

## 2. Narrativa cinematográfica: traslación, aproximaciones y retos

### 2.1 Narración, novela y cine

Como anotábamos en el capítulo anterior, la narrativa novelesca del s. XIX se trasladó a la práctica del incipiente cine de principios del s. XX, y parece que a pesar del camino de más de un siglo que ha avanzado el séptimo arte, la concepción narrativa que de la práctica cinematográfica se decantó no ha dejado de nutrir a la teoría cinematográfica contemporánea. Queremos proponer que algunas de las más interesantes señales versan sobre la traslación narrativa al cine; las posibilidades no narrativas que el cine habría dejado de lado en busca de dicha narratividad; el “cine espectáculo” que algunos afirman mina el espíritu de un medio cuya mayor cualidad es la propia narración; y los nuevos retos y posibilidades narrativas que las mediaciones de la digitalización han propiciado. La intención de este apartado será reconstruir y analizar críticamente cuál ha sido el corpus teórico desarrollado alrededor de la narración cinematográfica, para así poder emplearlo, junto con el debate desarrollado entre diversas teorías, para proponer que su aplicación al cine trae consigo algunas presuposiciones respecto al tipo de obra, autor y receptor.<sup>13</sup> A la vez que se planeará reconstruir las partes más importantes de los debates mencionados anteriormente para así poder dilucidar cuáles son las más importantes

---

<sup>13</sup> Kvernbekk afirma que “importing new concepts may open up new understanding and new pathways to explore, but it may also cause confusion and imposition of unwarranted assumptions to phenomena in the new field” (267). Parte de lo que queremos argumentar en este texto es que ese traslado conceptual interdisciplinar no se puede llevar a cabo sin tomar en cuenta todas las implicaciones que cierto término traerá consigo. Se podría entonces abordar la problemática analizando la manera en que un concepto se traslada de campo de competencia y cuáles son sus implicaciones, pero también se puede pensar en generar un nuevo lenguaje conceptual para ciertas prácticas que la anterior conceptualización no contemplaba.

diferencias, avances y contradicciones respecto a la narrativa en las que se encuentra el cine contemporáneo.

Si bien anteriormente hablábamos de la novela como punto de partida, es debido a que consideramos que la teoría cinematográfica, y en particular su concepto de narración toma como base las concepciones narrativas de la novela del s. XIX. Debido a esto, es necesario tomar en cuenta también el incipiente desarrollo de la práctica cinematográfica, planteando que es de esta práctica de la cual parte la Teoría Clásica, ya que el surgimiento de dicha teoría ocurre hasta algunos años después de que en el cine aparezcan argumentos y prácticas formales narrativas. Es por ello que en páginas anteriores llegábamos a la conclusión de que en la teoría narrativa proveniente de la literatura se localizan algunas constantes para llegar a definir el concepto de “narrativa”.<sup>14</sup> Los puntos de engarce nos arrojaban que la teoría literaria concibe una narrativa como una secuencia de acontecimientos que ocurren en un lapso de tiempo y que alguien cuenta.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> A pesar de la intención de construir una definición de trabajo, no podemos dejar de anotar que existen múltiples definiciones del concepto. Debido a ello es que coincidimos con Kvernbekkk cuando afirma: “The problem of recognizing or identifying narratives partly stems from the fact that the concept of a narrative is crucially vague” (267), y también gracias a que “despite the enormous body of literature on narratives that exists, both the concept and its scope or domain of application remain unclear” (268). Se podría decir también que es por esta falta de estabilidad del término que algunos de los autores más representativos sobre los estudios de la narración, una vez realizadas sus principales contribuciones, continuaron realizando dislocaciones con el término. Como lo plantea Richardson: “Many of the authors of more traditional though classic works have gone on to produce ingenious accounts that extend or exceed the boundaries of their earlier formulations: I am thinking here of studies like Gerard Genette’s work on the paratext, Dorrit Cohn’s analysis of simultaneous narration and Gerald Prince on the disnarrated” (172).

<sup>15</sup> Es necesario anotar al respecto que si bien esta definición de narrativa proviene de la selección de las constantes encontradas a través de la revisión de los principales autores de la teoría narrativa, no podemos dejar de mencionar que para algunos narratólogos ninguna aproximación a lo narrativo estaría completa si no se incluye el concepto de “narratividad”, es decir, aquello que sirve para envolver la interrelación estructural entre las partes de la narrativa como un todo (Rudrum 198).

Este afán de la búsqueda de lo narrativo en el cine, así como el debate hasta el momento actual de si el cine contemporáneo sigue teniendo como una de sus principales características el contar historias, proviene en parte de la larga comparación que tanto la teoría literaria como la cinematográfica han realizado entre el cine y la novela. Por ello, es pertinente examinar algunos de los elementos más relevantes de esta comparación, ya que nos permitirá encontrar los más claros puentes que entre la narrativa literaria y la cinematográfica ha tendido la Teoría Clásica del cine. Desde ahí, entonces podremos señalar dónde están los paradigmas que las mediaciones de lo digital hacen necesario revalorar.

Ryan afirma que para muchos críticos literarios el texto narrativo primordial es la novela, entendiéndola como un género embrionario que abarca no sólo las historias contadas, sino también los discursos narrativos del modernismo y las negaciones narrativas del postmodernismo (*Narrative Across* 4). La novela fue entonces por mucho tiempo el texto narrativo “canónico”, por lo cual, al vislumbrar una veta narrativa en el cine, la mayoría de las comparaciones entre el cine y la literatura se hicieron específicamente con la novela, y especialmente con la novela del momento histórico en que ésta obtuvo sus características más particulares, es decir la novela de finales del s. XIX. Por su parte Cohen afirma que lo que hace posible un estudio de la relación entre dos sistemas de signos, es decir la novela y el cine, es el hecho de que los códigos pueden reaparecer en ambos sistemas (697). Así, los investigadores que realizaron comparaciones entre el cine y la novela, intentaron encontrar estos códigos que aparentemente aparecían de manera similar tanto en un medio como en el otro.

Uno de los teóricos cinematográficos que más comparaciones ha realizado entre el cine y la novela, y que posteriormente aborda la idea de la traslación narrativa al cine es Christian Metz, quien en varios de los ensayos reunidos en los dos tomos de *Ensayos sobre la significación en el cine* aborda una serie de estas comparaciones. Se vuelve aún de mayor relevancia que dichos comentarios no sean únicamente relativos a la “literatura” y al cine, sino particularmente a la novela, de donde provienen algunas de las presuposiciones autorales, narrativas y lectoras a las que nos hemos venido refiriendo.

Metz plantea que la novela es mucho más parecida al cine que el teatro –arte con el que inicialmente se intentaba comparar al cine– por diversas razones. Expone Metz: “En primer lugar, nos parece que una obra teatral tiene un texto y que un filme *no lo tiene*, al menos si tomamos la noción de texto en sentido estricto: tejido verbal continuo, contextura cerrada que constituye un todo autosuficiente” (“Problemas actuales” 61). Metz también reconoce que “[Malraux y Mitry] afirman el parentesco profundo entre la novela y el filme, géneros *narrativos* que integran de forma fragmentaria *momentos dramáticos*, mientras que en el teatro estos últimos configuran la totalidad de la obra” (“Problemas actuales” 63). A partir de este comentario, podemos decir que en primera instancia es relevante que a ambos, la novela y el filme, se les considere géneros dramáticos. Si seguimos lo planteado por Claudia Alatorre en *Análisis del drama*, los géneros dramáticos se caracterizan por la acción sucesiva, ya que por ellos se entiende una ordenación de sucesos en la anécdota que se cuenta por unidades. Así, podemos ver que el catalogar al filme, a lado de la novela, como un género dramático, parece pedirle a éste que cuente sucesos ordenados.

En la misma línea argumental que intenta homologar la novela con el filme, Metz nos dice que Balázs también afirma que el cine está más cerca de la novela que del teatro gracias a “la banda de imágenes que un narrador invisible, muy semejante al novelista y, como él, exterior a los hechos que relata, despliega ante los ojos del espectador, al igual que el relato novelesco alinea frases que van directamente del autor al lector” (“Problemas actuales” 63).

Otra de las comparaciones entre novela y film que Metz reconstruye es que, a decir del autor:

En la novela, el espacio es abstracto, pues está puramente significado mediante palabras, pero el tiempo se vive con intensidad, porque cuenta con la secuencialidad de la propia obra y con la duración de su lectura. También el filme es una cadena, de modo que el tiempo *podría* ser tan sensible en él como en la novela; a veces sucede así, en los mejores filmes modernos. (“Problemas actuales” 79)

A pesar de que cuando Metz plantea que el filme puede utilizar el tiempo de una manera tan sensible como la novela no puntualice que se refiere al tiempo interno de la obra, parece que tiene clara conciencia de que “[En el cine] el tiempo de la diégesis es el presente y coincide con el de la visión espectral. A cada instante del filme, el espectador acompaña al protagonista y no hay más distancias entre el tiempo de la obra y el de su consumo” (“Problemas actuales” 82).

Por otro lado, afirma que en la novela el espacio es abstracto por estar significado mediante palabras, y valdría la pena preguntarse cómo es que el filme “significa” el espacio, ya que éste lo hace no por medio de palabras, sino por medio de

representaciones, de imágenes que tampoco son el mundo, como en la novela, pero que lo imitan bidimensionalmente.<sup>16</sup> Escribe Metz al respecto: “Así pues la novela, que desde el primer momento posee el tiempo, vuelca sus esfuerzos en el espacio, mientras que el filme, que desde el primer momento posee el espacio, vuelca sus esfuerzos en el tiempo”<sup>17</sup> (“Problemas actuales” 80). De esta manera, Metz concluye afirmando que se suma por vías un tanto distintas “[...] a la conclusión esencial de Jean Mitry, constatando como él, que el cine, de hecho, se está comprometiendo cada vez más, y con creciente éxito, en la vía novelesca” (“Problemas actuales” 83).

Vemos entonces que la teoría cinematográfica apunta a que desde sus inicios, el cine tuvo una clara relación con la literatura. De Felipe afirma que “el cine, medio consciente de haber nacido con una clara voluntad narrativa, comprendió pronto que todo aquel pasado cultural que representaba la literatura (incluso en sus manifestaciones más subculturales) suponía un precioso legado que podía amortizarse con facilidad a través de las adaptaciones” (26). Es posible que si los primeros productos cinematográficos no hubieran optado por el camino de lo narrativo, el cine como institución e industria tal vez no hubiera llegado al éxito comercial que hoy tanto lo caracteriza pero, como ya lo apuntara Metz, bien podría haber desarrollado otras capacidades o técnicas (“El cine” 70-71).

Para efecto clarificador de todo nuestro análisis, valga decir que por Teoría Cinematográfica Clásica, entenderemos entonces aquella que se desprende de teorizar

---

<sup>16</sup> Anota Gaudreault al respecto: “La película es muy distinta de la novela en la medida en que puede *mostrar* las acciones sin *decirlas*” (47).

<sup>17</sup> Esta hipótesis coincidiría con la poética de Andrey Tarkovsky, quien en *Esculpir el tiempo*, plantea que la materia prima de cine no es la imagen, sino el tiempo.

más que los inicios del cine, la época en que la narración fue la principal estrategia formal del cine, y en la cual se opera con una idea de que el cine es una narración cerrada, con un autor individual en control casi absoluto del resultado final de la película, realizada por procesos analógicos y destinada a un público receptor cuya única manera de interacción con la obra era la del visionado. De esta manera, vemos que si el cine contemporáneo viene ya varios años dando muestras de que la Teoría Cinematográfica Clásica ha dejado de dar cuenta fehaciente de las nuevas prácticas y procesos que las mediaciones de la digitalización ofrecen a los creadores en el rubro de lo narrativo, se vuelve urgente actualizar la teoría, o percatarse de que es necesario analizar el cine desde otro frente.

Pasando ahora a la traslación narrativa proveniente de la literatura, Mendoza afirma que fue D.W. Griffith quien "sentó las bases para la profundización y aplicación de los patrones de la novelística de Dickens" (96). El mismo Mendoza recuerda el ensayo de Eisenstein "Dickens, Griffith y el cine actual" en el que se refiere a la polémica de Griffith con su equipo debido a ciertas innovaciones que quería incorporar en su film *After many years* (1908), ya que el equipo temía que dichas innovaciones no fueran entendidas por el público. El proceso que Griffith muestra es un montaje paralelo entre una mujer que lamenta la ausencia de su marido, y el propio marido en una isla desierta, pero las tomas estaban separadas por un corte directo. "Griffith justificó su propósito de presentar consecutivamente dos escenas que ocurrían a miles de kilómetros de distancia recordando que eran procedimientos habituales en el 'modo de hacer' de Dickens, a lo que indudablemente estaban acostumbrados la mayoría de los lectores futuros espectadores" (Mendoza 90). Así, vemos que el proceso de traslación de la narrativa

literaria al cine proviene también en parte gracias a una búsqueda de entregar al público procesos y articulaciones con las que se sintiera familiarizado. No se puede dejar de lado pensar que, si este tipo de procedimientos eran entendidos por un público lector de novelas –suponiendo que todo el que las leyera las entendería–, el gran público podía recurrir al mismo conocimiento para entender ese montaje.

En esta misma línea argumental, Kvernbekk afirma: “the notion of a narrative is by large imported from literary theory” (267). Dicha aseveración encuentra un ejemplo práctico en la primera imagen de intertítulos que aparece al inicio de *The Birth of a Nation* (Griffith 1915):

PLEA FOR THE ART OF THE MOTION PICTURE. We do not fear censorship for we have no wish to offend with improprieties or obscenities, but we do demand, as a right, the liberty to show the dark side of wrong, that we may illuminate the bright side of virtue – the same liberty that is conceded to the art of the written Word, that art to which owe the Bible and the Works of Shakespeare.

En su afán por demostrar esta traslación narrativa al cine, Metz regresa hasta algunas características básicas del relato, para así después poder discutir su imposición al cine. Son varias las características que atribuye al relato, las cuales va desglosando poco a poco. De esas “fases” en las que va desmenuzando su definición, es de donde consideramos que provienen algunas de sus reflexiones más significativas respecto a la narrativa fílmica. En un principio, y como elemento fundamental, plantea que “un relato *tiene un principio y un final*, cosa que lo distingue del resto del mundo y a la vez lo opone al mundo real” (“Observaciones para” 44). De esta manera se entiende entonces que el

relato, inauguraría y clausuraría un discurso, sin importar si en su trama éste queda abierto o cerrado. De esta primera característica obtiene que “el relato es una *secuencia temporal*.”(45), y que “si el relato puede analizarse estructuralmente en una sucesión de predicaciones es porque, fenoménicamente, constituye una sucesión de acontecimientos” (52); esto desde dos puntos de vista: el tiempo de la cosa narrada y el tiempo del relato. Así, se desprende que:

En todo relato, lo narrado es una sucesión más o menos cronológica de acontecimientos; en todo relato, la instancia narrativa reviste la forma de una secuencia de significantes que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer: tiempo de lectura, para el relato literario; tiempo de visionado, para el relato cinematográfico. (46)

Al respecto se podría decir que esta sería una de las diferencias más interesantes entre la narrativa literaria y la cinematográfica, ya que en el caso de la literatura el tiempo de lectura puede variar entre lectores, mientras que el tiempo de visionado siempre es el mismo para todos los espectadores. Vale la pena anotar que esta diferencia era mucho más acentuada con el cine analógico, ya que el visionado de la película era únicamente posible en ciertos soportes materiales, como el que dispone una sala de cine, en los que era imposible dividir la exposición al mensaje, como lo puede hacer el lector de una narración literaria escrita. Por el contrario, y de la mano del uso de dispositivos digitales en la distribución y consumo del cine actual, los usuarios pueden hoy ver las películas, aunque aún no en la sala de cine, en segmentos. De cualquier manera aún queda una diferencia: el espectador por más veces que separe el relato, siempre estará expuesto al

tiempo determinado que dura el filme, mientras que en el relato literario el tiempo de lectura puede variar indefinidamente.

De las dos primeras características a las que se refiere Metz, el que es una secuencia clausurada –con un principio y con un fin– y que es también una secuencia temporal, el autor concluye que “toda narración es un discurso” (“Observaciones para” 47). De esta manera se puede ver entonces que un relato narrativo es “un conjunto de *acontecimientos* ordenados en secuencia” (50) y que es a estos acontecimientos a los que el acto narrativo irrealiza, es decir, da la posibilidad de llevarse a cabo, ya que proporcionan al sujeto narrador su necesario correlato: “Sólo es narrador porque los acontecimientos narrados son contados por él” (50). Así, Metz llega a su definición final de relato: “Discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos” (53).

