



La narratología y el problema poetológico en general.

Hollywood digital y la poética del entretenimiento

Tercera parte

Alberto J.L. Carrillo Canán / May Zindel

cs0010121@siu.buap.mx / zindel007@hotmail.com

En la primera parte de este trabajo preguntamos si el nuevo cine hollywoodense orientado a la generación de secuencias espectaculares con base en imágenes procesadas digitalmente no resultaba en un cuestionamiento de la noción del cine como medio para “contar historias por medio de imágenes”. En esa primera parte discutimos dicha noción tradicional en las condiciones previas a la digitalización. En la segunda parte abordamos específicamente alteraciones de la noción del cine narrativo que pueden surgir justamente con base en las nuevas técnicas digitales que han llevado, en su extremo, a la desaparición de la cámara y de la escena delante de la misma. En esta tercera y última entrega relacionamos la práctica del nuevo cine espectacular hollywoodense con el problema de la naturaleza del medio cinematográfico en tanto medio productor de imágenes. Se replantea con ello el problema de si el cine es básicamente un medio narrativo o de hasta que punto lo es. Para abordar este problema se confronta a la noción de la narratología con la teoría de medios: mientras que la primera quiere ver en cualquier producto artificial un “texto”, una “narrativa”, la segunda insiste, por el contrario, en la especificidad de cada medio o tipo de medio y, por tanto, no parte de una poética general sino de la multiplicidad de las poéticas correspondiente a la multiplicidad de medios. Con ello se termina reivindicando al cine espectacular hollywoodense en su “profundidad” o narratividad debilitadas como expresión de un tipo de sensibilidad propia de un medio al cual los intelectuales, con sus prejuicios literarios – “textuales” –, no acaban de entender.

Lessing, la pintura, la narratología y la poética del cine digital

En su obra *Laocoonte* Lessing apuntó la diferencia radical entre la pintura y la literatura con base en sus estructuras temporales. La pintura es un arte que implica la sincronía o la simultaneidad de sus elementos, mientras que la literatura es un arte que descansa en la diacronía o en la sucesión temporal.¹ Según Lessing los medios de la pintura son “figuras y colores en el espacio” (La XVI), los de la poesía “sonidos articulados en el tiempo” (La XVI). Por ello, “(...) los signos ordenados de manera yuxtapuesta [los de la pintura] únicamente pueden expresar objetos, o las partes de estos, que existen de manera yuxtapuesta; signos que se siguen unos a otros [los de la poesía] únicamente pueden expresar objetos, o sus partes, que siguen unos a otros.” (La XVI) Obviamente Lessing está planteando el problema de que existen diferentes capacidades expresivas o significativas de los códigos de acuerdo con la estructura de los mismos. Ya vimos arriba que Chatman caracteriza al cine como, básicamente “presentativo[,] no asertivo” (FC 449) y podríamos decir que Lessing

¹ En realidad Lessing se refiere explícitamente no a la diacronía y a la sincronía sino a la “sucesión temporal [Zeittfolge]” y al “vistazo” [auf einmal übersehen], a “lo consecutivo del habla” o a las “partes yuxtapuestas [Teile nebeneinander], pero la equivalencia temporal es evidente. Para la teoría de Lessing véanse especialmente las secciones X, XVI – XVIII y XX de su obra *Laocoonte*.

