

Conclusiones: El cine como un proceso multiautoral abierto en busca de un usuario

Si el cine ha sufrido intensas modificaciones en muy diversos niveles de su práctica debido a las mediaciones de la digitalización, se hace evidente la necesidad de preguntarse: ¿no será también necesario que el aparato teórico con el que se analiza dicho fenómeno se actualice y sufra modificaciones y replanteamientos? De no ser así, la Teoría Clásica cinematográfica se enfrentará a prácticas, usos, instituciones y obras que rebasen su capacidad de análisis, llevando a una fractura de entendimiento entre la teoría y su objeto de estudio.

Hemos pretendido mostrar que las nuevas prácticas ligadas a los dispositivos digitales están mostrando la incapacidad de los conceptos de la Teoría Clásica Cinematográfica para dar cuenta de las experiencias que ocurren en torno a este nuevo cine y las prácticas que se articulan desde la digitalización. Para articular esta postura, nos hemos detenido en tres conceptos clave para la teoría literaria, de donde proviene la teoría clásica cinematográfica: narración, autoría y espectador.

La digitalización ha dejado de ser simplemente una tecnología para convertirse en una plataforma de comunicación, un puente entre mundos con diferentes reglas y usuarios, un modo de entender la cultura en la más extensa de sus definiciones, y un nuevo modo de organizar y entender la vida socialmente. Más allá de “lo digital” como un concepto abstracto, hemos planteado hablar de la digitalización como proceso, como una práctica que funciona como un potente catalizador para otro sin fin de prácticas y usos artísticos, sociales, comerciales y tecnológicos.

Desde hace algunos años se dice que el cine digital remplazará por completo al film, pero se comete el error de pensarlos como si su única diferencia fuera de soporte, es decir, la discusión se ha centrado en la transferencia del cloruro de plata sobre celuloide o acetato, a código binario, lanzando una sentencia de muerte al filme y a los proyectores por igual. Desde nuestro punto de vista, ése no debería ser el centro de la discusión, sino que ésta debe preocuparse por las modificaciones ontológicas y epistémicas que la digitalización está provocando en el cine. Desde las maneras en las que se hace el cine, hasta el más amplio estatuto epistemológico sobre la ficción y la realidad.

A pesar de dicha sentencia de muerte, hoy nos encontramos todavía ante un cine mixto, que funciona entre lo análogo y lo digital. Procesos que antes se hacían en cinta son ahora completamente absorbidos por la digitalización, pero también es cierto que el cine en sala sigue hoy siendo proyectado en soporte físico. Es plausible la hipótesis de que la cinta desaparecerá, pero parece que el proceso tardará mucho más de lo que se cree. Bastaría pensar que en el mundo existían 160 mil salas de cine en el año 2009, pero sólo el 1% tenía sistemas digitales de proyección (Lipovetsky y Serroy 56). Entonces vemos que la digitalización tiene un mayor impacto en lo privado, en el espectador que se ha convertido en usuario, en las prácticas y usos que del cine digitalizado hace una población cada vez más en contacto con las plataformas y *software* necesarios para hacerlo.

Como antes ya hemos dicho, para poder analizar el cine y sus prácticas con una visión más amplia e incluyente, fue necesario entender el cine como un medio expandido al que ya no le basta atenerse a las concepciones mediatizadas sobre su funcionamiento y conceptualización, sino que necesita ser entendido, no como un medio, sino como un

conjunto de mediaciones. Estas mediaciones de la digitalización que hemos considerado tampoco pueden ser vistas inocentemente, ya que éstas pasan por diversos filtros que son también construidos institucional y socialmente, logrando que las propias interfaces, *software* y *hardware* jueguen roles que no pueden pasar desapercibidos. Dichas consideraciones tienen su más consistente base en las prácticas culturales y artísticas que cada una de ellas genera, no tanto en sus características formales, sino en su interacción mediada con los realizadores y espectadores.

Como anotamos en nuestro primer capítulo, de la lectura y reflexión del corpus teórico sobre el tema, decantamos una definición de Teoría Cinematográfica Clásica con la que trabajamos como punto de partida para comprobar si esta teoría está incapacitada para explicar las prácticas del cine contemporáneo. Así, entendimos por Teoría Clásica Cinematográfica aquella que se desprende de teorizar 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.