Siguiendo entonces las relaciones que se buscan entre la narrativa filmica y la traslación narrativa proveniente de la literatura, encontramos que Metz anota que “Astruc<sup>18</sup> quería un cine tan libre, tan personal, tan penetrante como lo son ciertas novelas” (“El cine” 68). Aseveraciones como ésta son las que sustentan a la Teoría Cinematográfica Clásica y su idea de que el cine intentó imitar la manera en la que las novelas narraban los relatos. Metz afirma que existen algunos teóricos y cineastas que han “alejado al cine del espectáculo para acercarlo a una escritura novelesca capaz de decirlo todo, de duplicar y en ocasiones de sustituir a la novela en esa tarea multiforme que había asumido desde el siglo XIX” (74). No podemos sino entender que esa “tarea

---

<sup>18</sup> Se refiere a Alexandre Astruc, director y crítico cinematográfico francés cuya mayor obra se desarrolló en la década de 1940, y cuya mayor aportación al debate entre la literatura y el cine fue el intentar homologar metafóricamente la cámara del director con la pluma del autor literario.

multiforme” que la novela había asumido, era la de contar historias. Como lo plantea De Felipe: “Como ya demostrara Marie-Claire Ropars en su día, el desarrollo narrativo del lenguaje cinematográfico no hizo sino seguir las líneas evolutivas del relato literario, tan sólo que a través de un proceso acelerado (25-26).<sup>19</sup>

## 2.2 La opción narrativa

Volviendo Christian Metz y sus *Ensayos sobre la significación del cine*, podemos decir que el autor habla en parte, aunque nunca acaba de explicar la relación que logró el cine con la narrativa literaria, y cómo es que esta fue solamente una de tantas opciones que tenía el nuevo invento. Afirma que dicho proceso no fue arbitrario, así como que tampoco obedeció a la imposición de un lenguaje cinematográfico que privilegiara lo narrativo, sino que fue una mezcla de un lenguaje y un medio al que se decidió hacer contar historias parecidas a las de la literatura, y particularmente la novela del siglo XIX. El autor sostiene que:

El cine emprendió el camino de la narrativa, si el largometraje de ficción, que no era más que uno de los géneros concebibles, llegó a acaparar la mayor parte de la producción total, ello se debe a una evolución positiva testimoniada por la historia del cine, y sobre todo por el gran giro que lleva a Lumière y a Méliès, del cinematógrafo al cine. No hay en esto nada de inevitable, ni de especialmente natural. (“El cine” 70-71)

---

<sup>19</sup> Otro de los autores –aunque duramente criticado por David Bordwell en *La narración en el cine de ficción*– que habla de la traslación narrativa al cine es Colin MacCabe, quien planteaba que “la narrativa dominante en el cine [puede ser vista] como significativamente análoga a la novela realista del siglo XIX” (18).

En el mismo tenor, Ben-Shaul afirma: “Film effectively took the road of engaging narration rather than that of distraction, disjunction, or short-term shocking stimulation that Benjamin predicted it could and should take by its very nature” (“Can narrative” 155).<sup>20</sup> También Mendoza coincide con Metz cuando afirma que “la apropiación de la técnicas del relato literario por parte del cine no se produjo de *golpe*, ni por magia de un solo autor, sino que fueron adaptándose a los requerimientos narrativos y a los avances técnicos inherentes al relato filmico” (95).

Metz afirma que “nadie predijo *verdaderamente* que el cine pudiese convertirse, antes que nada, en una máquina de contar historias” (“Algunos aspectos” 116), y también apunta que este encuentro entre la narrativa literaria y el cine no fue azaroso, sino que “es un hecho histórico y social, un hecho de civilización, un hecho que condiciona, a su vez la evolución ulterior del filme como realidad semiológica” (“Algunos aspectos” 116-117). En efecto, encontramos que no sólo condicionó la evolución del cine, sino que en torno suyo se construyó una Teoría Clásica Cinematográfica que con bases literarias, lo cual trajo consigo percepciones sobre el autor y lector literarios decimonónicos, cuyas definiciones se vuelven, como decíamos, sumamente difíciles de aplicar al cine actual.

Ya en 1964 Metz afirmaba que:

El largometraje de hora y media, con sus complementos de menor narratividad, es una fórmula. Quizá no dure, pero hoy gusta bastante, es aceptada[...] La fórmula base, que nunca ha cambiado, es la que consiste

---

<sup>20</sup> En su clásico texto “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” plantea que el cine, bajo la posibilidad de su reproducción masificada y tecnicada, tomaría un rumbo de simple distracción o estimulación a corto plazo.

en denominar filme a una gran unidad que nos cuenta una historia; e ir al cine, es ir a ver esa historia. (“El cine” 71)

Para que esto fuera posible “era necesario que el cine contara bien las historias, que tuviese la narratividad bien sujeta al cuerpo, para que las cosas llegasen tan rápido, y perdurasen luego, permaneciendo allí donde aún las vemos ahora” (71). Lo relevante de esto es que aunque ya veía que la fórmula –posteriormente desarrollada a gran escala por la industria– era, y sigue siendo hoy, la que mayor aceptación tiene, también se percata de que “es un rasgo verdaderamente sorprendente y singular éste de la invasión absoluta del cine por parte de la ficción novelesca, cuando el filme tiene tantos usos posibles, apenas si explotados en una sociedad que, sin embargo, vive al acecho de toda tecnografía nueva” (71). Es aquí donde vemos claramente que hoy más que nunca, donde existe todo un catálogo de “tecnografía nueva” surgida de la mano del uso de dispositivos digitales en todos los aspectos del cine, éste puede repensarse a través de su teorización y así reencontrarse con todas esas posibilidades de expresión distintas a la narrativa. Esto a pesar del pronóstico de Metz cuando afirma que “en el reino del cine, todos los géneros no narrativos se han convertido en provincias marginales, zonas fronterizas, por así decirlo, mientras que el *largometraje de ficción novelesca*, dibujaba cada vez más nítidamente el camino principal de la expresión filmica” (“Algunos aspectos” 117).

Esta idea del camino narrativo del cine es también revisada por Jaques Aumont, quien en *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, intenta explicar la narratividad en el cine desde aspectos formal-estéticos y uno más sociológico. Aumont afirma que en un principio el cine “no estaba destinado a convertirse en masivamente narrativo” (89). Entre las opciones alternativas que propone podría asumir

el cine, anota: instrumento de investigación científica, herramienta del reportaje, prolongación de la pintura, o una simple distracción. Es decir, que el cine estaba concebido como un medio de registro que no tenía vocación de contar historias con procedimientos específicos (89).

A decir de Aumont, existen tres razones principales para que el cine sea primariamente narrativo. En primer lugar debido a que se basa en una “imagen móvil figurativa” (90), es decir que los objetos fotografiados en la cinta son reconocidos por el espectador, lo cual va más allá de una simple representación (90). El segundo motivo es que la imagen está en movimiento. Aumont explica este punto planteando que “lo representado en el cine lo es en devenir. Todo objeto, todo paisaje, por muy estático que sea, se encuentra, por el simple hecho de ser filmado, inscrito en la duración, y es susceptible de ser transformado” (90). Finalmente, en tercer lugar anota una “búsqueda de legitimidad” (91). Esta búsqueda comenzó gracias a que en sus inicios el cine era considerado una atracción de feria, un simple divertimento sin futuro ni beneficio, por lo tanto: “Salir de este relativo gueto exigía que el cine se colocara bajo los auspicios de las “artes nobles”, que eran, en la transición del s. XIX al XX, el teatro y la novela, y tenía que demostrar de alguna manera que también podía contar historias *dignas de interés*” (91). De esta manera, y para poder obtener reconocimiento como un arte “el cine se esforzó en desarrollar sus capacidades narrativas” (91).

Finalmente, nos parece importante apuntar que Tom Gunning afirma que este giro de las primeras películas realizadas –cine al que el llama “cine de atracciones” y término sobre el que más adelante ahondaremos– el cine narrativo no fue, y como ya antes lo apuntara Metz, una casualidad, o un desarrollo meramente formal. A nuestro parecer,

Gunning desarrolla una idea que Metz esbozaba parcialmente con anterioridad cuando plantea que el cambio narrativo que se puede rastrear en las primeras películas de la compañía Biograph, para la que D.W. Griffith realizó muchas películas, debe ser entendido como una respuesta a los cambios en la industria cinematográfica (*D.W. Griffith y The origins* 10). Escribe Gunning: “This transformation was part of a wide-ranging change in the way films were made, shown, and the social role they assumed. In no way is it simply the result of a single visionary filmmaker “inventing” a new cinematic language” (*D.W. Griffith y The origins* 1013-14). Lo que encontramos de mayor valía en la propuesta de Gunning reside en la posibilidad de entender la narrativa cinematográfica no únicamente como una “herencia” formal de la novela del s. XIX, sino como un proceso construido socio-culturalmente desde dentro y fuera de la institución cinematográfica. En este caso, si vemos estos usos narrativos a la luz de las mediaciones de la digitalización, podemos entender que las nuevas prácticas y procesos que el empleo de dispositivos digitales provocan no son tampoco aspectos meramente formales o tecnológicos, sino que se remiten directamente a esas mediaciones, es decir prácticas y usos que la digitalización, como proceso y no como simple recurso técnico, provocan.

Consideramos entonces que lo revelador de las posturas revisadas es que, debido a esta visible traslación de la narrativa novelesca a la cinematográfica, la Teoría Clásica del cine ha estructurado un discurso que parte de la teoría literaria, empleando también la idea de que el cine obtuvo sus características narrativas de la novela, pero sin preguntarse a profundidad qué implicaciones teóricas incluye dicha apropiación del concepto. Esta necesidad de interrogar desde otro lugar las implicaciones que trajo consigo la teoría literaria a la cinematográfica, se hace más evidente debido a las mediaciones que la

digitalización ha traído consigo, ya que si bien la teoría plantea ciertas premisas y paradigmas, las prácticas y usos narrativos –y por ende autorales y espectatoriales– han sufrido claras modificaciones y necesitan reconceptualizarse.

### 2.3 La narración cinematográfica *sensu stricto*

Si bien no todas las propuestas de análisis narrativo refieren a la Poética aristotélica, encontramos que la mayoría de las propuestas respecto a la narrativa cinematográfica contemporánea, principalmente las de David Bordwell o Janet Staiger, claramente preocupándose por que el relato tenga un principio, medio y final, parten en gran medida del texto canónico de Aristóteles. Casi cualquier análisis de la narrativa de una cinta parte de esas premisas, y más aún los escritos sobre guión cinematográfico. Son pocos los libros sobre el tema que no toquen, aunque sea tangencialmente, la estructura en tres actos de la Poética aristotélica. Como ejemplo bastarían recurrir los canónicos libros sobre el tema de Syd Field, Robert McKee, Phillip Parker o Lew Hunter. Esta constante proviene en parte de *Screenplay: The Foundations of Screenwriting*, de Syd Field, publicado en 1979. Sin aportar mucho a las técnicas de escritura de guión para cine, lo que Field hizo fue adaptar de manera accesible los principios aristotélicos básicos utilizando el largometraje de ficción como ejemplo principal (McClellan27). Estas premisas siguen siendo hoy parte fundamental de la teoría narrativa cinematográfica, y gracias a la cual se ha fortalecido la idea de que cualquier relato cinematográfico “bien escrito”, y que se considere digno representante de la narrativa cinematográfica, debe tener presentación, nudo y desenlace; o en términos aristotélicos: inicio, medio, y final claramente establecidos. Como lo plantea Kvernbekk: “The phrase *narrative structure* is

frequently alluded to, and very toughly this means that a story has beginning, a middle and an end” (268).<sup>21</sup>

Este principio, medio y fin bien definidos son parte importante de un modelo narrativo de vital importancia para el cine desde pocos años después de sus inicios, ocupando en parte la función de contar historias que hasta entonces tenía la novela – aunque cabe aclarar que esa no era la única función de la novela. “Con toda sencillez y casi con ingenuidad, el cine sustituyó a las formas expresivas que cumplían hasta entonces esta función “primitiva” (Lipovetsky y Serroy 317). Se predispuso lentamente a la audiencia a que así es como funciona el cine, dejando de lado otras capacidades, las cuales seguramente nunca se han dejado de explotar, aunque sea tangencial o experimentalmente. Lipovetsky afirma que “cuando nos disponemos a ver una película, sabemos que nos van a contar una historia y escuchamos con una atención y un placer parecidos a los de los niños” (317), a la vez que atribuye a esta identificación narrativa, más allá de las razones de carácter económico o comercial, el éxito del cine particularmente norteamericano (317). Gracias a ello, y a la capacidad de satisfacer la función de contar historias ficcionales, pero también de despertar y motivar emociones, de “entre todas las máquinas de soñar inventadas por el genio humano, el cine no es sólo la más ingeniosa, sino probablemente la más eficaz” (Lipovetsky y Serroy 318). Eficaz en muchos sentidos; no sólo en contar historias, sino –y tal vez con mayor eficacia–

---

<sup>21</sup> A pesar de ello, el mismo Kvernbekk anota al respecto que si se adoptaran las reglas aristotélicas al pie de la letra como una guía para definir qué es narración, muy pocas obras satisfarían los criterios cabalmente (271).

también en rubros comerciales, mercadológicos, aspiracionales y sociales.<sup>22</sup> Como señala Neale, lo que el cine comercial produce como mercancía es cine narrativo, pero también “cine como narrativa”, ya que la narrativa es la instancia primaria que marca y define la función ideológica del cine como institución (20).

La narrativa cinematográfica ha sufrido la traslación también de la definición del término desde la literatura, ya que son pocos los autores que definen la narrativa cinematográfica de manera completamente separada a la definición “general” empleada por los narratólogos o a la definición de narrativa literaria.<sup>23</sup> Uno de estos autores es David Bordwell, quien en *La narración en el cine de ficción* la define de la siguiente manera: “En el cine de ficción, la narración *es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador*” (53). De esta definición habría que tomar algunos puntos en consideración antes de poder utilizarla de manera indiscriminada. En primer lugar Bordwell habla del “cine de ficción”, dejando de lado al cine documental y experimental, estableciendo así prioridades respecto al cine que “sí” cumple con lo “previsto”, es decir, contar historias –aunque se podría decir que el cine documental pueda hacer lo mismo. Por otro lado, Bordwell pone en primer lugar en su definición al “argumento” y “estilo”, lo cual podría ser una analogía al fondo y la forma. Bordwell no aceptaría una película que no tenga una “historia”, la cual se exprese “debidamente” por

---

<sup>22</sup> Ben-Shaul apunta: “As Carroll (1988) persuasively shows, narrative cinema is popular not because it consist of a set of arbitrary cultural conventions, but rather because it is a cultural *invention*, easily fitting our cognitive, perceptive, affective and sensual faculties (“Can narrative” 154).

<sup>23</sup> La definición trasladada al cine no sólo proviene de la literatura, sino que también trae consigo del mismo campo la idea de que el término es demasiado amplio y casi inabarcable. Como lo plantea Cubbit respecto a la narrativa cinematográfica: “The very universality claimed for narrative indicates the poverty of the category as a historical tool” (*The cinema* 6).

medio de cualidades formales o de estilo. Es relevante también, que hable de “la construcción de la historia que hace el espectador”, ya que plantea que es el espectador el que construye la historia, siempre y cuando ésta esté encaminada por el argumento y el estilo, es decir, que el espectador podrá construir o mejor dicho “reconstruir” la historia que se le presenta en la pantalla, siempre y cuando le sea entregado un argumento que interactúe de manera adecuada con el estilo de la película. No está demás decir que, como veremos más adelante, Bordwell es uno de los más constantes defensores de la narrativa cinematográfica proveniente de Hollywood, lo que él llama la “narrativa clásica”, incorporando al vocabulario del campo un término que posteriormente causará diversos debates entre autores como el mismo Bordwell, Staiger o Gaudreault, que defienden una narrativa clásica y estructurada, y aquellos autores como Ben Shaul, Rieser, Buckland o Cameron quienes hablan de narrativas modulares, interactivas, o desarticuladas.

Antes de pasar a las aproximaciones más relevantes sobre la narración cinematográfica, se debe aclarar que el campo, por lo menos con cierto grado de independencia, es de relativa reciente creación, ya que los primeros estudios referentes a la narrativa cinematográfica se mezclaron con estudios literarios, lingüísticos, semióticos o de carácter estructuralista. Un claro ejemplo de ello es el ya mencionado Christian Metz, con quien, a decir de Gaudreault y Jost, “el estudio de la narratividad y el análisis de los códigos cinematográficos se solaparon de tal modo que hemos podido ver cómo la investigación avanzaba de uno a otro en un movimiento periódico y pendular” (157). Actualmente, se podría decir que los estudios sobre la narración específicamente cinematográfica han encontrado su propio espacio dentro de los *Film Studies*, así como

también un resquicio importante dentro de los llamados *Media Studies*.<sup>24</sup> Aunque actualmente ya existe todo un corpus bibliográfico respecto a estudios sobre lo “transmediático”, las narrativas interactivas, u otras posibilidades que más adelante abordaremos, los estudios clásicos de la narración cinematográfica siguen preocupándose en gran manera por cómo es que las historias narrativas funcionan y cómo son entendidas por la audiencia, y en mucho menor grado por cómo crear una historia narrativa, ya sea una nueva historia, o la representación visual de una (McClellan 23).