caracteriza a la poesía como *no presentativa*, por lo que, a diferencia de cuando el pintor pinta un cuerpo, cuando el poeta se aventura a una – real o supuesta – descripción, “(...) lo coexistente [sincronía] del cuerpo entra en colisión con lo consecutivo [diacronía] del discurso (...)” (La XVII). Realmente no hay traducción posible de la imagen a las palabras y viceversa. Y el problema no es, ni mucho menos, que el poeta sea incapaz de una “descripción” bella, sino que, “[l]a belleza corporal surge de un efecto coordinado de múltiples partes que se pueden contemplar de un vistazo [*auf einmal übersehen lassen*]. Por lo tanto, [la belleza corporal, visual] exige que las partes estén yuxtapuestas; y dado que las partes yuxtapuestas son el verdadero objeto de la pintura, ella, y solamente ella, puede imitar la belleza corporal.” (La XX) Consecuentemente, cuando el poeta trata de expresar con sus meras palabras la belleza corporal – visual –, cuando trata, nos dice Lessing, de lograr “una pintura *sin pintura*” (La XX), es decir, con mera verborrea sobre la belleza, el resultado es, por lo menos absurdo. Lessing dice: “En el caso del poeta no veo nada, y percibo con aburrimiento, con molestia,² la inutilidad de mis mejores esfuerzos por ver algo.” (La XX) Es justamente a esta inutilidad a la que se refiere la tesis de Lessing – citada en el epígrafe a este trabajo – de que cuando el poeta se aventura en los dominios del pintor la invasión es inútil: en el mejor de los casos solamente lleva al aburrimiento, en el peor produce incluso frustración o enojo. Jamás podrá *presentar* (Chatman) la *belleza* visual (Lessing).³ Y lo inverso también es válido: presentar imágenes nunca puede equivaler realmente a un acto descriptivo, ni tampoco puede reproducir la armonía acústica ni la belleza de la expresión verbal.

La importante observación poetológica de Lessing acerca de las diferentes capacidades expresivas de los diferentes medios, que equivale a negar la traducibilidad de los mensajes de un medio a otro medio, tuvo consecuencias devastadoras para la tesis tradicional *ut pictura poesis* y la idea relacionada con ella de la literatura como “pintar con palabras”. Por primera vez se hizo claro que no hay una poética general sino que la poética de un arte depende de su medio. Como hoy en día lo dice Chatman en la cita del epígrafe a este trabajo, “[c]ada medio tiene sus propiedades únicas, para bien o para mal (...)” (FC 460). No obstante, en el caso del cine, el elemento temporal del mismo ha conducido a que se le considere como un tipo de narrativa. El cine se ha entendido principalmente como “contar historias con imágenes”. Dejando de lado ahora a Lessing, quien obviamente no conoció la “imagen en movimiento”, podemos recordar la tesis de Chatman referida arriba según la cual “(...) el cine no describe (...)” (FC 450) simplemente porque “(...) la descripción implica, necesariamente, detener el tiempo de la historia (...)” (FC 450), lo cual en el cine es simple y llanamente imposible. Al filmar y editar una película se podrá invertir el tiempo de la historia, cortarlo para reordenarlo de múltiples maneras, pero jamás detenerlo, ya que eso contravendría la esencia del cine como “imagen en movimiento”. Aún cuando se tenga un muy prolongado *close-up*, digamos, el espectador no está recibiendo ninguna descripción (progresiva) sino únicamente una *presentación* (de

² En el original alemán de Lessing aparece solamente la palabra *Verdruß*, que quiere decir aburrimiento, amargura, disgusto, enfado, incomodidad, molestia, pesadumbre, sinsabor.

³ En un pasaje muy bello del *Laocoonte* (inicio de la sección XX) Lessing se refiere a Homero como “el modelo de todos los modelos”, para señalar que Homero jamás confundió la esencia de su arte, que, según Lessing, jamás habría caído en el error de como poeta invadir los dominios del pintor: “Homero dice: Nereo era bello; Aquiles era bello; Helena era de belleza divina. Pero en ninguna parte se rebaja a una prolija descripción de estas bellezas, si bien el poema en su totalidad se basa en la belleza de Helena.” Homero se limita, nos dice Lessing, a darnos un mero indicio de la – literalmente – inenarrable belleza de Helena cuando refiere que al ser presentada ante el consejo de los ancianos troyanos, estos, los ancianos presumiblemente más allá del bien y el mal, quedaron perturbados por su belleza.