Si bien partimos en un principio de la idea de que las nuevas prácticas ligadas a los dispositivos digitales están mostrando la incapacidad de los conceptos de esta Teoría Clásica para dar cuenta del cine digitalizado, nuestro método partió de la teoría literaria, y particularmente de la novela, por ser esta entendida como el género narrativo canónico. Como vimos la Teoría Clásica Cinematográfica se nutre de manera consistente de la teoría literaria, y principalmente de sus ideas de narración. Si posteriormente tomamos a

la Teoría Clásica Cinematográfica como ejemplo fue para mostrar que dicho cuerpo teórico está incapacitado para dar cuenta de los cambios que las mediaciones de la digitalización han traído al cine. Vemos entonces que la estrategia a seguir se centró en interrogar cómo es que esa mediación se revela y opera, es decir, esa práctica de la digitalización, a través de lo que consideramos tres nociones clave para el cine analógico: narración, autor y espectador. Al reconceptualizar estas tres variables a la luz de las mediaciones de la digitalización, ha sido posible mostrar un mapa de los lugares que a la Teoría Clásica se le dificulta cartografiar.

Narrativamente, las mediaciones de la digitalización han permitido desarrollar nuevas opciones que van más allá de las nociones estructurales o canónicas respecto a lo que la Teoría Clásica entendía por narración. Si opciones como las mapeadas –narrativas modulares, funcionando como bases de datos, o narrativas transmediáticas– son analizadas desde la Teoría Clásica, ésta dejará vacíos e inconsistencias que no será fácil remediar, ya que si la idea clásica de narrativa entiende el concepto como una unidad cerrada, con momentos definidos y objetivos particulares, estas opciones impulsadas por la digitalización quedan fuera de dicho entendimiento. Estas mediaciones también impactan en la “gran narrativa” del cine, es decir, el imaginario sobre contar historias, siempre y cuando se contaran de manera ordenada y con cierta coherencia. Estas nuevas narrativas, cuya misma definición es debatible, hacen más que simplemente contar historias, provocan experiencia y afectos que van desde lo visual hasta lo tangible y corpóreo. El dejar de mirar la narrativa cinematográfica como una cuestión únicamente interna nos permite también percatarnos de que la narrativa que implica el cine

contemporáneo está también fuera de la sala, impactando prácticas institucionales, artísticas y comerciales.

En lo que respecta a la autoría en el cine, nos damos cuenta de que las mediaciones de la digitalización han trastocado no sólo los esquemas legales por medio de los cuales se adjudica y entiende la posición del autor, sino que también modifican la subjetividad, agencia y posicionamiento discursivo de quienes realizan las películas. La digitalización ha trastocado la manera en la que se entiende el autor cinematográfico debido a que también ha modificado su práctica profesional, y por lo tanto su capacidad de control y agencia dentro de una producción. Así, la digitalización y sus prácticas promueven una capacidad multiautoral que el cine analógico negó, o veló, por mucho tiempo, pero aún más lejos, dichas mediaciones han permitido que la figura autoral se desdibuje y mezcle con la de un espectador que se debe entender como un usuario activo que utiliza el material digitalizado de maneras colaborativas que potencian su capacidad creadora. Sin duda la digitalización separa al autor análogo de su obra, pero la acerca al espectador de maneras no previstas por la Teoría Clásica.

Es obvio que en las obras, ya sea digitalizadas o creadas digitalmente, la modificación se vuelve mucho más sencilla. La digitalización ha provisto la capacidad de que las obras sean modificadas repetidas veces, pero no sólo ya por su creador original, sino que al estar disponibles digitalmente en Internet, las obras se vuelven potencialmente modificables por un sin fin de usuarios cuyo papel se mezcla con el del creador “original” de la obra. No sólo es cambiar un autor por otro, sino cambiar una autoría única, por una colaborativa, aquélla en la que los usuarios van sumando cambios, pero los siguientes

“creadores” no desechan los cambios previos, sino que también se van sumando a la nueva obra colaborativa.