Probablemente el teórico que más ha desarrollado un discurso completo respecto a las teorías narrativas en el cine sea David Bordwell quien, a pesar de existir algunas otras aproximaciones<sup>25</sup>, establece una discusión entre las teorías neo-estructuralistas y lo que él llama –y de las que se considera un exponente– teorías funcionalistas. La gran diferencia entre ellas la describe de la siguiente manera:

[Las teorías neo-estructuralistas consideran importante] “the belief that the characteristic principles of film narrative are best understood by identifying distinct narrative features and charting the internal relations among them. Neo-structuralist narratology is in this sense feature centered. It thereby differs from a family of narrative theories I shall call formal/functionalist. (“Neo-Structuralist” 203)

Bordwell critica principalmente tres características de los estudios neo-estructuralistas en el cine: en primer lugar plantea que tienen una concepción por demás atomística de los

---

<sup>24</sup> En los *Film Studies*, el grueso de los análisis narrativos tienen que ver directamente con ciertas películas o estructuras narrativas que el cine ocupa, mientras que en los *Media Studies* se analiza la manera en que cada medio cuenta o estructura sus propias historias.

<sup>25</sup> Como la de Edward Branigan quien resume en su libro *Point of View in the Cinema* cinco tipos de teoría narrativa: “Plot theories, Style theories, Discourse theories, Reception theories, and Drive theories” (118-122)

dispositivos narrativos;<sup>26</sup> en segundo, una aproximación demasiado “reticulada” o estructurada de acercarse a dichos dispositivos o características narrativas; y en tercero una concepción inverosímil de cómo es que el espectador entiende la narración (“Neo-Structuralist” 204). A decir del autor, la estrategia que han seguido estos estudios es el distinguir unidades o características básicas de la narrativa –principalmente obtenidas de la narrativa literaria– e identificar su presencia en distintas cintas. Apunta el autor: “In this respect neo-structuralist narratology has continued the largely taxonomic enterprise of Propp, Todorov, and Genette” (“Neo-Structuralist” 204), mientras que las teorías funcionalistas se vinculan con la poética aristotélica y el trabajo de los formalistas rusos (204).

Volviendo al examen que Bordwell hace de la teoría sobre la narración cinematográfica, afirma que la narración puede ser tratada en primer lugar como una representación o como una estructura (*La narración* 13). En la primera opción, como una representación se deberían considerar “el entorno de la historia, su descripción de la realidad, o sus significados más amplios” (13), mientras que en la segunda, como una estructura, se ha de considerar: “Una forma específica de combinar las partes de un todo,[o] como un *proceso*, la actividad de seleccionar, organizar y presentar el material de la historia de tal forma que se ejerzan sobre el receptor unos efectos específicos relacionados con el tiempo” (13). De esta manera, Bordwell llega a dividir las teorías sobre la narración cinematográfica en teorías miméticas y teorías diegéticas.

---

<sup>26</sup> Como ejemplo de a qué se refiere con visión atomística, Bordwell anota: “I’ve taken the idea that a shot is a basic unit of narration as an intense of what I’ve criticized as the atomistic conception of narrative features widespread in neo-structuralist narratology” (“Neo-Structuralist” 208).

En cuanto a las teorías miméticas y, siguiendo de nueva cuenta la poética aristotélica, Bordwell afirma que “Aristóteles distingue entre los medios de imitación, el objeto de imitación, y la forma o modo de imitación” (*La narración 3*), extrayendo de ello que estas teorías concebirían la narración como la representación de un espectáculo, es decir, el hecho de mostrar (3). Este mostrar, desde el punto de vista de las teorías miméticas, se efectúa desde algún punto particular de enunciación, es decir, desde cierta perspectiva. Esta perspectiva es “el concepto principal y más elaborado de la tradición mimética de la narración” (7).<sup>27</sup>

En esta tradición mimética, entonces, narración equivale a mostrar, y la recepción a percibir, pero no de cualquier manera, o como al espectador le plazca, sino que “el significado narrativo se transmite a través de un espectáculo idealizado y una percepción idealizada” (*La narración 7*). Así vemos que, en estas teorías, el “receptor” es modélico – como lo fue en la novela del s. XIX–, y no puede permitirse que el espectador busque su propia interpretación de lo que se le muestra, sino que se hará todo lo posible –como en la narrativa clásica hollywoodense que Bordwell tanto defiende, y que posteriormente analizaremos– el público obtenga un solo mensaje modélico e ideal.

Por otro lado, las teorías diegéticas “conciben a la narración como una actividad verbal, literal o, analógicamente, el hecho de contar, que puede ser oral o escrito” (*La narración 3*). Al ser el cine concebido como una actividad verbal, “la estilística del cine se basaría, pues, en una sintaxis filmica, la forma en que los planos deberían unirse en

---

<sup>27</sup> Bordwell recurre a E.Gombrich para afirmar que el arte griego pretendía la representación de los personajes en acción en un determinado momento histórico, de la misma manera en que el teatro intentaba representar momentos históricos determinados. Apunta al respecto también que cuando la iglesia renacentista solicitó que la historia bíblica se representara en las iglesias “la pintura con perspectiva intentó representar una historia como si se viera a través de los muros de la iglesia que la enmarcaba” (*La narración 9*).

*frases y oraciones*” (17). El autor apunta que fueron los formalistas rusos los precursores en esta exploración de las analogías entre lenguaje y cine, encontrando un “uso *poético* del cine paralelo al uso *literario* del lenguaje que ellos proponían para los textos verbales” (17). Es evidente que la concepción diegética está más claramente ligada a la narración de la novela decimonónica, y parece ser de ahí de donde parten algunas preconcepciones sobre el autor emisor de dicho discurso narrativo, pero aún así, las concepciones miméticas han prevalecido como las más relevantes al momento de desarrollar lo que hasta ahora hemos venido llamando como Teoría Clásica Cinematográfica.

Una vez presentadas las dos principales aproximaciones a la narración cinematográfica según Bordwell, es decir la mimética y la diegética, valdría la pena mencionar dos cuestiones sobre los apuntes de Bordwell que en los siguientes apartados intentaremos problematizar. Bordwell afirma que el que el espectador entienda y disfrute una cinta “es el resultado de captar claves narrativas, aplicar esquemas y estructuras y comprobar hipótesis” (*La narración* 49). Igualmente apunta que “el observador la construye [la narración] basándose en esquemas prototípicos, esquemas plantilla y esquemas procesales” (49). El punto nos parece relevante, aunque lo discutiremos a profundidad más adelante, debido a que se plantea que el espectador ha sido “entrenado” y de esta manera, adquirido ciertas competencias de interpretación audiovisual que le permiten entender las historias narradas en el cine. Es cierto que como espectadores hemos sido “educados” en cierta tradición narrativa y de interpretación audiovisual, pero ese entrenamiento proviene de la exposición a los propios productos audiovisuales, por lo que no sería descabellado pensar que a la par que esos productos audiovisuales van

modificándose, no sólo en su práctica y producción, sino también en sus contenidos y propiedades estilísticas, desde la calidad de salida hasta sus propiedades narrativas –o falta de ellas–, las competencias que el espectador necesita serán distintas. O mejor aún, se podría pensar que una generación que ha estado expuesta a estos nuevos productos culturales mediáticos que cuestionan las competencias anteriormente encumbradas, sólo entenderían imágenes para las cuales han sido entrenados. Por ello entendemos que un público que esté expuesto a las mediaciones de la digitalización generará nuevas prácticas y usos que a la Teoría Clásica del cine le será difícil explicar.

El otro punto que nos interesa problematizar es el que se desprende de lo que Bordwell plantea cuando afirma que: “La duración de la historia es el tiempo que el observador presume que requiere la acción: una década o un día, horas o días, semanas o siglos. La duración del argumento consiste en los espacios de tiempo que la película dramatiza, representa” (*La narración* 80). Pero a estas relaciones temporales, habría que sumar el tiempo de proyección, es decir, el tiempo que dura el espectador expuesto a la proyección de la película. Este tiempo tiene que ver directamente con lo que se considera la información y tiempo necesario para que un argumento narrativo se “desarrolle” lineal y claramente. Ahora, si las mediaciones de la digitalización para acceder y consumir el cine han cambiado la manera y tiempo disponible para ver una película –al verla en un celular, en Internet, en la pantalla de un avión, en una computadora– cabría preguntarse: ¿no debe repensarse el tiempo promedio de proyección de una película, o bien la complejidad, linealidad o estructura de la cinta?

Si bien veníamos hablando de las principales concepciones sobre la narración cinematográfica, nos parece también importante revisar cuáles son los principales modos

de narración que la teoría cinematográfica ha categorizado, ya que ellos nos dará un punto de comparación al momento de analizar los nuevos modos que las mediaciones de la digitalización han provocado en la manera en la que el cine se relaciona con la narración, así como la manera en la que el espectador se relaciona con la narración cinematográfica, o las distintas maneras en las que la usa. Antes de continuar y analizar estos modos narrativos valdría apuntar que desde aseveraciones como las anteriormente anotadas, podemos ver que definir la manera de narrar del cine desde una perspectiva monolítica es casi imposible, ya que es un medio cuya naturaleza es híbrida, y en mayor grado actualmente, que las películas, la industria que las produce y el público que las consume, se encuentran inmersos en una serie de procesos transmediáticos.<sup>28</sup>

Comencemos entonces diciendo que Bordwell encuentra cuatro grandes modos de narración en el cine: “cine narrativo clásico (ejemplificado por Hollywood); cine internacional de arte y ensayo; cine histórico materialista (ejemplificado por los filmes de montaje soviético de los años veinte y algunas obras europeas de los setenta; y [...] cine *paramétrico* (ejemplificado por cineastas y películas aisladas que no se atienen a ninguno de las anteriores modos narrativos)” (*La narración* 155). Es importante mencionar que, aunque se expongan los más importantes rasgos de la taxonomía completa que plantea Bordwell, el modo hegemónico para el desarrollo de la teoría cinematográfica, con sus obvias excepciones, ha sido el modo narrativo clásico, del cual se desprende en gran parte todo el ejercicio teórico clásico sobre el cine.

---

<sup>28</sup> Henry Jenkins define las narrativas transmediáticas como aquellos procesos en donde los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de diversos canales mediáticos (“The revenge 2”).

Comenzando por la narrativa clásica, Bordewll afirma que por *narrativa clásica* se entiende una “configuración específica de opciones normalizadas para representar la historia y para manipular las posibilidades de argumento y estilo” (*La narración* 156). Como dice también Thompson, la narrativa clásica de Hollywood se basa en: “Telling stories, clearly, vividly, and entertainingly”<sup>29</sup> (1). En este modo narrativo clásico, podemos decir que “el argumento siempre está dividido en segmentos. En la época muda, una película típica de Hollywood contenía entre nueve y dieciocho secuencias; en la época sonora, entre catorce y treinta y cinco (los filmes de la posguerra tienden a tener más secuencias)”<sup>30</sup> (*La narración* 158), y “en cada plano, el centro de interés de la historia estará cerca del centro del encuadre” (163). De esta y las anteriores características, Bordwell obtiene lo que considera las proposiciones generales sobre la narrativa clásica:

*Trata la técnica filmica como un vehículo para la transmisión de la información de la historia por medio del argumento; [...] el estilo habitualmente alienta al espectador a construir un tiempo y un espacio coherentes y consistente para la acción de la historia; [...] consiste en un número estrictamente limitado de recursos técnicos organizados en un paradigma estable y ordenado probabilísticamente según las demandas del argumento. (La narración 163-164)*

---

<sup>29</sup> McClean apunta al respecto: “The early success of the spectacle of moving imaginery quickly gave way to the need to satisfy audiences expectations that the images convey something more. It was from that point in the history of cinema that narrative structures were developed by filmmakers, leading to what Bordwell, Staiger and Thompson have defined as the classical Hollywood cinema”(26).

<sup>30</sup> El *hipercine* al que –en palabras de Lipovetsky & Serroy– no define ya la *imagen-tiempo*, ni la *imagen-movimiento* sino la *imagen-exceso* no podría apegarse a estas clasificaciones, ya que el uso de dispositivos digitales en la producción y postproducción del cine han modificado por completo la duración y número de tomas, y por lo tanto de las secuencias.

Una vez esclarecidos esos principios, sobra decir que “sólo la narrativa clásica favorece un estilo que lucha por conseguir paso a paso la mayor claridad denotativa” (*La narración* 163). Vemos entonces que la narrativa clásica cinematográfica busca ese espectador modélico del que antes habláramos, asumiendo que el propósito principal del cine es ser un medio narrativo que no sólo cuente historias, sino que las cuente con resultados y mensajes inequívocos.<sup>31</sup> A pesar de ello, Bordwell asegura que “la estabilidad de los procesos argumentales y las configuraciones estilísticas en el cine clásico no nos obligan a tratar al espectador clásico como material pasivo de una máquina totalitaria” (165), ya que éste es capaz de realizar operaciones cognitivas que “no son menos activas por ser habituales y familiares” (165). Estas operaciones son la base para que el estilo clásico de Hollywood pase, en palabras de Bordwell “relativamente desapercibido”<sup>32</sup> (164).

A pesar de que el modo clásico de narración es al que más espacio y análisis dedica Bordwell, enumera otros tres, debido a que afirma que “el predominio de los filmes clásicos de Hollywood, y consecuentemente de la narración clásica, es un hecho histórico, pero la historia del cine no es monolítica. Bajo diversas circunstancias, han aparecido modos diversos de narración” (*La narración* 205). Uno de estos modos y, el segundo que aborda, es la *narración de arte y ensayo*, modo que habita una “maquinaria de producción, distribución y consumo [conocida como] el *cine de arte y ensayo*

---

<sup>31</sup> Dice Bordwell al respecto: “El espectador [del modo clásico narrativo] casi nunca tendrá dificultades para comprender una característica estilística porque está orientado en el tiempo y el espacio, y porque las figuras estilísticas serán interpretables a la luz de un paradigma” (*La narración* 164).

<sup>32</sup> Respecto a este tan citado “Estilo de Hollywood”, Williams afirma que es una aproximación reduccionista, ya que por ningún motivo el trabajo realizado en Hollywood ha homologado su lenguaje al grado de ser un único estilo, y aún si así fuera, existen otros estilos cultural, social y económicamente diferentes y vigorosos como para que el etiquetar a Hollywood como el estilo más importante pueda ser una postura reduccionista (209).

*internacional*” (206). Las principales características de este modo narrativo serían: su argumento no es tan redundante como en la narrativa clásica; contiene lagunas y supresiones de información; la exposición causal tiene demoras y distintas distribuciones a lo largo de la cinta; y su narración suele ser menos motivada genéricamente (205). Siguiendo con las comparaciones y alusiones a la literatura, Bordwell afirma que “si el cine clásico se parece a un cuento de Poe, el cine de arte y ensayo está más cerca de Chejov” (208).

Aunque dedicaremos una sección entera a la figura del autor cinematográfico contemporáneo –en el capítulo “El autor cinematográfico en las mediaciones de la digitalización” – comparada con la de la novela, es interesante anotar que, dentro de este modo narrativo de arte y ensayo que Bordwell define, la idea de autor encuentra una función formal que no era visible en el modo clásico. Valga citar de nueva cuenta a Bordwell:

[En el modo narrativo de arte y ensayo] el periodismo y la crítica cinematográfica mitifican a los autores, tal como hacen los festivales, las retrospectivas y los estudios académicos. La declaración de intenciones del director guía la comprensión del filme, mientras un conjunto de trabajos unidos por la firma autoral alienta a los espectadores a leer cada filme como un capítulo de una obra. (*La narración* 211)

Este cine de arte y ensayo<sup>33</sup> encuentra sus raíces en una oposición a Hollywood y se encuentra “nutrida dentro de diversas industrias fílmicas nacionales de la época muda y

---

<sup>33</sup> Bordwell afirma que lo más atractivo de este modo narrativo –por lo menos económica y comercialmente– “apareció en el momento en que la combinación de novedad y nacionalismo se convirtió definitivamente en el recurso de *marketing* que ha continuado siendo a partir de entonces: la nueva ola

sostenida por conceptos tomados de la modernidad en el teatro y la literatura” (*La narración* 228). Como podemos ver, este modo narrativo nos será especialmente útil al analizar cuáles son las consecuencias de que este tipo de autoría se traslade a otros modos narrativos más comerciales.