golpe, para “un vistazo”). Y no es solamente que en el cine no se esté recibiendo ninguna descripción – más allá de que un narrador o una inserción de texto sigan acompañando a las secuencias cinematográficas –. La situación es todavía menos apropiada para la sustitución de una narrativa mediante las secuencias de imágenes. Por un lado está la ya señalada sobredeterminación visual toda imagen respecto de la narrativa (Chatman), lo que lleva a que el espectador no sepa realmente en qué centrar su atención cuando le es presentada una imagen largamente con la pretensión de hacer algo análogo a una declaración. Por otro lado tenemos también la ya señalada velocidad de las secuencias, de tal manera que si *comparamos* el cine con la narrativa, el cine, propiamente hablando, *nunca* ha dejado “tiempo para la reflexión” (Lash). En el cine no se puede detener la función ni regresar la película para reflexionar, a diferencia de la interrupción o la repetición de la lectura con ese objetivo. Suponiendo ahora que se tenga esa posibilidad en lo que hoy en día se ha dado en llamar “cine en casa”, lo cierto es que una novela requiere generalmente mucho más tiempo de lectura que el tiempo en el que transcurre la película más larga. Se trata de que el “tiempo del discurso” – el tiempo en el que se cuenta lo que ocurre en el “tiempo de la historia”⁴ en una novela – es siempre mucho más largo que el tiempo de la película más larga. En otras palabras, el tiempo cinematográfico no puede ser un tiempo verdaderamente narrativo ya por su mera duración. El tiempo cinematográfico en tanto *pretendido* tiempo narrativo es un tiempo extremadamente corto, comprimido. No obstante, el tiempo cinematográfico, podemos decir, se ha comprimido todavía *de otra manera* en la época del cine digital en la medida en la que depende de gráficas computacionales impresionantes y espectaculares. Ciertamente, las películas no son más cortas que antes, pero el nuevo cine digital *espectacular* no está narrando historias con imágenes sino que en él se trata fundamentalmente de las imágenes mismas. El procesamiento digital de la imagen comprime la dimensión temporal de tal género cinematográfico y lo reduce a la espectacularidad y la novedad, es decir, a un medio básicamente plano o no-narrativo.

En realidad esta problemática está en el centro de una importante polémica actual acerca de la poética de los medios. Debemos señalar aquí aunque sea muy brevemente que hasta cierto punto la situación contemporánea es la inversa a aquella con la que se confrontó Lessing. Así por ejemplo el semiólogo Roland Barthes nos dice que “(...) una fotografía será para nosotros un tipo de discurso, de la misma manera que un artículo periodístico (...)” (M 111) y, en la misma tónica nos dice que “[l]as pinturas se convierten en un tipo de escritura tan pronto como son significativas (...)” (M 110). Se trata de que el ascenso de la semiótica en el siglo XX al nivel de un cuasi paradigma temático y metódico llevó a que se buscara ver la gran multiplicidad de fenómenos significativos y expresivos desde algo parecido a la textualidad. Esto ha decantado en lo que a partir del ámbito francófono se llama ahora *narratología*, la cual implica como la particular posición poética consistente en que ahí donde se encuentra una dimensión temporal en la expresión estética, se quiere encontrar también una narrativa, como puede verse en la referencia que Chatman hace a la narratología: “Una de las observaciones más importantes provenientes de la narratología es que la narrativa misma es una *estructura profunda totalmente independiente de su medio*. En otras palabras, la narrativa es un tipo de organización *textual* y dicha organización o esquema tiene que ser actualizado: en la palabra escrita (...); en la palabra hablada combinada con los movimientos de los actores, (...) como en el teatro y en el cine; en dibujos; en las tiras cómicas; en los movimientos dancísticos, como en el ballet narrativo y en la mímica; e incluso en la música, por lo menos en la música de

⁴ Sobre la diferencia entre el “tiempo de la historia” y el “tiempo del discurso” véase el texto de Chatman que hemos venido citando: *What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa)* (FC 445s.).