Parte fundacional de esta nueva obra colaborativa es el espectador contemporáneo, el cual se comporta ahora como un usuario que interactúa de variadas maneras con el contenido digitalizado. El espectador deja de ser un ente pasivo con limitada capacidad de interacción para convertirse en un personaje con agencia discursiva, capacidad auspiciada por las mediaciones de la digitalización. Aún en los casos en los que la interacción no es tan pronunciada y nos encontramos frente a un espectador más común, la digitalización ha afianzado claras modificaciones en el visionado. Hemos migrado de una sala oscura con cualidades restrictivas y normativas, a un visionado casi omnipresente en una cantidad cada vez mayor de dispositivos digitales de reproducción. No es sólo dónde se ve el cine, sino también cómo se ve el cine, en compañía de quién, por qué razones, con qué efectos. Sería inocente pensar que la respuesta a estas preguntas es la misma en el caso del cine analógico y el mediado por la digitalización. *Fans*, usuarios, espectadores, paseantes, hoy el espectador trabaja en red logrando una producción social de significado cuyas bases prácticas son provistas por la digitalización e Internet como la gran plataforma multimedia.

Si el cine analógico es objetual y en su concepción, escaso, restrictivo en su circulación, protegido celosamente por derechos de autor, basado en un autor único, jerárquico, y vertical en sus relaciones institucionales, el cine mediado por la digitalización debe analizarse con un cuerpo teórico que se percate de estar lidiando con una obra abierta, proclive a modificaciones, multiautoral y colaborativa. Un cine expandido que ha de ser visto como un conjunto de mediaciones donde la digitalización

juega un papel preponderante y que llevará a cuestionar paradigmas artísticos, estéticos, institucionales, sociales y culturales.

Nos encontramos entonces ante la necesidad de escribir un nuevo capítulo en la historia del cine, que si bien no condena al olvido los ejercicios historiográficos anteriores, sí pide una actualización de los conceptos y paradigmas con los que se estudia el cine. Dejemos por un momento la idea de que la historia del cine es el largo camino hacia el desarrollo y concreción de un lenguaje para entender que esta nueva historia necesita reflejar el mapeo y análisis de prácticas que hacen del cine un acto social. Repensemos los modelos heurísticos en los que se ha basado el cine, ya que actualmente los procesos y prácticas que la digitalización ha incorporado al ejercicio cinematográfico logran una disolución de territorios en donde clasificaciones como preproducción, producción o postproducción ocultan los mecanismos por medio de los cuales se realiza el cine contemporáneo.

Por ello, nosotros proponemos entender el cine como un proceso multiautoral abierto en busca de un usuario. Hoy el cine digitalizado es un *work in progress*, en el que todos los actores participantes juegan un papel colaborativo, y donde el centro parece ser únicamente el proceso mismo. Ya no existe un autor único, ni de manera institucional, y mucho menos en la red, ya que el espectador ha reclamado un papel de co-creador. El cine es ya una obra abierta en dos sentidos, uno formal donde se olvidan las restricciones que una obra cerrada con inicio, desarrollo y conclusión imponen; pero también en un sentido institucional y práctico donde la obra nunca está terminada debido a que los usuarios, ya difícilmente simples espectadores, recomponen, mezclan y utilizan el material digitalizado.

No podemos obviar ciertas conclusiones sobre el propio proceso de investigación, reflexiones que se desprenden de algunas de las preocupaciones planteadas en la introducción del texto. Es innegable que la discusión aquí abordada se realizó desde un panorama insertado en la academia occidental, es decir, recurriendo a autores canónicos de la teoría literaria y cinematográfica transnacional, lo cual invita a repensar las metodologías de investigación en busca de los paradigmas y prácticas sobre los que se realizó la tesis aquí presentada. Es evidente que la mayoría de las referencias provienen de escritos —o en algunos casos traducciones— en inglés, y que muchos de los libros utilizados provienen de editoriales del MIT, Harvard, Johns Hopkins, o de las Universidades de Chicago y California, entre otras. Consideramos que esta preponderancia responde a las propias prácticas de construcción de conocimiento académico, es decir, a los mecanismos de publicación, arbitraje, consolidación institucional y construcción de espacios hegemónicos de enunciación. A pesar de ello, creemos que el trabajo realizado abre una puerta importante para enunciarnos local o regionalmente, ya que la investigación realizada podrá funcionar como estado del arte para inquisiciones más puntuales sobre el contexto latinoamericano y mexicano en particular.

Tal vez en poco tiempo veremos el cine análogo con la nostalgia que hoy vemos el cine mudo o en blanco y negro, eventualmente nos embargará el mismo sentimiento cuando recordemos el cine y la Teoría Clásica, pensando en *lo que la digitalización se llevó*.