El tercer modo de narración analizado por Bordwell es el *histórico materialista*, proveniente claramente de la escuela rusa de la primera mitad del s. XX. Siendo el modo de narración más históricamente delimitado, e incluyendo a cineastas como Sergei Eisenstein, Sergei Yutkevich, Grigori Kozintsev o Nikoloz Shengelaya, el modo narrativo histórico materialista es claramente retórico y “utiliza los principios narrativos y los recursos opuestos a las normas de Hollywood con propósitos abiertamente didácticos y persuasivos” (*La narración* 235). Bordwell hace mucho hincapié en el carácter persuasivo, político y aleccionador de este tipo de cine. En *La narración en el cine de ficción* analiza una veintena de cintas encontrando en casi todas las mismas marcas estilísticas y formales del uso del lenguaje cinematográfico a favor del mensaje ideológico que asume que la película intenta enviar.<sup>34</sup>

El último modo narrativo que Bordwell analiza es lo que él denomina como *narración paramétrica*, tipo de narración desligado de cualquier escuela nacional, periodo histórico o género cinematográfico (*La narración* 274). Este tipo de narración se concentra, a decir del autor, en las cualidades estilísticas más que en el argumento. Como

---

francesa, el nuevo cine polaco, el nuevo cine húngaro, el nuevo cine alemán, el nuevo cine australiano...” (*La narración* 231).

<sup>34</sup> Podríamos preguntarnos si el cine “Hollywoodense” contemporáneo (o por lo menos algunos casos obvios) podrían estar funcionando de una manera parecida. Tal vez no como histórico-materialista, sino como imperio-capitalista ya que usan la narración como parte de una retórica imperial colonizadora y capitalista.

él mismo lo anota: “El estilo filmico puede organizarse y enfatizarse hasta un grado que lo convierte, al menos, en tan importante como las pautas del argumento” (275), entregando al espectador un cine en el que, si bien existe todavía algún argumento, “los conjuntos estilísticos quedan en primer plano” (275). Este modo narrativo nos parece sumamente revelador porque parece desplazar de cierta manera a la narración en pos de darle mayor lugar a las características formales de la cinta. Parte de la teoría contemporánea que más adelante revisaremos plantea algo parecido, a saber, que la balanza entre narración y el “espectáculo” creado por los efectos visuales puede ya no estar tan a favor del contar una historia con absoluta precisión, y sí de utilizar los recursos que los dispositivos digitales y las nuevas prácticas cinematográficas ponen al alcance del cineasta. Con esto no quisiéramos afirmar que una cinta estilísticamente lograda inevitablemente restrinja sus cualidades narrativas, pero la idea de que las secuencias espectaculares, descriptivas o meramente visuales roban atención a la narración, es una hipótesis claramente extendida entre algunos autores defensores de la narración clásica como Lunenfeld o Ryan (*Narrative Across*).

A pesar que la de Bordwell es una de las más importantes propuestas respecto al análisis de la narrativa cinematográfica, su postura queda en una taxonomía que divide al cine en momentos narrativos, pero no se cuestiona de dónde proviene dicha capacidad narrativa, o si fue el sustituto de alguna otra capacidad o posibilidad del cine. Por su parte, Tom Gunning realiza un relevador análisis de cómo es que el cine narra y de dónde proviene dicha capacidad, así como a qué variables respondió el auge narrativo que el cine tuvo a partir de las primeras películas del director D.W. Griffith.

Gunning intenta explicar la narrativa cinematográfica partiendo del concepto literario de Genette sobre la narración –es decir los tres diferentes significados sobre el término “narrativa” que antes mencionáramos–. Gunning justifica el uso de Genette debido a la precisión y sistematización de su análisis, pero no por ello considera que toda la teoría cinematográfica deba estar basada en conceptos literarios. Así, se pregunta si los términos “narrativa” y “narración” deberían restringirse a la literatura o al lenguaje verbal (*D.W. Griffith y The origins* 16). Escribe Gunning: “We speak quite commonly of narrative film, and even narrative dance, painting, and pantomime. What allows this concept to cross between diverse media?” (16).

Si Bordwell hace una descripción taxonómica de lo que considera son las principales formas en las que el cine narra, Gunning realiza una aproximación distinta, y que consideramos de mayor utilidad para nuestros propósitos. Gunning plantea que el discurso narrativo cinematográfico puede ser descrito como la interrelación de tres niveles diferentes: “the pro-filmic, the enframed image, and the process of editing” (*D.W. Griffith y The origins* 18). Por el nivel de lo “pro-filmico” entiende todo lo puesto frente a la cámara para ser filmado, refiriéndose a que cualquier realizador “selecciona” ciertos elementos particulares de una preexistente serie de posibilidades. Debido a ello, lo pro-filmico se entiende como parte del discurso narrativo cinematográfico gracias a que dicha selección revela una intención narrativa (19). El segundo nivel es “la imagen enmarcada” (*enframed image*), en el cual lo pro-filmico es transformado de eventos y objetos preexistentes a imágenes en celuloide; proceso que no es de ninguna manera neutral, ya que es definido por numerosas decisiones tanto estéticas, como tecnológicas, prácticas y hasta políticas (19). El último nivel es el de la edición, donde Gunning recupera de

Gaudreault el término de “puesta en cadena”, para referirse a la manipulación del material filmado para darle un orden particularmente narrativo. Es obvio que dicha selección y “puesta en cadena”, tampoco es neutral, y es realizada con una intención narrativa –por lo menos en el modo clásico de narración desarrollado por Hollywood. Lo que nos parece más relevante de estos tres niveles propuestos por Gunning es que el autor afirma que estos casi siempre trabajan de manera conjunta, representando la mediación entre historia y espectador en el cine (*D.W. Griffith y The origins* 21).

Estos tres niveles para entender la narrativa cinematográfica propuestos por Gunning son de gran valía, ya que nos permiten ver que la narración cinematográfica puede ser entendida como una serie de procesos mediados, es decir, que la narración no es un simple aspecto formal, sino que responde a prácticas e interacciones entre el realizador, la obra, la institución cinematográfica y la audiencia. Para nuestro argumento la postura de Gunning es central, ya que, si en efecto las mediaciones de la digitalización han modificado la manera de entender la forma en la que se realiza la teoría y práctica cinematográficas, dichas mediaciones –como procesos prácticos de la digitalización– impactarán claramente en los tres niveles propuestos por Gunning.

Presentados ya unos rasgos característicos de la narración cinematográfica que la crítica ha considerado como presentes en el cine, y con el propósito de tomarlos como un punto de partida de lo que la crítica considera la teoría clásica sobre la narración en el cine, podemos ahora enfocarnos al cine contemporáneo, y particularmente a los que consideramos los dos debates más relevantes al respecto: el primero tiene que ver con la idea de confrontar a la narración cinematográfica con un espectáculo visual provocado

por los dispositivos y efectos digitales; y el segundo con las nuevas posibilidades narrativas que las mediaciones de la digitalización han traído consigo.

#### 2.4 La narración ante las nuevas mediaciones digitales.

La historia del cine es también la historia de su tecnología, ya que parte de sus capacidades de expresión dependen directamente de los avances técnicos del medio, y como bien lo plantea Manovich, a la vez que la tecnología cinematográfica tradicional está siendo reemplazada por tecnología digital, la lógica de la realización se redefine (*The Language 300*). Los procesos, prácticas, estilos e industrias han sufrido modificaciones sustanciales debido a la incorporación y mediación de los dispositivos digitales. Debido a ello, las imágenes se han ido haciendo cada vez más complejas, las cintas incluyen más efectos de muy diversos tipos, los DVFX (*digital visual effects*) ocupan partes sustanciales de las películas de acción y ciencia ficción –pero tampoco se atienen a dichos géneros–, y el uso de dispositivos digitales impregnan la gran mayoría de las películas que llegan a los cines. Pero también se modifican las prácticas y procesos por medio de los cuales se realizan estos efectos, desde los más simples a los más complejos, la intervención del material “filmado” –en el caso de que aún se trabaje en film– o grabado en diversos formatos de video, es mediada por la digitalización, proceso que logra incorporar una nueva gama de posibilidades prácticas, artísticas y tecnológicas. Esto ha logrado que la crítica especializada –a través de autores como McClean, Ryan, Lunenfeld, Ben Shaul o King– entable un debate respecto a si este cine en el que prevalecen los efectos visuales digitales, este alud de efectos y nuevas técnicas, trastoca lo que hasta ahora se sigue entendiendo –a través de la Teoría Clásica cinematográfica–

como la mayor característica del cine: la narrativa. Para reconstruir el debate y llegar a conclusiones que posteriormente nos permitan analizar de manera más puntual cuáles y cuál ha sido el impacto que dichas mediaciones de la digitalización han incorporado al cine, analizaremos –siguiendo a Lev Manovich, uno de los teóricos más puntuales sobre el tema– cuáles son las principales operaciones que lo digital incorpora a la práctica cinematográfica, aunque Manovich no sólo se refiere al cine, sino a lo que él concibe generalmente como “los nuevos medios”. Posteriormente analizaremos cuáles son los cambios centrales que estas operaciones ocasionan en la práctica cinematográfica; a qué se le llama cine digital, y finalmente se reconstruirá, con la intención de apuntar sus deficiencias, y proponer algunas expansiones del tema, el debate entre lo narrativo y lo “espectacular” –entendiendo el término como la alta presencia de efectos visuales digitales.

Comenzando por las operaciones Manovich encuentra tres principales técnicas de trabajar con información digital: selección, composición y teleacción (*The Language* 118). Afirma que la selección es una operación que emplean tanto los practicantes profesionales de los medios, como los usuarios; la “composición” es principalmente utilizada por los practicantes, mientras que la “teleacción”, es usada principalmente por los usuarios (121).

La primera operación: *Selección*, proviene de que en los nuevos medios – Manovich define al cine contemporáneo que emplea dispositivos digitales como uno de ellos– los productos culturales no son elaborados desde cero, es decir que en la cultura computacional, la creación “auténtica” ha sido sustituida por la selección de opciones de un menú (*The Language* 124). Manovich toma como ejemplo que en la creación de los

nuevos medios, el diseñador puede seleccionar elementos de librerías preestablecidas, las cuales no sólo tendrán objetos terminados, sino texturas, formas, transiciones, sombras, reflejos, a través de los cuales el nuevo objeto se construye (124). Si bien es cierto que esta práctica ya existía con lo que Manovich llama *old media*, la tecnología de los nuevos medios logró estandarizar la práctica haciéndola de mucho más fácil acceso (130). El ejemplo paradigmático de Manovich respecto a esta operación es la manera de trabajar de un DJ, quien a partir de música ya creada y grabada, crea nuevas mezclas que son originales. El término ha migrado a la imagen y existen hoy los VJs, quienes en lugar de “mezclar” audio, mezclan imagen. En el cine existen diversos ejemplos de este proceso, pero nos parece que un caso ejemplar sería la cinta *The Wild Blue Yonder* (2005) dirigida por Werner Herzog. El argumento de la película versa sobre un alienígena que narra la historia de la muerte de su planeta en una visita a la Tierra. La cinta está compuesta en cerca de un 80% por material de archivo que Herzog reedita para contar una “nueva historia”. Así, vemos que el director “selecciona” material preexistente para crear una nueva obra.

La segunda operación, denominada *Composición*, es una operación en la cual elementos separados listos para usarse son integrados, “compuestos”, en un solo producto. Parte vital de la *composición* es el hecho de que la imagen, sonido, espacio o escena, no demuestre su composición a partir de diversas fuentes, de distintos autores y en distintos momentos, sino que se muestre como una unidad (Manovich, *The Language* 136). Manovich afirma que el *digital compositing* puede ser dividido en tres pasos conceptuales: “1. Construction of seamless 3-D virtual space from different elements; 2. Simultaneous of a camera move through this space (optional); 3. Simulation of the

artifacts of a particular media (optional)” (137). La importancia de esta operación para el cine reside en la posibilidad de modificar la idea de montaje cinematográfico. El cine se monta, o edita, –o por lo menos hasta antes del uso de imagen digital– en un eje vertical, es decir en el tiempo. Ciertas imágenes se iban poniendo junto a otras para así estructurar la película temporalmente. Actualmente, y debido al *compositing*, existe una edición horizontal, es decir, en un eje cuya principal cualidad es el espacio. Una imagen se monta sobre otra, y esta sobre otra, y esta sobre pedazos de otra, *ad infinitum*, hasta conseguir una sola imagen que podrá ser montada en la edición vertical<sup>35</sup>. A diferencia del fotomontaje “clásico”, al *compositing* digital le es posible mezclar una enorme cantidad de imágenes que finalmente aparecerán como una sola, mientras que el primero perdía calidad por cada imagen añadida, ya que era casi imposible igualar el color y la fotografía de tantas imágenes distintas. Manovich lo explica afirmando que el montaje temporal se basa en realidades separadas de momentos consecutivos en el tiempo, mientras que el montaje dentro de una toma es lo opuesto, ya que realidades separadas forman partes contingentes de una sola imagen (*The Language 3*).

La tercera y última operación presentada por Manovich es la *Teleacción*. Esta operación es distinta a las dos anteriores gracias a que no sirve para crear nuevo material mediático, sino sólo para acceder a él. Se basa principalmente en la idea de que actualmente la gran mayoría de los productos culturales audiovisuales pueden ser accedidos por medio de una computadora. Ver imágenes, videos, cine, televisión, videojuegos, conferencias, *chats* en vivo, descargar música, pornografía u cualquier otra

---

<sup>35</sup> Técnica vital para este proceso es el denominado como *green screen shooting*, técnica por medio de la cual se filma a los personajes con un fondo verde –o azul según la paleta de color de la película–, el cual será posteriormente intercambiado de manera digital por ambientes previamente grabados o provenientes de imagen de archivo.

producción cultural que se encuentre “digitalizada” en la red, es accesible por medio de la teleacción. Pero no sólo eso, sino que el “espectador” se convierte en un usuario que puede “bajar”, modificar, “subir” tanta información, como la disponible en la propia red (*The Language* 161-175).

En lo que respecta al uso de efectos digitales al interior de una cinta, en *Digital Storytelling. The narrative power of visual effects in film* Shilo Mcclean considera que los usos narrativo-estilísticos de los DVFX en el cine pueden ser catalogados en ocho categorías: “Documentary, Invisible, Seamless, Exagerated, Fantastical, Surrealist, New Tradicionalist, and HyperRealist” (73). Esta clasificación de Mcclean tiene que ver con qué tan evidentes son los efectos usados ya que, según su propuesta, los efectos digitales empleados en el cine van mucho más allá de ser simples secuencias de explosiones, naves y personajes extraterrestres o secuencias de acción imposibles. Por ejemplo, afirma que las principales mediaciones de la digitalización en el cine se dirigen a cuestiones que regularmente pasan desapercibidas para el espectador promedio, como son, remoción y limpieza de los negativos, eliminación de porciones de la imagen por motivos no sólo de composición, sino de posicionamiento de marcas, cuestiones legales o simples reencuadres (3-9).

Vemos entonces que los cambios que ha sufrido el cine a nivel tecnológico se dan en varios niveles de la práctica cinematográfica, pero sin duda uno de los principales es la digitalización del material para ser procesado por computadoras en todas las fases del proceso de realización. Por ejemplo, la duración de una cinta anteriormente estaba ligada al número de bobinas usadas para la proyección de la película, cuya duración media era de 90 minutos. “Sólo rebasaban esta medida las películas excepcionales y cuya

dimensión de saga y de gran espectáculo lo justificaba: así, por ejemplo, las 3 horas, 42 minutos de *Lo que el viento se llevó*” (Lipovetsky y Serroy 74). Actualmente la duración de una cinta no está limitada más que por estándares comerciales de proyección. El que una cinta común siga durando en promedio dos horas, es una simple imposición de los exhibidores, quienes asumen que el espectador está acostumbrado a dicha duración. Dramática o tecnológicamente no hay razones para que la gran mayoría de las cintas exhibidas en el cine tengan una duración tan estandarizada.

Para entender lo que estos cambios han significado para el cine, habría que definir entonces qué se entiende actualmente por “cine digital”, ya que ello habla de la concepción epistémica que las mediaciones de la digitalización han introducido respecto a lo que se entendía por “cine”. Manovich enumera sus cuatro principios primordiales: 1) En lugar de filmar la realidad física, es ahora posible generar escenas completas a través de computadoras y *software* especializado; 2) el material en cinta que es digitalizado (si no es que se captura directamente en digital), pierde sus relación indéxica con la realidad; 3) el material filmado en vivo funciona ahora como material base para modificaciones digitales; y 4) en la realización cinematográfica tradicional, la edición y los efectos especiales eran actividades completamente separadas, hoy dichas prácticas, así como muchas otras mediadas por la digitalización, van de la mano<sup>36</sup> (*The Language* 300-301). Gracias a estos principios el autor puede sintetizar el cine digital como una operación casi matemática: “live action material + painting + image processing + compositing + 2-D computer animation + 3-D computer animation” (301), llegando así a la definición de que

---

<sup>36</sup> Esta última característica demuestra en parte nuestro argumento de que los modelos heurísticos que el cine ha empleado durante casi toda su historia son ya ineficientes debido a los cambios provocados por el ingreso de los dispositivos digitales a la práctica cinematográfica.

el cine digital es “*a particular case of animation that uses live-action footage as one of its many elements*” (302). Como ejemplo anota que *Star Wars: Episode I-The Phantom Menace* (Lucas 1999), se tardó en su filmación tradicional en set, 65 días, mientras que la postproducción, basada en la recomposición de las imágenes, creación de escenarios y personajes completamente digitales, efectos especiales y otros procesos digitales por computadora, tardaron cerca de dos años. Esto debido a que cerca del noventa y cinco por ciento de la película se realizó en una computadora (Manovich 303). Como lo dice Manovich: “As traditional film technology is universally being replaced by digital technology, the logic of the filmmaking process is being redefined (“What is digital cinema?” 409).