programa (...)” (FC 445). Como se nota de la cita, prácticamente con la excepción de la mención al “dibujo” todo lo demás son medios con una dimensión temporal. Pero basta recordar campos teóricos como el de la así llamada “retórica visual”, así como las tesis citadas de Barthes, para darse cuenta de que, con frecuencia, incluso ahí donde no hay ninguna dimensión temporal en lo absoluto, es decir, donde el objeto expresivo se presenta a sí mismo de golpe, de “un vistazo” – de manera espacial, según el criterio de Lessing –, se pretende ver un “texto”, por lo menos algo similar a un texto. De acuerdo con Barthes, “(...) incluso los objetos se convertirán en discurso si significan algo.” (M 111) De tal manera, *ut poiesis omnibus* es el grito de guerra de los semióticos narratólogos, en pleno desconocimiento de la tendencia principal de la teoría mediática, la cual, en un *revival* de Lessing, parte, justamente, de la especificidad de cada medio o, por lo menos, de tipos de medios. Podríamos afirmar incluso, que el paradigma mediático y el paradigma narratológico con sus respectivas hipótesis de partida se disputan actualmente el campo de las así llamadas humanidades.

Uno de los lugares donde en la actualidad se desarrolla la polémica acerca de si la narrativa es realmente una “estructura profunda *independiente de su medio*”, es el campo de los juegos de computadora. Ludólogos como Jasper Juul rechazan el *paradigma narratológico* y niegan que los juegos de computadora “cuenten historias” (GH),⁵ es decir, que su orden o estructura sea textual. Se trata del así llamado “debate entre la ludología y la narratología” (UO 67). Pero lo cierto es que aparte de Lessing y de la ludología existe ya una discusión poética ejemplar y de importancia decisiva para la historia del arte, la teoría estética y la teoría del arte en general que se dio en la primera mitad del siglo XX. Se trata ni más ni menos que de la polémica alrededor de la pintura abstracta.

El pintor abstracto Hans Hofmann es interesante en términos poéticos porque insiste con bastante claridad en el plano como medio fundamental de la pintura. Hofmann nos dice que “[e]l medio expresivo de la pintura es el plano pictórico (...)” (H 42.3), lo que lejos de ser una trivialidad es un postulado poético central: “El espacio pictórico existe bidimensionalmente. Cuando se destruye la bidimensionalidad de una pintura, esta se descompone en partes, es decir, crea el efecto de un espacio naturalista.” (H 46) El “espacio naturalista”, propio de la pintura tradicional en tanto pintura ilusionista ha debido crear la ilusión de profundidad ya por el mero hecho de representar objetos del mundo “natural”, es decir, del espacio tridimensional, es justamente aquello que Hofmann – como toda la pintura llamada abstracta o no figurativa – está rechazando. Según Hofmann “[l]a profundidad, en un sentido (...) pictórico, no es creada por el arreglo de objetos *uno tras otro* hacia un punto de fuga, en el sentido de la perspectiva renacentista, sino justamente al contrario y en negación absoluta de esta doctrina (...)” (H 46). Hofmann rechaza pues la “profundidad” en el sentido de la pintura figurativa y nos dice que “(...) la profundidad como realidad plástica tiene que ser bidimensional en un sentido formal (...)” (H 46). De ahí que insista en “el significado total del plano pictórico en tanto entidad bidimensional” (H 47). Consideraciones de ese orden engarzan claramente con la teorización del famoso crítico Clement Greenberg acerca de la pintura abstracta.

Como apunta Greenberg, “[d]esde Giotto hasta Courbet, la tarea primordial del pintor consistió en lograr el vaciado de una ilusión de un espacio tridimensional sobre una superficie plana. Uno veía a través de esta superficie como a través de un proscenio hacia un escenario.” (AC 136). Por el contrario, “[e]l modernismo⁶ progresivamente ha hecho este escenario menos y menos profundo hasta que ahora

⁵ Texto en la red. Ver la referencia al final de este trabajo.