Para llegar a esta definición de que el cine digital es “un tipo particular de animación que utiliza imagen filmada en vivo como uno de sus múltiples elementos”<sup>37</sup>, Manovich realiza una reconstrucción del camino que llevó de la animación al cine, y de éste al cine digital –otro nuevo tipo de animación desde su perspectiva. En “What is digital cinema?”, el autor recapitula que al comenzar el análisis del cine digital lo que recibió atención fueron las narrativas interactivas, ya que, en vista de que casi toda la crítica equipara al cine con “contar historias”, era de esperarse que se piense que la digitalización permitirá al cine contar las cosas de nuevas maneras (“What is digital cinema” 405). Manovich realiza una puntual crítica al respecto: “Yet as exciting as the ideas of a viewer participating in a story, choosing different paths through the narrative space and interacting with characters may be, they only address one aspect of cinema

---

<sup>37</sup> En “What is digital cinema?” el autor lo dice de otra manera: “If live action footage was left intact in traditional filmmaking, now it functions as raw material for further compositing, animating and morphing” (“What is digital cinema?” 409).

which is neither unique nor, as many will argue, essential to it: narrative” (“What is digital cinema” 405). Una idea como esta explica en parte el por qué de la importancia de analizar a fondo de dónde es que proviene esta idea narrativa en el cine, ya que de ella han partido nuevos entendimientos sobre el cine contemporáneo y los usos que de la digitalización hace éste.

Si una de las principales características del cine en su inicio fue que “capturaba la realidad”, los inventos anteriores al cinematógrafo tenían una relación más directa con la pintura, ya que los fotogramas o cuadros, se creaban y animaban de manera manual. Por su parte, el cine digital recrea cuadros e imágenes, por lo cual Manovich afirma que “Seen in this context, the manual construction of images in digital cinema represents a return to nineteenth century pre-cinematic practices, when images were hand-painted and hand-animated (“What is digital cinema” 406).<sup>38</sup> Así, el autor plantea que el cine digital ya no puede ser claramente distinguido de la animación, y por ello el cine ya no es una tecnología indicativa de la realidad, sino un subgénero de la pintura (“What is digital cinema” 406).

Una vez que el cine se estableció como tecnología, las referencias a sus inicios casi artesanales –fueron relegadas a la animación. Dice Manovich: “The opposition between the styles of animation and cinema defined the culture of the moving image in the twentieth century. Animation foregrounds its artificial character, openly admitting that its images are mere representations” (“What is digital cinema” 408). El cine intenta entonces borrar todo rastro de su proceso de producción, intenta hacer creer al espectador

---

<sup>38</sup> Anota Manovich como ejemplo: “In principle, given enough time and money, one can create what will be the ultimate digital film: 90 minutes, i.e., 129600 frames completely painted by hand from scratch, but indistinguishable in appearance from live photography” (“What is digital cinema” 411).

que lo que ve proviene de la realidad, mientras que la animación pone de manifiesto su naturaleza artificial. De esta manera, las nuevas técnicas del cine digital, es decir que las mediaciones de la digitalización, logran que las técnicas que estaban marginalizadas vuelven al centro de importancia (“What is digital cinema” 408)

Como antes anotábamos, actualmente el cine ha ingresado casi por completo a un momento histórico en el que las mediaciones de la digitalización han modificado de fondo las premisas sobre las que el cine clásico –entendiendo por esto el cine totalmente analógico y analizado a través de lo que hemos venido definiendo como Teoría Clásica cinematográfica– se sostenía. Los procesos, prácticas, estilos e industrias han sufrido modificaciones sustanciales debido a la incorporación de dispositivos digitales en muchas de las fases del proceso.<sup>39</sup> Debido a ello, las imágenes se han ido haciendo cada vez más complejas –en lo que a su composición interna se refiere–, las cintas incluyen más efectos de muy diversos tipos, los DVFX ocupan partes sustanciales de las películas.

Este recurso y contundencia de los efectos ha generado un debate en torno a la narrativa y lo que algunos autores como Ben Shaul, Partington o King, han llamado “cine espectacular”, cine que aparentemente relega la narrativa en pos del divertimento únicamente visual. Más que a favor o en contra hay quienes afirman que los efectos ayudan a la narrativa, otros que la narrativa ya no importa porque el cine la ha olvidado o

---

<sup>39</sup> Lipovetsky y Serroy sostienen respecto a esta nueva estética del exceso supuestamente promovida por los DFVx: “No sólo crecen las pantallas de los cines –los multicinemas actuales tienen pantallas que sobrepasan los 20 m de anchura–, sino también otras formas de explotación cinematográfica que van más lejos y aumentan las dimensiones hasta un punto que no pueden permitirse las salas clásicas” (295).

superado y por ello es ahora puro espectáculo visual sin intenciones narrativas, y otros que plantean que los efectos dañan al cine porque le “roban” su narratividad inherente.<sup>40</sup>

Entre los autores que más defienden el uso narrativo de los efectos digitales, se encuentra Shilo Mcclean, quien plantea que la principal queja de la crítica es que el espectáculo generado por la tecnología digital socava la narración (1). Por su parte, Mcclean afirma que la historia del cine regularmente cita los inicios de los efectos especiales, pero que aún así, no se ha lanzado ninguna cinta con pretensiones comerciales sin que ésta contenga por lo menos un esbozo de historia (6-7). Así, veremos que la principal afirmación de esta primera propuesta a la que nos referiremos defiende la idea de que los efectos no sólo están lejos de afectar la narrativa de una cinta, sino que, de manera contraria, pueden llegar a potenciarla o enfatizarla. Partington, complementa la postura de Mcclean cuando afirma que la relación del espectador con la cinta no tiene que ver directamente –o por lo menos no únicamente– con sus componentes narrativos. Partington anota: “The meaningfulness of a moment/image is independent of any narrative function it might have, for example sex scenes, car chases, fights, and other kinds of “spectacle” which have little or no narrative purpose nevertheless offer the opportunity to produce shared pleasures which are meaningful in themselves” (14).

Cuando se habla de películas que pueden haber dejado de lado su potencial narrativo en pos de un cine espectacular, cintas como *Titanic* (Cameron 1997) o *Jurassic*

---

<sup>40</sup> Staiger nos recuerda la clasificación de Tom Gunning, quien realiza una distinción entre cine narrativo y cine de “atracciones”. Para Gunning, el cine de atracciones enfatiza presentar una serie de tomas desarticuladas y regularmente espectaculares, mientras que el cine narrativo se centra en contar una historia (“Writing the Story” 11). A pesar de que la clasificación de Gunning es sobre el cine clásico, Staiger utiliza sus categorías para realizar un análisis del cine contemporáneo tomando de ejemplo a *Pulp Fiction* (Tarantino 1994) como un cine narrativo que se centra en contar –aunque de manera desarticulada cronológicamente– una historia; mientras que clasifica de “cine de atracciones” a *Natural Born Killers* (Stone 1994), debido al uso de los efectos visuales en la película.

*Park* (Spielberg 1993) son regularmente acusadas de ofrecer únicamente la atracción de los efectos especiales, pero a decir de King ambas cintas lograron combinar grandilocuentes efectos visuales con sólidas narrativas, lo cual muestra el interés que la crítica especializada sigue mostrando sobre la importancia de la narrativa clásica (*Spectacular Narratives* 42). Al lado de las críticas, también se ha dicho que películas como éstas han sido referidas como ejemplos de cintas con distintos puntos de acceso para la audiencia, es decir, que proveen una clara dosis de efectos especiales, pero articulados de manera que siguen un argumento complejo cuya narrativa está claramente esquematizada (*Spectacular Narratives* 45). Así, King llega a la conclusión de que lo narrativo en el cine está lejos de ser completamente eclipsado, ni siquiera en los grandes éxitos hollywoodenses de taquilla que privilegian los efectos y supuestamente relegan el contenido narrativo (2).

Como antes decíamos, aquellos que defienden el aporte de los efectos digitales a la narrativa afirman que esos efectos pueden ayudar en lugar de limitar la narrativa. Como lo plantea King “moments of spectacle sometimes help to move the plot significantly forward. They can also contribute to the play of underlying narrative structures” (*Spectacular Narratives* 4). McClean apunta algo parecido cuando plantea que los efectos especiales, ya sean digitales o analógicos “are performing the rightful job of effects: to support the kind of story being told” (5). Al hilo de esto Manovich se pregunta y responde: “How do filmmakers justify turning a familiar reality such as a human body or landscape into something physically impossible in our world? Such transformations are motivated by the movie’s narrative” (*The Language* 310).

Por su parte, Barker dice que estos efectos especiales deben ser convincentes tanto narrativamente como en su representación del mundo ficcional del filme. De esta manera, la audiencia se identificará y apropiará la historia que le está siendo contada (171-172). McClean lo dice de otra manera: “The main advantage is that the final image, when done well, allows a more convincing and engaging narrative outcome” (65). McClean apunta que si sólo se pone atención a los efectos digitales “espectaculares”, se dejan de lado las ocasiones en que otro tipo de efectos dan soporte a la construcción narrativa (10). Asevera McClean: “Spectacularity, while a valuable concept, does not capture the full practice and potential of DVFX, and it is not one of its enduring qualities” (222). Afirmaciones como esta nos muestran que centrar el debate únicamente en los “efectos especiales” respecto a las mediaciones que la digitalización ha logrado en esta práctica particular en el cine de ficción puede ser un acercamiento cuando menos incompleto, ya que las prácticas y usos que de los efectos visuales hace el cine contemporáneo inciden tanto en el espectador como en el autor, ya que los provee de distintas herramientas y posibilidades que eventualmente llevarán a repensar esas “maneras” en las que la digitalización ha impactado en lo “espectacular” al cine.

Volviendo al punto central de McClean, y en parte de esta postura que defiende las posibilidades narrativas de los efectos digitales, es que estos surgen de las demandas narrativas del argumento (McClean 16). De esta manera, aseguran que la narrativa sigue siendo lo más importante del cine, y los efectos digitales apoyan dicha función. McClean lo deja claro cuando apunta: “The narrative clarity dominates regardless of the increasing use of special effects” (33). No sólo los efectos no eliminan las características narrativas del cine, sino que han amplificado el alcance de la expresividad narrativa, ofreciendo

mejores herramientas de captura y representación a los creadores de historias (McClellan 67), ya que desde el punto de vista de la autora, la mayor importancia del uso de efectos visuales digitales está directamente relacionada con su narratividad (215).

La segunda postura ante el uso de efectos digitales especiales en el cine contemporáneo y su relación con la narrativa afirma que el cine ha olvidado, o por lo menos dejado de lado, la narrativa en pos de un cine completamente espectacular, donde la imagen excesiva, las secuencias grandilocuentes y la emoción provocada por el puro divertimento audiovisual son lo que debe primar en el cine contemporáneo, el cual “se estructura y se cuenta a través de una lógica del exceso” (Lipovetsky y Serroy 74). Se propone también que el cine contemporáneo ha dejado de lado la narrativa, por lo cual “la ausencia de explicación o de intelección no se percibe ya como un defecto” (Lipovetsky y Serroy 103), sino como una ventaja, ya que esta simplicidad argumental y narrativa permite al espectador concentrarse y disfrutar lo visualmente espectacular y excesivo. Como lo señala King: “Spectacle offers a range of pleasures associated with the enjoyment of ‘larger than life’ representations, more luminous or intense than daily reality” (*Spectacular Narratives* 4).

Se dice que en sus más incipientes etapas, el cine se basó en desplegar un cine de atracciones, un cine que no se basaba en contar historias, sino en el espectáculo provocado por las imágenes proyectadas (McClellan 25). Este cine viró hacia lo narrativo en parte por las tres razones propuestas por Aumont y que antes referíamos: que los objetos fotografiados en la cinta son reconocidos por el espectador, lo cual va más allá de una simple representación; que la imagen está en movimiento y por lo tanto inscrita en la duración, y una “búsqueda de legitimidad”. A pesar de ello, y aunque el cine siguió

siendo primariamente narrativo, King afirma que estas cualidades espectaculares de la experiencia audiovisual, han sido cada vez más importantes, en particular para la industria de Hollywood (*Spectacular Narratives* 1).

Pero este acercamiento al espectáculo y alejamiento de la narrativa fue evolucionando con el tiempo, y en gran medida de la mano del desarrollo tecnológico alrededor del cine. Como lo plantea Black:

While special effects once allowed filmmakers to present glimpses of the unreal world of dreams (*Un chien andalou* {1929, Buñuel}, *The Wizard of Oz* {1939, Fleming}, *Spellbound* {1945, Hitchcock}), today's sophisticated effects are increasingly used to produce a heightened illusion of reality itself (crashes, disasters, wars, space travel, etc.) –of truth as visible spectacle, of reality as anything that is filmable. (8)

Sin duda los efectos digitales provocan hoy otros usos, efectos y consecuencias. En este cine espectacular del que se habla, las cintas estarían apostando por el exceso, lo espectacular y grandilocuente. Este cine “estremece no tanto por lo que cuenta como por el efecto de sus colores, sus sonidos, sus formas, sus ritmos, un cine que se dirige al que se ha llamado nuevo espectador” (Lipovetsky y Serroy 52). Sin duda habría que tomar estas aseveraciones con cuidado, ya que la llamada revolución digital donde todo el cine utiliza efectos digitales espectaculares, y el espectador espera exceso y grandilocuencia de parte del cine digital no es del todo indiscutible. Sin bien es cierto que, por ejemplo, procedimientos como el Omnimax permiten proyectar películas cuyo formato es diez veces más grande que el de la cinta de 35mm, también habría que anotar que en todo el mundo sólo existen 120 salas equipadas con ese sistema (Lipovetsky y Serroy 295); o por

otro lado, también es cierto que muchas películas emplean efectos digitales en varias de sus secuencias, pero para que una cinta mantenga ese espectáculo visual durante gran parte de su duración, se necesitan altísimos presupuestos, grandes equipos humanos, y tecnología de punta que sólo los más grandes estudios tienen a su disposición. Es decir, que la digitalización impacta directamente en la práctica a este cine mercantil y “espectacular”, ya que en los procesos dicha grandilocuencia deja de ser vista desde una mira ontológica respecto a conceptos como realidad o representación en el cine, y se aterrizan en cuestiones pragmáticas, que incluyen la reflexión sobre las prácticas y usos que la digitalización incorpora al ejercicio cinematográfico.

Aquellos teóricos que proponen que el cine espectacular no hecha de menos la narrativa, es debido a que plantean que –en parte algo que ya había comentado Metz en los 70– la narrativa es sólo una de varias opciones entre las posibles para el cine. Gunning sostiene: “While storytelling was not totally foreign to cinema before the nickelodeon boom (1905-1909) [...] aspects of early cinema are best understood if a purpose other than storytelling is factored in. Cinema as an attraction is that other purpose” (“Now You See It” 3)

Entonces, no es que el cine contemporáneo haya “desechado” o “desplazado” la narrativa, sino que ha comenzado a virar hacia un camino olvidado, pero que siempre fue una opción. Desde aquellos filmes incipientes que no lograban contar una historia pero que maravillaban con sus “imágenes en movimiento”, el cine tal vez ha relegado una opción de expresión tan válida como lo ha sido hasta ahora la narrativa.

En una tercera y última postura respecto a este cine espectacular y su relación con la narrativa, encontramos a aquellos que afirman que lo narrativo es la principal y más

característica cualidad del cine. Esta postura conlleva también que el cine no puede funcionar sin su componente narrativo, y que el cine contemporáneo que comienza a desplazarla para moverse hacia propuestas más enteramente visuales o basadas en la espectacularidad y exceso de la imagen, no cumple con las funciones previstas para un filme –particularmente por las propuestas en la Teoría Clásica.

Así, la tercera opción es ver al cine espectacular como una clara desviación de la “verdadera” función del cine, que es contar historias. Mcclean apunta que autores como Ryan, King o Bordwell, que defienden esta postura, afirman que las secuencias de efectos tienen un propósito definido: “Interrupting the narrative, of stopping it and forcing the spectator to observe and acknowledge the technology of cinema” (36). Esta espectacularidad que pone la atención sobre los procesos digitales es relacionada ávidamente con la estética hollywoodense desarrollada en cintas de gran presupuesto y envergadura. Mcclean apunta también: “Critical commentary on the use of effects usually focuses on its spectacularity and asserts that DVFX stop the narrative in order to draw attention to the technology that created them in order to comment on technology itself” (218).

Esta postura culpa principalmente a Hollywood y este tipo de cintas de la pérdida narrativa que desvía al cine de sus “principales propósitos”. Como lo apunta Lunenfeld : “It should strike no one as shocking that the dominant Hollywood cinema, especially in its blockbuster mode, should seem to care less and less about narrative convention and coherence” (384). El uso de efectos digitales en este tipo de cintas está íntimamente relacionado con los dispositivos digitales que permiten su realización, y aquellos que afirman la necesidad narrativa del cine, y la pérdida de dicha capacidad a partir del uso de

los DFVx, sugieren que el uso de efectos digitales puede extirpar el “alma” de la historia”<sup>41</sup> (McClean 4). Por su parte y en sintonía con esta propuesta, Ryan afirma que la supervivencia de la narrativa como forma estructural no depende de las capacidades de ésta para adaptarse a los nuevos medios, ya que la narrativa tiene tal posicionamiento, que tiene poco que temer a las computadoras: “rather, it is the future of new media as a form of entertainment that depends on their ability to develop their own forms of narrativity” ( “Will New Media” 354). Este desplazamiento fuera de lo narrativo sería algo negativo, a decir de King, si la mayor preocupación del cine hollywoodense contemporáneo fuera la homogeneidad narrativa, pero es bien sabido que, en este tipo de cine, la rentabilidad siempre está sobre la unidad y homogeneidad narrativa (*Spectacular Narratives* 3-4).

A la luz de este debate, McClean se pregunta: “Is it ever possible for spectacle – and effects– to fit into classical narrative filmmaking?” (8). Al respecto, King hace una crítica puntual al apuntar que la sugerencia de que haya existido una “narrativa clásica” en un estado puro a partir del cual se deba partir para evaluar su relación con lo espectacular y los efectos digitales es, cuando menos, inocente (“Spectacular Narratives” 25).

Reducir el debate de la digitalización a los “efectos especiales” y el efecto que estos tienen sobre la narrativa es inadmisibile ya que es claro que las mediaciones de la digitalización no sólo evidencian esta capacidad formal, sino que hacen patente todo un abanico de implicaciones prácticas que van desde las cuestiones más institucionales como

---

<sup>41</sup> Sin duda una clara referencia a Walter Benjamin y su ya clásico texto “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”.

la división heurística de los procesos, hasta las más formales, como el proceso de edición. Como lo plantea Prince: “The in-you-face special effects of these films are red herrings. Media coverage plays them up, and many viewers love to experience them, but they are not the most importante manifestation of the digital turn in contemporary cinema” (24). Por ello, consideramos que, para sumar una postura que consideramos ausente al debate, es necesario analizar algunas de las posturas anteriormente expuestas a la luz de una propuesta realizada por Tom Gunning en varios textos sobre lo que él llama “el cine de atracciones”. Esta propuesta examina el aparato que produce dicho tipo de cine como una mediación, lo cual permite analizar la digitalización como una nueva mediación entre el cine y sus presupuestos narrativos, y como veremos, autorales y de recepción.

Gunning comienza su argumentación recurriendo a la afamada secuencia realizada por los Lumière en la que un tren avanzaba hacia la cámara, lo cual provocaba que algunos de los asistentes a la proyección salieran despavoridos de la sala (Bolter y Grussing 155). Lo que Gunning dice es que la audiencia se asustó, pero que no era tan inocente como para pensar que el tren iba a entrar en la sala (Bolter y Grussing 155). Afirma que lo que la audiencia admiraba era la capacidad del film de crear una ilusión tan auténtica, de lo que conocían como verdadero. (155) Gunning pide reconsiderar concienzudamente el contexto de dichas imágenes para poder entender el misterioso poder con el que increpaban a la audiencia. “This context includes the first modes of exhibition, the tradition of turn-of-the-century visual entertainments, and a basic aesthetic of early cinema I have called the cinema of attractions, which envisioned cinema as a series of visual shocks” (“An Aesthetic of Astonishment” 116). El autor afirma que lo que en verdad se muestra a la audiencia no es la fuerza y velocidad del tren, sino la

“fuerza” del aparato cinematográfico (“An Aesthetic of Astonishment” 118). En vista de que se podría pensar que la experiencia de este cine de atracciones podía ser “negativa” debido al estrés o terror que pudiera provocar, Gunning plantea que lo que este cine de atracciones logra es lo que los parques de diversiones hacían al poder entregar esa experiencia emocionante, pero controlada gracias a la tecnología moderna, como lo lograba una montaña rusa (“An Aesthetic of Astonishment” 122).

Huhtamo afirma que el Cinearama de los 50s o la pantalla Imax aparecida en los 70s, probablemente tenían la intención de restaurar este “cine de atracciones” del que habla Gunning (Citado en Bolter y Grussing 157). Para Bolter y Grussing, las películas actuales de Hollywood en 35 ó 70mm, están más cerca de lo que se ha estado en décadas del espíritu del cine de atracciones (157). La gran diferencia con el primer cine de atracciones al que Gunning se refiere en sus textos, es que la audiencia considera en su mayoría que dichas “atracciones” o como algunos actualizan el término, dicho “espectáculo visual” se debe en parte a las mediaciones que la digitalización ha logrado en el cine. Como lo dicen Bolter y Grussing, el impacto de dicho cine recae en parte en la conciencia de mediación, es decir que el espectador debe estar consciente de la presencia del medio, ya que si no fuera así, no entraría en la ecuación las capacidades formales desarrolladas por el aparato (158).

Gunning considera que este cine precedió al cine narrativo, el cual eventualmente se convirtió en los Estados Unidos en el estilo narrativo de Hollywood (“An Aesthetic of Astonishment” 122), al que Bordwell y otros teóricos llaman el “estilo narrativo

clásico”.<sup>42</sup> Gunning plantea que este cine de atracciones fue superado por el cine narrativo que enarbola el estilo de Hollywood clásico, la lógica de transparencia respecto al medio cambió. Esto debido a que los filmes narrativos eran menos “inmediatos” que los del cine de atracciones. Esto lo explica diciendo que el cine de atracciones dependía de mostrar algo que “realmente había sucedido”, por lo cual la verdadera maravilla era la cámara que había podido capturar ese momento, mientras que en el cine narrativo se presentan ficciones de las que no se espera realidad, y por lo tanto el asombro será menor a menos que existan instantes visuales que logren ese asombro (Bolter y Grussing 156).

Como se puede observar, existe una tensión entre los DVFX y lo que se considera la narrativa clásica o tradicional que una cinta que llega a la salas debe tener según la Teoría Clásica. Lo que nosotros sostenemos aquí es que este debate debe ser llevado hacia otro lugar, uno que logre desprenderse de la idea de una narrativa tradicional, y se interroga a sí mismo sobre qué otras posibilidades narrativas, no narrativas, espectaculares, transmediáticas, experienciales o visuales puede explotar el cine que emplea efectos y dispositivos digitales para su realización, y para hacer esto, se interroga el cine como episteme, como mediación y como práctica.

## 2.5 La narrativa más allá de la pantalla: narrativas multimedia, interactiva, modular y transmediática

Con la intención de ejemplificar de manera clara lo que las mediaciones de la digitalización han permitido al engarzarse como prácticas en el cine contemporáneo,

---

<sup>42</sup> A pesar de esta superación, Gunning afirma que el cine de atracciones nunca desapareció del todo en aquella época, ya que siguieron existiendo cortometrajes de noticias que apelaban al sentido de asombro de la audiencia por medio de mostrarles que algo exótico, lejano o peligroso había logrado capturarse por medio de la cámara (Bolter y Grussing 156).

analizaremos las que consideramos sus principales estrategias. Si recurrimos a ejemplos de cine análogo, es gracias a que estos ejemplos, contrastados con las posibilidades actuales que la digitalización provee a los cineastas, evidencian la necesidad de un nuevo aparato teórico de análisis. De esta manera veremos que en el ejercicio cinematográfico se generan usos y prácticas que cuestionan la posibilidad de análisis de la Teoría Clásica Cinematográfica.

En 1974, apareció la cinta *The Beast Must Die* (Annett 1974), cinta en la que ocho personajes afrontan el misterio de la identidad de un hombre lobo. En cierto momento de la cinta, la narración se detenía y daba en pantalla a los espectadores opciones por dónde podría seguir la trama de la película al elegir quién era el hombre lobo. En salas especialmente equipadas para ello, los espectadores apretaban el botón que representara su elección, y la película seguía el deseo de la mayoría. El cine ha venido desde hace décadas intentando ciertos experimentos y nuevas propuestas en lo referente a su narrativa –como uno de los elementos más característicos sobre los que la Teoría Clásica Cinematográfica se construye. Dichas prácticas han sido potenciadas por las mediaciones de la digitalización, ya que hay procesos técnicos y prácticas que sólo la digitalización ha permitido. No podemos olvidar que entre las propuestas también existen ejercicios que el cine analógico era capaz de realizar, pero que la digitalización ha posibilitado de una manera considerable, lo cual no sólo tiene implicaciones en la narrativa de la película, sino también en la manera en la que la práctica cinematográfica se lleva a cabo, incidiendo en aspectos como la división del trabajo, adjudicación autoral o posibilidades de interactividad con el usuario.

Analizando las propuestas más relevantes respecto a estas nuevas posibilidades narrativas –o no narrativas– del cine, vemos que se pueden agrupar en grandes conjuntos que comparten ciertas características, pero que por lo general son aglutinadas por el uso de dispositivos digitales. De este análisis se derivará que los cambios en la narrativa cinematográfica son sustanciales, pero no sólo eso, sino que dichas modificaciones impactan en diversas partes de la creación y consumo del cine como una obra procesual que ya no acepta tan fácilmente modelos heurísticos basados en su producción, distribución, postproducción u otros términos familiares, por lo cual la Teoría Clásica se ve impedida para dar cuenta fehacientemente de estos cambios y prácticas.

Como ya antes habíamos anotado, Manovich habla de que los “nuevos medios” se caracterizan por su recurso a la digitalización y a los nuevos procesos que ha permitido. Dentro de estos nuevos medios incluye, como vimos, al cine contemporáneo. Recuperamos este asunto debido a que Cubbit sugiere que lo narrativo es sólo uno entre muchos modos de organización característicos de los nuevos medios (“Spreadsheets” 3). Si bien afirma también que el modo narrativo ha sido imperante, también apunta la importancia de analizar nuevas propuestas, sin importar su nivel de proximidad a lo narrativo.

Como antes decíamos, la digitalización ha logrado que estas propuestas sean reconceptualizadas y expandidas, esto debido a que algunas cualidades materiales y accesibilidad de procesos facilitan dicha experimentación. Como lo plantea Ryan: “Judging by the number of computer–supported narrative forms that have appeared since 1980, the technological innovations of the last two decades have been a pivotal event in

the history of narrative” (“Will New Media” 309). A la manera de Wiebel,<sup>43</sup> Ryan realiza una clasificación de las posibilidades para lo narrativo que la digitalización ha abierto. Anota Ryan: “These forms include: hypertext fiction, the nonlinear, forking-path version of the postmodern novel; interactive drama; and computer games” (309).<sup>44</sup> Al respecto, no habría que perder de vista que Ryan apunta que estas posibilidades siempre tienen la opción de mezclarse para crear nuevas opciones. Como antes habíamos anotado, consideramos que los cambios no son sólo formales, sino que exceden a la pantalla y su funcionamiento interno para involucrarse otros campos de la práctica económica, política y cultural. De ahí que la colaboración, los derechos de autor, la globalización, los estudios de género, la performatividad, tengan todos algo que decir respecto a estos cambios en la estructura narrativa del cine provocados por las mediaciones de la digitalización.

Hablando sobre la década de los años 80, Manovich apunta que en dichos años se puede ver el nacimiento de nuevas formas cinemáticas que no son narrativas lineales, las cuales son exhibidas en la televisión o la pantalla de la computadora en lugar de en la pantalla de cine (*The Language* 310). Esta modificación en el acceso ha sido amplificada

---

<sup>43</sup> En *Narrated Theory: Multiple Projection and Multiple Narration*, Peter Wiebel afirma que hubo varios ensayos distintos antes de los impulsados por las mediaciones de la digitalización. Wiebel los divide en *materiales*, es decir los que ocurrían directamente sobre la cinta, como *Film in which there appear sprocket holes, edge lettering, dirt particles, etc...* (Land, 1966); *de pantalla múltiple, múltiples narraciones simultáneas* – técnicas recuperadas en conjunto por Mike Figgis en *Timecode* (2000) y *Hotel* (2001); *experimentos con espacio y tiempo*; *experimentos con sonido*; *narraciones multiperspectiva*; y *narraciones reversibles* y *rizomáticas* (42-53). Si bien es cierto que no todas estas posibilidades de experimentación están relacionadas con la narrativa cinematográfica, algunas de ellas aunque ya eran posibles en el cine analógico, la digitalización las ha potenciado –como es el caso de la pantalla múltiple, o las múltiples narraciones simultánea.

<sup>44</sup> Por su parte Bordwell realiza una clasificación parecida, pero se podría decir que las opciones “experimentales” que Bordwell apunta son más bien de películas que de posibilidades en las cuales clasificar las nuevas estrategias narrativas del cine. Sus opciones son: “Complexity and Redundancy”, “Antiheroes and Mental Spaces”, “Time and Time Again”, “Serendipity and Small Worlds”, “Antiheroes and Mental Spaces”, (*The Way Hollywood* 72-103).

claramente por las posibilidades de distribución provistas por el Internet.<sup>45</sup> Si bien es claro que no todo el video que se observa en Internet son largometrajes, una exploración simple en un buscador de Internet arrojará cientos de páginas que albergan literalmente miles de películas en línea. Parece relevante también anotar que estas páginas albergan no sólo los éxitos de la temporada, de algún género en específico, o sólo de Hollywood, sino que se pueden encontrar cintas de todos los géneros, y en algunos casos filmes que datan hasta de 1927<sup>46</sup>, lo cual habla de las posibilidades que la digitalización del material presenta aún para cintas realizadas con un completo alejamiento de lo digital.

Con la intención de aglutinar las principales posibilidades que muestran las limitaciones de la narrativa clásica anteriormente definida, apuntaremos ciertos modos que consideramos que la digitalización ha introducido en el cine. Antes de apuntarlas, valga decir que aunque nuestra intención es argumentar que esta narrativa clásica está siendo confrontada por otras posibilidades habilitadas por los nuevos medios digitales, autores como Bordwell afirman que estos cambios no son tan relevantes, ya que “nearly all scenes in nearly all contemporary mass-market movies (and in most independent films) are staged, shot, and cut according to principles that crystallized in the 1910s and 1920s” (*The Way Hollywood* 180). Así, las posibilidades que encontramos son: la narración multimedia, las narraciones interactivas, las narraciones modulares, y las narraciones transmediáticas.

---

<sup>45</sup> Como se anota en un artículo del diario barcelones *La Vanguardia* publicado en septiembre de 2010 “el video supone ya más de un tercio del tráfico mundial generado por los consumidores en Internet y se prevé que a finales de año será de cerca del 40%”. El artículo toma sus datos de un estudio realizado por *Cisco Visual Network*, firma que asegura que para el 2014 el video “supondrá el 60% del total de la red”. Para ese año se habrán alcanzado los “64 Exabytes por mes, lo que equivale a 16,000 millones de DVDs”.

<sup>46</sup> Para mayor referencia se pueden visitar sitios como: <http://watch-movies.net.in/>; <http://fanaticopeliculas.com/>; <http://seemovies4free.com/>; <http://www.movies-on-demand.tv/>; <http://www.onlinewatchmovies.net/>; <http://www.megavideomovies.net/>; o <http://www.solarmovie.com/>

Comenzando por las narraciones multimedia, digamos que el término se emplea para referirse a objetos o sistemas basados en diversos medios de expresión, de los cuales los más recurrentes son imagen, audio y texto que regularmente son empleados con una computadora como interfase. Estos medios interactivos tuvieron un auge relevante con el cada vez mayor acceso a las computadoras. Discos y programas con los que se podía “interactuar” tuvieron un gran éxito durante las décadas de los 80 y 90, pero actualmente dichos programas son casi obsoletos debido a la aparición y propagación del acceso a Internet. Lo que dichos discos y programas hacían fue superado por las plataformas de navegación en la red, pero el término “multimedia” persistió para plataformas que intentan proveer acceso a diversos medios a la vez.<sup>47</sup>

Debido a que el cine tuvo desde sus inicios la capacidad de combinar imagen, texto y audio (ya que el cine nunca fue pensado para exhibirse en silencio, sino acompañado por orquestas o pianolas), Manovich afirma que el cine podría ser considerado la original plataforma multimedia (*The Language* 51). Actualmente se pretende que esta característica multimedia integre al cine como una de sus partes, aunque a decir verdad, son pocos los casos que integran a las películas como parte de una obra multimedia. Aunque estrictamente, se podría llamar una plataforma multimedia a muchos de los DVDs que las grandes productoras de cine actualmente desarrollan, ya que estos discos cuentan ahora no sólo con la película –en diversos formatos y con

---

<sup>47</sup> Como ejemplo podemos referir el nuevo “reproductor multimedia” anunciado en septiembre de 2010. Presentado en Corea del Sur, el nuevo reproductor multimedia inalámbrico tiene por nombre *LG Art Cinema Wi-Fi*, y es compatible con la reproducción en alta definición y redes inalámbricas. Cuenta con dos puertos USB 2.0, entradas para varios discos duros externos, un puerto digital HDMI y salida óptica con soporte para sonido DTS y Dolby 5.1. Soporta más de 10 formatos de sonido, más de 20 de video, subtítulos, gráficos y texto. Lo que aparatos y plataformas como ésta buscan es integrar no sólo los medios, sino que se integran también nuevas posibilidades de formatos, calidades, y especificaciones que son sólo posibles a partir de la digitalización.

diversas posibilidades de audio o subtítulos– sino también con galerías de fotografías, documentales sobre la realización de la película, fichas filmográficas del director y los actores principales, y en algunos casos, como la edición del 25 aniversario de *Taxi Drive* (Scorsese 1976), con el guión completo de la película, el cual además cuenta con la posibilidad de, por medio de pulsar ciertos fragmentos de texto, llevarlo a escenas específicas de la película.