⁶ Para Greenberg el “modernismo” en pintura principia con los impresionistas.

su fondo se ha convertido en lo mismo que su telón, el que ha llegado a ser lo único sobre lo que el pintor tiene que trabajar.” (AC 136) Se trataría de la “abrogación de los derechos espaciales” (AC 136) característica de la pintura figurativa, cuyo “(...) pintor tenía la obligación de crear una ilusión del mismo tipo de espacio de aquel en el cual nuestros cuerpos se mueven.” (AC 136) La pintura “(...) ya no es el vehículo de un equivalente imaginario (...)” (AC 136) del orden espacial de nuestros cuerpos. Se trata, pues, de que “[e]l espacio pictórico ha perdido su ‘adentro’ (...). El espectador ya no puede escapar hacia él desde el espacio en el que él se encuentra.” (AC 136s.) Es decir, la recuperación formal del plano pictórico *en tanto plano* acaba con la convención de la pintura tradicional, figurativa en general, del espacio pictórico como una ventana a otro espacio del mismo orden que el espacio natural.⁷ Justamente por ello, “(...) la pintura abstracta ofrece (...) una experiencia menos imaginativa [es decir, menos narrativa: no hay *trama* que construir a partir de la imagen] que la pintura ilusionista (...)” (AC 137).

El propio Greenberg ofrece consideraciones formales decisivas acerca de la poética propuesta por cierta pintura abstracta que atañen a su falta de posibilidades narrativas. El concepto central aquí es el de “homogeneidad total [*all over unity*]” (AC 137), lo cual, según veremos, es lo que nosotros, siempre siguiendo a Lessing, podríamos parafrasear como *calidad planar* o pictórica en tanto opuesta a una *calidad narrativa* o poética. De acuerdo con Greenberg, después de Monet surgió la tendencia a “(...) la pintura ‘polifónica’, ‘descentralizada’, homogénea [*all over*], la cual se basa en una superficie tejida mediante elementos idénticos y muy similares que se repiten sin variación notable de un extremo al otro de la pintura.” (AC 155) Se trata de rechazar “la profundidad ficticia de la pintura” (AC 155) constituida mediante “formas dominantes” (AC 155), dado que “(...) sin importar que tan superficial se vuelva la pintura, mientras en ella haya formas suficientemente diferenciadas (...)” (AC 155) se tendrá una mayor o menor ilusión de un espacio tridimensional. Por el contrario, él subraya la idea de “(...) una superficie tejida mediante elementos idénticos y muy similares que se repiten sin variación notable de un extremo a otro de la pintura.” (AC 155) Obviamente con esto queda descrita una homogeneidad que viene a ser lo opuesto a una estructura narrativa, ya que Greenberg dice a continuación: “Se trata de un tipo de pintura que prescinde, por lo visto, de un principio, un medio y un final.” (AC 155) En otras palabras, se trata de una pintura que carece de toda posible secuencia que pudiera remitir a una especie de narrativa.⁸ Greenberg enfatiza la idea al aclarar que el término polifónico refiere a Schönberg, quien le da a “cada elemento, cada sonido de la composición (...) la misma importancia” (AC 155).

Aún cuando la pintura “homogénea” sea un extremo pictórico – todavía más allá de la pintura meramente abstracta –, justamente por la carencia completa de forma, aún de forma no figurativa, queda muy claro lo que esto significa *estructuralmente*. En efecto, Greenberg nos dice que “[l]a ‘homogeneidad [*all over*]’ puede responder al sentimiento de que todas las distinciones jerárquicas han quedado, literalmente, exhaustas (...)” (AC 155). Esto es, a todas luces, un asunto estructural. Así, Manovich se refiere a “la red de hipervínculos (*World Wide Web* introducida en los 90) no jerárquica, ‘*plana*’” (LN 16). Nótese que mientras Greenberg habla de la pintura, Manovich habla de la red, es decir de cosas de una *materialidad*

⁷ En su texto *La crisis de la pintura de caballete* (1948) Greenberg dice que pintura “(...) cincela la ilusión de un cavidad parecida a una caja en la pared detrás de ella y, al interior de esta, como una unidad, organiza similitudes tridimensionales.” (AC 154)