Como decíamos, es cierto que muchos proyectos multimedia incluyen clips de video como parte sustancial de su estructura, sin embargo son pocos los ejemplos que han logrado integrar un filme o varios enteros a su narrativa interna. Uno de los proyectos más emblemáticos es *The Tulse Luper Suitcases*<sup>48</sup> (Greenaway 2003-2005). El proyecto incluía un film de ocho horas dividido en tres largometrajes, lanzado en DVD y acompañado de un CD-ROM interactivo, una página de Internet, una serie de televisión de 16 capítulos de 30 minutos cada uno, una exposición itinerante, y una enciclopedia (De Felipe 20). Otro ejemplo sería el documental *La Pelota Vasca* (Medem 2003), cinta que se incorporaba a un proyecto que incluye un documental, serie para televisión, sitio de Internet interactivo, foro en red, y un largometraje de ficción.

De esta manera, vemos que las llamadas “narrativas multimedia” incorporan al cine sólo como uno de sus productos. No se trata de una narrativa cinematográfica que posteriormente se mueva de medio en medio –como más adelante analizaremos en las narrativas transmediáticas– sino que desde un principio están concebidas como partes integrales y complementarias de una narrativa múltiple que se compone y articula no de

---

<sup>48</sup> Para mayor referencia del proyecto se puede consultar: <http://www.tulseupernetwork.com/basis.html> y <http://petergreenaway.org.uk/tulse.htm>

un medio a otro, sino de aportes parciales para generar un discurso unitario. La obra no tiene ya un único soporte, ni privilegia un medio, sino que habita diversas plataformas. Esto inevitablemente impacta las formas de interacción de los productos culturales, así como su relación con el espectador. Estas narrativas son al menos en parte posibles gracias a la migración digital, ya que es mucho más fácil tener acceso a distintos medios a través de la más grande plataforma multimedia que ha existido: la computadora.

Esta importancia de la computadora es también sumamente relevante cuando hablamos de “narrativas interactivas”, ya que a pesar de que el cine ha intentado incorporar dicha posibilidad a las salas, su mayor repercusión ha sido en dispositivos capaces de reproducir películas, pero con una interactividad casi innata, es decir, la computadora y otros dispositivos que pueden reproducir video digital, como ipads, iphones u otros.<sup>49</sup> Si bien el debate acerca de las verdaderas posibilidades del cine interactivo se viene dando principalmente en la última década, la experimentación en este tipo de cine y sus posibilidades viene desde mediados de los 70s, y llegan hasta la actualidad con un auge creciente, llevando a que, por ejemplo, el MIT auspicie el *Media Fabrics. Interactiv cinema*,<sup>50</sup> grupo de investigación, dirigido por Glorianna Davenport<sup>51</sup>.

---

<sup>49</sup> Como lo plantea Manovich: “Most discussions of cinema in the computer age have focused on the possibilities of interactive narrative. It is not hard to understand why: Since the majority of viewers and critics equate cinema with storytelling, computer media is understood as something that will let cinema tell its stories in a new way” (*The Language* 293).

<sup>50</sup> El antecesor de dicho grupo es *Interactive Cinema*, grupo también alojado en el MIT, pero que dejó de funcionar bajo ese nombre desde Otoño de 2004. Aún se pueden encontrar los archivos de sus proyectos en: <http://ic.media.mit.edu/>, y los trabajos que actualmente se realizan en *Media Fabrics* en: <http://mf.media.mit.edu/>.

<sup>51</sup> Este grupo de investigación estuvo activo hasta 2008, y actualmente sus integrantes realizan proyectos de investigación por separado, aunque algunos siguen trabajando en conjunto. El grupo de investigación *Media Fabrics* plantea sus objetivos en su sitio de Internet <http://mf.media.mit.edu/>, de la siguiente manera: “Our research focuses on a new paradigm: the “media fabric” -a semi-intelligent organism where lines of communication, threads of meaning, chains of causality, and streams of consciousness converge and intertwine to form a rich tapestry of creative story potentials, meaningful real-time dialogues, social interactions, and personal or communal art- and story-making”

Como dos ejemplos paradigmáticos anotamos en primer lugar el ya citado al inicio de nuestro capítulo y realizado con intenciones comerciales en 1974 por Annet, –la cinta *The Beast Must Die* (Annett 1974)– y otros dos realizados en 2001 por el *Interactive Cinema Group* del MIT: *Cutaneous Grooves* (Davenport 2001) y *Flights of Fantasy* (Davenport 2001). En el primer caso, los espectadores usaban un traje para, dependiendo de lo exhibido en pantalla, recibir sensaciones táctiles programadas en la piel; el segundo caso se componía de dos cuartos en los cuales las pantallas respondían a las acciones del público dentro del mismo, y a su paso de uno a otro recinto.

En vista de que estos ejemplos pueden ser catalogados como de experimentales, su arraigo y desarrollo comercial hasta el momento no han sido relevantes. Por otro lado, no se toma en cuenta que debido a la multiplicación de plataformas (computadoras, iphone, ipod, ipad, celulares, etc.) en los que actualmente se puede ver una película, la interactividad instantánea al ver la cinta puede ser limitada, pero la interacción posterior que los usuarios y espectadores tengan con el producto por estos nuevos dispositivos digitales es inmensa, ya que las mediaciones de la digitalización promueven un nuevo abanico de prácticas que antes eran inviables, como el almacenamiento a gran escala de video digitalizado, la edición asistida por *software* de fácil uso, o la posibilidad de compartir archivos de video en tiempo real en páginas especializadas o redes sociales.

Respecto a la interactividad, Willemen afirma que “interactivity has always been a feature of any representational media, from religious rituals to painting, novels and cinema” (14). A pesar de ello, Ben-Shaul critica la idea de lo interactivo relacionado directamente con la proyección de la cinta, ya que considera que: “films are interactively neutral since interactivity is something users perform upon a given film. Hence, any film

ca be altered (and some are) by fans who poach already produced films and create and circulate their altered versions” (“Can narrative” 150). Como antes anotábamos, nos parece que esta idea del cine interactivo tiene mucho mayor potencial en las relaciones generadas con el cine digitalizado disponible en la red, que en lo que pueda ocurrir en la sala con una narración “clásica” que de vez en vez pida la opinión, decisión o interacción de la audiencia. Siguiendo a Manovich, parece que la digitalización está equiparando a los espectadores con cineastas, y a los cineastas con programadores computacionales. Programadores que proveen al espectador de material visual y sonoro con el que posteriormente se podrá interactuar reeditándolo, compartiéndolo, exhibiéndolo o reinterpretándolo. Si el usuario guardara para sí sólo dichos materiales modificados, la interactividad sería parcial, pero parte de este ejercicio es compartir aquello con lo que se interactúa para que otros puedan hacer lo mismo. Un ejemplo de la interactividad que parece tener más futuro, tiene una intensa relación con las narrativas transmediáticas que posteriormente analizaremos. Un caso claro sería *The Blair Witch Project* (Myrick y Sánchez 1999), cinta que abogó por la interacción de la audiencia antes y después del estreno de la película. Bajo la premisa de que el material que compone el largometraje son cintas encontradas en el bosque de Burkittesville, Maryland, la película afirma que dichas cintas son todo lo que se encontró de 3 estudiantes que intentaban investigar un fenómeno paranormal de la localidad. El sitio de Internet, la publicidad, los trailers y otros materiales publicitarios –todos desarrollados en plataformas digitalizadas–, giraban en torno a la búsqueda de dichos estudiantes<sup>52</sup>. La futura audiencia interactuó con el

---

<sup>52</sup> A diez años de estrenada la cinta, y con una secuela estrenada en el 2000, el sitio de Internet <http://www.blairwitch.com/>, sigue contando con una estructura y contenido que continúan la premisa de que se trata de un evento real, e invita a los usuarios a sumarse a la investigación.

proyecto desde meses antes de su estreno, y dio pie a proyectos independientes derivados. Es evidente que la experiencia de la narración no se agota en la pantalla de la sala.

Sin embargo existen también los autores que afirman que la interactividad en el cine es casi imposible, y los intentos de lograrlo sobrevalorados. Ben-Shaul afirma que existen tres supuestos respecto a la interacción con filmes “hiper-narrativos”, como él los llama. El primero es la presuposición de que el espectador se siente interactuando con la cinta al identificarse con el protagonista del filme –aunque siendo consecuentes, esta opción era analizada también desde la Teoría Clásica del cine. El segundo supuesto se basa en la ampliamente extendida idea de que puede existir una transición “invisible”: “from a film viewer’s cognitive activity to an interactor’s active behavioral interaction” (*Hyper-Narrative* 39). La tercera y última presupone que la interactividad que provee un juego de computadora puede ser fusionada con la de un filme, lo cual es imposible a decir del autor, debido a las distintas posibilidades narrativas que ofrecen sus plataformas (39).<sup>53</sup>

En el mismo sentido, Dovey afirma que los filmes comerciales no pueden ser interactivos, ya que las bases de lo interactivo, particularmente su falta de una estructura cerrada y definida, no coinciden con la estructura de lo narrativo –entendiendo que se refiere a la definición clásica y estructural del término. Explica Dovey: “This problem is formulated through the argument that interactive narrative is a contradiction in terms, that

---

<sup>53</sup> Sería interesante desarrollar a profundidad esta idea, particularmente a la luz de cientos de juegos de video que incorporan largas secuencias cinematográficas entre “episodios” y “mundos” del juego. Esto gracias a que consideramos que existe una intrincada relación entre el juego y estas secuencias, ya que el usuario “juega”, es decir ayuda a narrar, las partes que dichas secuencias cinematográficas van abriendo conforme se avanza en el argumento del juego.

because existing attempts to create such a hybrid do not fit into any existing definition of narrative, they therefore cannot be narrative” (135).<sup>54</sup>

Si algunos afirman que la narrativa se ve agudamente afectada por la intención de sumarle la interactividad, existen también aquellos que valoran las posibilidades que la característica abre. Ryan plantea que el cine ofrece una multiplicidad de canales, lo cual permite que una cinta se pueda exhibir en Internet sin ninguna consecuencia significativa para su potencial narrativo, pero cuando la interactividad se suma a la película, su habilidad para contar historias, se ve profundamente afectada (“Will New Media” 339).<sup>55</sup>

Si la narrativa interactiva no ha sido del todo adoptada por el cine, cuando hablamos de “narrativas modulares”, nos encontramos con una serie de opciones y nuevas estructuras que el cine está adoptando con el fin de engarzarse en una complejidad narrativa que cada vez se aleja más de la narrativa clásica, y por lo cual, estas opciones son cada vez más difícilmente explicables por la Teoría Clásica Cinematográfica. Como lo plantea Cameron, a partir de los inicios de la década de los 90, el cine comercial dio un giro hacia la complejidad narrativa, la cual llega a tomar en algunos casos la estética de la base de datos –que más adelante analizaremos (*Modular Narratives* 1). Valga la pena apuntar que, debido a que estas cintas utilizan montajes y realizaciones complejas, la digitalización ha tenido un impacto directo sobre ellas, ya que facilita no sólo la edición del material en distintas formas y tiempos sino que permite también acumular una cantidad casi infinita de opciones modulares que posteriormente integrarán la narrativa

---

<sup>54</sup> Willemen parece compartir la postura de Dovey. Él lo apunta de la siguiente manera: “To refer to interactivity as a new feature characteristic of new tech discursive forms is nonsense” (14).

<sup>55</sup> Ben-Shaul plantea que autores como Murray, Brooks y Kinder afirman que la interactividad y lo multi narrativo es el futuro de la narración (“Can narrative” 153)

entera. Seguramente por ello Cameron considera que estas narrativas están cercanamente relacionadas con el surgimiento de los medios digitales (*Modular Narratives* 16).

Estos filmes con narrativa modular se caracterizan por emplear juegos con el tiempo, selección y uso de la información, ya que parte de su premisa es interrumpir la linealidad narrativa clásica, así como la continuidad espacio-temporal interna de la propia cinta.<sup>56</sup> Explica Cameron: “Modular narrative and database narrative are terms applicable to narratives that foreground the relationship between the temporality of the story and the order of its telling” (“Contingency” 65). Complementa su postura cuando afirma que las narrativas modulares contemporáneas son entonces nuestras propias historias sobre el tiempo (*Modular Narratives* 2). Si lo narrativo de manera clásica se ha entendido como un arreglo de causalidad temporal entre eventos relacionados, estas narrativas modulares colapsan la idea de un principio, medio y fin definidos, así como la idea de una narración cerrada, ideas claramente relacionadas con la Teoría Clásica. Así, las narrativas modulares establecen una separación entre las partes integrales del relato al traer a un primer plano las configuraciones temporales, creando nuevos juegos de duración, frecuencia y orden (Cameron, *Modular Narratives* 3). De esta manera nos podemos encontrar con cintas que definitivamente no se adhieren a la narrativa clásica, intentando estructurarse de manera no cronológica, elíptica o repetitiva. Como lo expone Cameron: “The characteristic structures of modular narratives can be created through temporal fragmentation, through the juxtaposition of conflicting versions of events or through the organization of narrative material by non-narrative principles” (*Modular Narratives* 4).

---

<sup>56</sup> Rieser & Zapp apuntarían de manera tajante al respecto: “narrative constantly loops back and branches out, condenses and proliferates uncontrollably, which is precisely why the “meaning” of story can never be fixed once and for all. Narrative never was linear, so to proclaim the discovery of non-linear narrative is absurd” (27).

Este tipo de cintas, sin bien no son el estándar del cine comercial, ha ido apareciendo en cartelera cada vez con mayor frecuencia. De esta manera, “the relative popularity of such modular narratives as *Pulp Fiction* [Tarantino, 1994] and *Memento* [Christopher Nolan, 2000] suggests that audiences are now acclimatized to a chronological narrative structures” (*Modular Narratives 2*).<sup>57</sup>

Las narrativas modulares pueden ser divididas en diversos grupos, aunque generalmente emplean formas híbridas según las necesidades del propio filme. El primer grupo se refiere a las narrativas anacrónicas, las cuales involucran el uso de *flashbacks* y *flash forwards*, alterando la jerarquía tradicional de temporalidad dentro de la narrativa (Cameron, *Modular Narratives 6*). Un ejemplo claro sería la citada *Pulp Fiction*, en el cual una serie de historias se combinan, pero las secuencias se van presentando en un completo y aparente desorden cronológico, para que el espectador pueda ir reconstruyendo el argumento conforme le van siendo entregadas partes del mismo. El segundo grupo serían las llamadas por Cameron “forking paths narratives” las cuales yuxtaponen versiones alternativas de una misma historia, a la vez que muestran los posibles resultados de aplicar pequeños cambios en un evento o grupo de eventos (*Modular Narratives 10*). Cintas como *Lola Rennt* (Tykwer, 1998), demostrarían la posibilidad de jugar con la temporalidad y la repetición de eventos como cambios posibles en el desarrollo y desenlace del argumento. El tercer grupo serían las narrativas episódicas, las cuales están organizadas como una serie abstracta de elementos, o una antología narrativa, la cual se compone por varias secciones que juntas integran la

---

<sup>57</sup> Dice el mismo autor: “Meanwhile, the popular embrace of modular narrative structures suggests, on the one hand, that audiences are now comfortable with complex articulations of time; indeed, they take pleasure in them (*Modular Narratives 170*).

composición entera de la cinta. La última división serían las narrativas con pantalla dividida. Este tipo de narrativa modular es distinta a las anteriores, ya que su modularidad está articulada espacial y no temporalmente (Cameron, *Modular Narratives* 15). Estas narrativas tienen una clara relación con las narrativas que utilizan la estética y funcionamiento de las bases de datos. Como indica Kinder: “Database narrative refers to narratives whose structure exposes or thematizes the dual processes of selection and combination that lie at the heart of all stories” (6). Un ejemplo de estas cintas serían las tres películas que Lev Manovich realiza con artistas plásticos y directores en *Soft Cinema: Navigating de database*, donde las cintas están diseñadas para extraer aleatoriamente fragmentos de audio y video de una base de datos inmensa, pero conectada temáticamente, para así, y con una estética multipantalla, acceder a una película distinta cada vez que te dispones a verla.<sup>58</sup> Sobra decir que este tipo de película, y más aun, este tipo de práctica cinematográfica sería imposible de no ser mediada por la digitalización. Esta modularidad presenta un reto insalvable a la narrativa clásica, ya que este tipo de películas son abiertas, es decir que no tienen un principio, medio o final definido.