⁸ Nótese que la profundidad dada por el punto de fuga en el ámbito pictórico es estructuralmente lo más parecido a una narrativa: tiene, por ejemplo “un principio” en el primer plano y luego una sucesión de planos u objetos en “el medio”, “uno tras otro” hasta el infinito de la fuga, donde quedaría “el final”.

totalmente diferentes y que, sin embargo, tienen una comunidad *estructural*. Y es que, justamente la falta de jerarquías, del tipo que sean, implica, estructuralmente, *planaridad* – justamente como en el caso *material* de la pintura “homogénea” señalada por Greenberg –. Por ello resulta natural que Manovich rechace las “(...) nociones populares de los medios computacionales como reduciendo la totalidad de la cultura humana a una única librería gigante (lo cual implicaría la existencia de un *sistema de orden*) o a un libro gigante (lo que conllevaría una *progresión narrativa*) (...)” (LN 77) Por ello, nos dice Manovich, “(...) tal vez sea más correcto pensar la cultura de los nuevos medios como una *superficie plana infinita* en la que los textos individuales no están puestos en *ningún orden particular* (...)” (LN 77). Se trata, pues, de una estructura – ya sea en la pintura en general (Lessing), en la pintura abstracta, en la “homogénea” (Greenberg) en particular o bien en la WEB – en la que “(...) los datos [no] están organizados *secuencial y linealmente* (...) sugiriendo la presencia de una *trayectoria narrativa* o retórica (...)” (LN 77). Se trata de un tipo de estructura que “(...) ‘*aplana*’ los datos.” (LN 77). Significativamente, Manovich considera el aplanamiento de los datos – propio de los “medios computacionales” (LN 77) – una “(...) *espacialización* [recuérdese a Lessing] que privilegia el espacio frente al tiempo, que *aplana el tiempo* histórico, que rechaza las grandes *narrativas*.” (LN 78) De hecho, en términos generales, Manovich considera que la “(...) cultura computacional *espacializa* gradualmente *todas* las representaciones y experiencias (...)” (LN 80), es decir, que tiende a *desnarrativizarlas*. Y es justamente en este contexto que Manovich nos dice que “[e]n la medida en la que la cinematografía de Hollywood es traducida a algoritmos y procesadores de computadora, sus convenciones se convierten en el método estándar para interactuar con cualesquiera datos sujetos a *espacialización*.” (LN 85) Es decir, la *convención* de la que se trata es, básicamente, que los datos se pongan en una superficie sin orden lineal, una superficie que no es el orden de la secuencial página *para leer*, sino la *superficie de una pantalla o monitor* para captar *de un vistazo*. En otras palabras, la principal convención expresiva en la “cultura computacional” es una superficie que, esencialmente carece de todo orden lineal, a pesar de que el “contenido” de la pantalla no sea fijo sino una sucesión de imágenes. Más aún, el cine se convierte en conjunto de “operaciones abstractas” (LN 86)⁹ y “[s]iguiendo la tendencia general de la cultura computacional hacia la *espacialización* de toda experiencia cultural, esta interface cultural [la cinematografía] *espacializa* el tiempo, representándolo como una forma en un espacio 3-D (...)” (LN 87), es decir, justamente, como las formas en la secuencia *desnarrativizada* del cine digital espectacular. De hecho Manovich agrega inmediatamente que dicha “(...) forma puede ser pensada como un libro, un libro con *cuadros individuales* apilados uno tras otro como páginas.” (LN 87) Obviamente, tal “libro” no es ningún texto, ninguna narrativa en un sentido estricto, sino meramente una pila de imágenes que, debido al fenómeno del montaje ya discutido, esencialmente no son más que secuencias disconexas – como si fueran una pila de fotografías con temas misceláneos –. A eso queda reducido el tiempo cinematográfico. Dicho tiempo no es un principio narrativo sino, básicamente, un principio de mera *presentación*, por el simple hecho de que es imposible – y además no tendría gracia, no podría *entretener* – el que todas las imágenes aparecieran al mismo tiempo. No se trata del tiempo de la narración sino del mero tiempo de la presentación o aparición. Si a eso tiende el cine desde su origen, según los argumentos de Chatman aducidos arriba, con el cine digital espectacular de Hollywood esta tendencia se hace patente, o mejor dicho, el control total de imagen le permite a Hollywood realizar la tendencia inmanente del medio de la imagen móvil que

⁹ Recuérdense en especial la “operación” de “composición” discutida arriba.

estaba obstaculizada por la visión del cine como un tipo de libro, es decir, como algo para “contar historias”.