Pasando al último apartado de estas nuevas posibilidades narrativas fruto de las mediaciones de la digitalización en el cine contemporáneo, digamos que si bien las narrativas transmediáticas incluyen al cine como uno más de diversos elementos, éste es parte primordial de la articulación transmediática de la narrativa. No es una manera estructural o formal que tiene el cine para contar, sino que estas narrativas parten del

---

<sup>58</sup> Dice Manovich: “I believe that the next generation of cinema –what I will call macrocinema– will add multiple windows to its language. When this happens, the tradition of spatial narrative, wich twentieth century cinema suppressed, will re-emerge once again” (“Spatial Computerization” 70).

cine, o se dirigen a él, para así integrarlo o extraer de él una estructura narrativa mucho más extensa, la cual no se limitan por su plataforma receptora. Estas narrativas transmediáticas apelan a discursos narrativos que no se circunscriben a un solo medio, sino que se desplazan entre ellos de manera casi natural. Henry Jenkins define a estas narrativas de la siguiente manera:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story (“The revenge” 2).

No podemos dejar de anotar que esta definición de Jenkins es bastante singular en comparación con las ideas de narrativa más formalistas que hasta el momento hemos considerado. Lo que la hace especialmente relevante para nuestro argumento es que hay aquí ya una clara dimensión mediacional, de aspectos performativos de la narrativa. Aún más relevante nos parece que esta dimensión performativa se dé en parte debido a la mediación que significa la digitalización, ya que varios de estos procesos transmediáticos son únicamente posibles a través de contenido digitalizado y accesible de manera colaborativa en la red.

El mismo Jenkins cuenta que en una convención auspiciada por una reconocida marca de videojuegos (EA), al ver los nuevos juegos, películas, plataformas, juguetes y demás productos derivados, se percató de un enorme crecimiento de lo que en las industrias de medios se ha llegado a llamar “transmedia, multiplataform, or enhanced storytelling” (1). Para Jenkins, este modelo transmediático representa el futuro del

entretenimiento, pues ve este movimiento de contenido entre medios como un engrosamiento del proceso creativo (“Transmedia Storytelling” 1).

Estas narrativas forman parte de un gran aparato comercial, y el cine es una parte integral del mismo. A partir de la adquisición de los grandes estudios de Hollywood por parte de grandes conglomerados del entretenimiento<sup>59</sup>

the prevalence of spectacle and special effects has been boosted by a growing demand for products that can be further exploited in multimedia forms such as computer games and theme-park rides –secondary outlets that sometimes generate more profits than the films on which they are based (King, *Spectacular Narratives* 1-2).

Como dice Jenkins, hemos entrado en una era de convergencia mediática que hace que el flujo de contenido entre múltiples medios sea casi inevitable, lo cual permitirá modos narrativos más complejos y sofisticados para el entretenimiento (“Transmedia Storytelling” 1-3). Si bien esta convergencia ha sido posible debido en parte a la digitalización<sup>60</sup>, se debe también a que los grandes conglomerados de entretenimiento buscan hacer los productos más redituables, es decir, realizar productos culturales que no

---

<sup>59</sup> Warner Bros. Pictures, New Line Cinema, Castle Rock Entertainment son de AOL-Time Warner; Miramax Films, Buena Vista Film Entertainment, Walt Disney Pictures, Buena Vista International, Touchstone Films son de Walt Disney Co.; Universal Studios, Universal Pictures, PolyGram Film International, Working Title Films son de Vivendi Universal; Paramount Pictures, Nickelodeon Movies, MTV Films, United International Pictures son de Viacom-CBS Paramount; Columbia Pictures y Tristar son de Sony-Columbia; Twentieth Century-Fox, Fox 2000, Fox Studios, Fox Searchlight y Fox Animation, son de News Corporation ( Straubhaar & LaRose 213).

<sup>60</sup> Jenkins afirma que la computadora es parte esencial de esta posibilidad transmediática, ya que en lugar de cancelar a otro medio, la computadora permite acceder a distintos contenidos (“Transmedia Storytelling” 1), y es una obviedad decir que la computadora necesita trabajar con contenido digitalizado.

se agoten en un solo medio, sino que sean traducibles, complementables y expandibles por otros medios.<sup>61</sup>

Jenkins afirma que en la forma ideal de la narrativa transmediática, cada medio realiza lo que mejor puede hacer, así una historia puede ser introducida en una película, expandida a través de la televisión, novelas o cómics, y su “mundo” puede ser explorado y experimentado a través de videojuegos (“Transmedia Storytelling” 3). Sin embargo cada punto de entrada a la franquicia debe ser lo suficientemente autónomo para su consumo individual, de tal suerte que cada producto sea una posible entrada a la franquicia entera (3). Esto sin olvidar que cada medio y producto tendrá distintas audiencias y distintos modos de interacción y compromiso (1). Así, y partiendo de estos distintos modos de interacción y conexión con las audiencias, Jenkins hace la distinción entre “transmedia storytelling” y “transmedia branding”. En el primer caso se trata de productos que expanden la narrativa a través de su incursión en otra plataforma mediática de acceso, mientras que en el segundo, *transmedia branding*, algún elemento de la narrativa es utilizado con fines puramente comerciales. Un juego derivado de una película sería *transmedia storytelling*, mientras que el uso de uno de sus personajes para

---

<sup>61</sup> Jeff Gómez, CEO de *Starlight Runner Entertainment*, una de las primeras firmas en dedicarse a diseñar contenidos con potencial transmediático, describe las ocho características más importantes de la producción transmediática: 1) el contenido es originado por uno o algunos pocos visionarios; 2) las posibilidades transmediáticas son planeadas en los primeros estadios de vida de la franquicia; 3) el contenido debe ser distribuido por lo menos en tres distintas plataformas mediáticas; 4) el contenido debe ser único, debe adherirse a las fuerzas innatas de cada medio y no debe traslaparse entre medios; 5) el contenido debe estar basado en una visión uniforme y única del mundo de la historia; 6) debe hacerse un esfuerzo para evitar fracturas o contradicciones entre narrativas de cada medio; 7) el esfuerzo para lograr una narrativa transmediática eficiente es vertical, e incluye a la compañía productora, terceros y licenciarios; 8) incluye elementos que invitan a la participación de la audiencia, como sitios Web, presencia en redes sociales, e historias generadas por el usuario (Gomez 1-3). Si bien estas características son sumamente relevantes, nos parece más importante referirnos y discutir más adelante las propuestas por Jenkins –aunque es inevitable encontrar algunas coincidencias–, ya que Gómez hace hincapié en el funcionamiento “comercial” de lo transmediático, mientras que Jenkins aborda cuestiones referentes a su uso, implicaciones y posibilidades culturales.

crear un cereal sería *transmedia branding* (Jenkins, “The revenge” 2). Esto debido a que un juego derivado de una película tiene la posibilidad de expandir la historia rectora de la película, expandir líneas argumentales o desarrollar historias de personajes específicos, mientras que un cereal que utiliza alguno de los personajes, no expande la narrativa, sino que utiliza un elemento de ella como un instrumento de mercadotecnia.

Pasando finalmente a las características sobre lo transmediático que Jenkins analiza, podemos comenzar diciendo que las primeras de ellas, más que elementos concretos, son relaciones entre conceptos. La primera es la relación que se da entre *spreadability* y *drillability*. En las narraciones transmediáticas, el primer término –que puede ser traducido como “extensibilidad”, o una capacidad de expansión– se refiere a la capacidad del público de conectarse activamente con la circulación del contenido mediático a través de redes sociales, mientras que expanden su valor cultural (“The revenge” 3). Jenkins afirma: “Spreadable media encourages horizontal ripples, accumulating eyeballs without necessarily encouraging more long-term engagement. Drillable media typically engage far fewer people, but occupy more of their time and energies in a vertical descent into a text’s complexities” (3). La extensibilidad hace que más público acceda al medio y su contenido, pero los “drillable media” se engarzan de mayor manera con la audiencia, a pesar de que ésta sea menor. La segunda dupla se refiere a la posibilidad de disfrutar, ya sea la “continuidad” o la “multiplicidad” de la historia contada transmediáticamente. La multiplicidad permite a los fans disfrutar distintas reconstrucciones del relato, mientras que la continuidad representa el polo opuesto, donde los usuarios prefieren que la historia se mantenga constante a través de los medios, pero sin que ésta se estructure de manera distinta cada vez que se presenta de

nuevo. La tercera característica es la relación entre la inmersibilidad y la extractibilidad, términos que se refieren a la relación percibida entre la ficción transmediática y nuestras experiencias de la vida real (5). Dice el autor: “In immersion, [...] the consumer enters into the world of the story, while in extractability, the fan takes aspects of the story away with them as resources they deploy in the spaces of their everyday life” (5).

Continúa Jenkins con lo que decide llamar *worldbuilding*, el cual relaciona con lo que Janet Murray llamó “impulso enciclopédico” en las ficciones interactivas, es decir, un deseo de las audiencias de mapear y dominar con la mayor profundidad y detalle los mundos en los que se ubican y desarrollan las narraciones. Esto a través de gráficos, mapas y coordenadas (“The revenge” 6). El autor nos recuerda que esta idea sobre la construcción de mundos está muy relacionada con los principios anteriormente mencionados de inmersión y “extractibilidad”, ya que ambos representan maneras en las que el público se relaciona de mayor manera con los mundos representados en las narrativas (6). El quinto principio es la “serialidad”, ya que con esta característica narrativa se crean fragmentos de la historia que dispersan el argumento completo a través de diversos sistemas mediáticos (7). Jenkins afirma que las narrativas transmediáticas pueden enfocarse en dimensiones no exploradas del mundo ficcional, extenderse fuera de los límites del material ya exhibido, y también mostrar experiencias y perspectivas de personajes secundarios, por lo cual la sexta propiedad que les concede a las narrativas transmediáticas es la subjetividad (8). Finalmente, la última característica que le concede a las narrativas transmediáticas es la performatividad. Esta propiedad es de suma importancia en un momento en el que lo interactivo y los usos que el usuario da a los distintos fragmentos de estas narrativas transmediáticas son vitales para la extensión,

proliferación y éxito de dichos productos culturales<sup>62</sup>. Para nuestro argumento se vuelve relevante debido a que lo performativo está inevitablemente relacionado con las mediaciones, es decir, con las prácticas y usos que el público realiza y da a los medios. En nuestro caso particular, la idea es que todas estas opciones que plantea Jenkins, son claros ejemplos de lo que las mediaciones de la digitalización han provocado en la idea clásica de narrativa, y más puntualmente, las mediaciones que la digitalización ha provocado en la narrativa cinematográfica, ya sea que éste ocupe el lugar central del ejercicio transmediático, o que funcione como una más de sus prolongaciones.

Vemos entonces que la narrativa cinematográfica ha sido experimentada en modos que logran ampliar su definición, preconcepciones y límites para injertarse en la lógica de los nuevos medios. Hemos buscado señalar que esta transformación se debe en gran parte a las mediaciones de la digitalización, que a través de procesos como los descritos en este capítulo, han provisto al cine de nuevas herramientas, estética(s), y funciones. Por otro lado, y como también anotábamos en páginas anteriores, disciplinas como los *Film Studies*, siguen en parte intentando limitar el estudio del cine a conceptos como la narrativa, los cuales son obtenidos de la teoría literaria, como si fuera sólo mediante relacionar los productos mediáticos con formas no visuales lo que legitima su análisis (Partington 12). El que estos conceptos –como el de autoría y espectador modelo– sean trasplantados de un campo de competencia a otro provocaría un particular tipo de ceguera ante lo que los nuevos medios y la digitalización han incorporado de manera innegable al cine. Por principio de cuentas, ya no se podría hablar –o mejor

---

<sup>62</sup> Respecto a esta performatividad Jenkins plantea que existe “atractores culturales” y “activadores culturales”. Los primeros atraen a una comunidad con intereses comunes, mientras que los segundos le dan a esa comunidad cosas que hacer (“The revenge” 9).

dicho, ya no “sólo” se podría hablar– de productos cinematográficos con un inicio, medio y final definidos; de narrativas que se limitan a un solo medio; o de que existe una única manera pragmática para que el espectador se relacione con dichas narrativas, ya que si algo han logrado estas mediaciones de la digitalización es generar nuevas prácticas no sólo en cuanto a la construcción de dichas narrativas, sino también en cuanto al engarzamiento que el espectador tiene con ellas.

Se hace patente entonces la importancia de un nuevo lenguaje que articule y documente los cambios, expansiones y nuevas posibilidades que estas mediaciones de la digitalización han generado en la concepción narrativa del cine, ya que después de todos los cambios que ha sufrido el concepto, valdría la pena preguntarse junto con Ryan: “Can narrative be radically different from what it was in previous ages and still be called narrative?” (“Will New Media” 331).

Sin duda el cine se encuentra inmerso en una transformación provocada por la digitalización, y esto da señales al modificar su lógica de producción, distribución e interacción con el usuario. Como antes decíamos, parte de estas grandes modificaciones que los medios tradicionales han experimentado, han sido posibles gracias a la computadora, así como a la creciente digitalización de la información. Es claro que el cine no ha sido ajeno a dichas transformaciones y nuevos usos. Sería absurdo asumir que los cambios que se presentan en el cine contemporáneo con respecto al “clásico”, han sido generados casi espontáneamente, o por una simple lógica de evolución técnica. Es decir, se debe tener en consideración que los cambios han ocurrido en muchos y muy distintos niveles, y que su impacto no se atañe a alguna sección o fase única de la práctica cinematográfica, sino que estos cambios han sido culturales y epistémicos. Lo que

nosotros apuntamos es la importancia que la digitalización, entendida como mediación, ha tenido en este proceso, ya que ha sido éste uno de los principales catalizadores de este proceso. Esto al modificar en la práctica no sólo las maneras de “hacer” lo narrativo, sino las maneras en las que se entiende lo narrativo, impactando de una manera clara en la concepción general del cine. Si bien decíamos que la idea estructural de narración a la que nos hemos referido arriba proviene de la teoría literaria, el que las mediaciones de la digitalización pidan repensar el concepto y sus consecuencias prácticas en el cine contemporáneo, inevitablemente exige también reconceptualizar las ideas que de autor y público tenía esa Teoría Clásica Cinematográfica, ya que fue de esta inicial concepción narrativa literaria de donde se desprendieron en gran parte las idealizaciones sobre dichas figuras.

Finalmente y como indicio de lo que el próximo capítulo propondrá, vemos que el cine ha modificado su práctica profesional debido a la aparición de nuevas posibilidades narrativas de la mano de la digitalización. Estas mediaciones en la práctica narrativa afectan de manera práctica el ejercicio cinematográfico, ya que sin duda no es lo mismo trabajar haciendo una película bajo medios tradicionales que una que recurra a medios digitales; pero tampoco es lo mismo realizar una historia que se limite a un solo medio, a una que necesite volverse una franquicia que pueda ser explotada a través de diversos medios y productos culturales. Entonces, el centrarse únicamente en el componente narrativo, y no cuestionarse cómo es que la idea de autoría y espectador, han impactado la práctica cinematográfica sería plantear un mapa incompleto. Como lo dice Partington: “The emphasis on formal problems such as narrative is symptomatic of a continued approach to creative practice as a craft rather than a collaboration” (11). En lugar de

narraciones y películas creadas por un solo autor definido –romántico y solitario– que realiza una cinta cuyo discurso sólo impactará al público que se siente en la sala oscura de un cine, necesitamos un nuevo modelo de co-creación –en lugar de adaptación– de contenidos transmediáticos (Jenkins, “Transmedia Storytelling” 1). Así lo plantea Manovich: “The challenge that computer media pose to cinema extends far beyond the issue of narrative. Computer media redefine the very identity of cinema” (*The Language* 293). Lo que nosotros hemos venido diciendo es que esta redefinición del cine bien podría partir de poner en cuestión la definición que de narración construyó la Teoría Clásica Cinematográfica a la estela de la teoría literaria, ya que de esta definición se obtuvieron a su vez las concepciones de autor y público cinematográficos. Estas tres variables –narración, autor, y público– al ser reconceptualizadas a la luz de las mediaciones de la digitalización pueden mostrarnos un mapa de los lugares que a la Teoría Clásica le es imposible cartografiar.