La discusión acerca de la pintura abstracta y la teoría de Greenberg sobre la pintura “homogénea” puede generar la impresión de que la carencia de narratividad es algo propio apenas de la pintura no figurativa. Sin embargo, la tesis original de Lessing se refiere a la pintura sin más, de hecho, a la pintura figurativa, que era la que él conocía, obviamente esa es la razón de que él hable de “formas” y “cuerpos” y de la “belleza corporal”. Por ello resulta fundamental reivindicar la noción poetológica básica de que la pintura en general, al margen de su género, en tanto medio plano, es un medio no narrativo por necesidad. Con esto en mente resulta útil referirse al teórico de la comunicación Vilém Flusser quien, precisamente, caracteriza a la imagen, como Lessing a la pintura, por ser un medio sincrónico – es decir, esencialmente atemporal –. Con la mayor claridad deseable Flusser nos dice que “[e]l efecto de la estructura [del código o medio] sobre el mensaje afecta al problema de la traducción.” (W 16) E inmediatamente pregunta: “¿Se puede traducir un libro a una película [Chatman niega básicamente tal cosa] o un artículo periodístico a un programa televisivo? El problema es que los mensajes *diacrónicos* usan un tipo de tiempo diferente del tiempo de los *sincrónicos*.” (W 16) Y, justamente como Lessing, Flusser es por demás explícito en señalar que la imagen en general en tanto mensaje o código es sincrónica: “Una imagen es una *superficie* cuyo significado es captado de *un vistazo*. *Sincroniza* la situación que significa como una escena.” (MK 24) Muy por el contrario, los “códigos lineales” (MK 25) en su linealidad “(...) exigen una *recepción progresiva* (...)” (MK 26), es decir, están caracterizados por la “*diacronicidad*” (MK 26). Una conclusión básica que Flusser saca de todo esto es que los “medios *superficiales*” (W 30) o “códigos *superficiales*” (W 39), es decir, los “[c]ódigos *imaginables*” (W 28),¹⁰ por un lado, y los “medios *conceptuales*” (W 28) o “códigos *lineales*” (W 39), es decir, los “[c]ódigos *conceptuales*” (W 28), por otro, generan tipos de conciencia y de articulación de la experiencia totalmente distintos.¹¹ Todo “(...) depende de la estructura del medio.” (W 28)¹² Con base en esa teoría, en la “conciencia mítica” (MK 47s.) – característica de los pueblos arcaicos – queda excluida la linealidad propia del “tiempo histórico” (W 24): todo es experimentado en términos del “eterno retorno” (PhF 8) propio del mito. Pero ello mismo supone que todo pensamiento lineal – narrativo propiamente dicho – está excluido de dicha conciencia. Entre la “conciencia mítica” o “conciencia imaginativa” (W 127) y la “conciencia histórica” (W 63) no hay traducción posible. En realidad no es posible una verdadera traducción entre imágenes y discursos, lo que la sabiduría popular formula con la idea de que “una imagen vale más que mil palabras” o, bien, lo que el teórico Chatman expresa, en el sentido inverso, con la idea ya referida arriba de que en el caso del cine “[e]l modo dominante es *presentativo* no *asertivo*. Una película no dice, ‘esta es la situación’ simplemente la *muestra* (...)” (FC 449s.) Obviamente lo mismo es válido para una imagen tal como la de la pintura figurativa. En otras palabras, la imagen tiene ciertas limitaciones insalvables respecto del discurso y viceversa. Esa es la idea básica que está atrás de la pregunta referida arriba acerca de si es posible traducir mensajes de un código con una estructura a un código con otra estructura. Las estructuras básicas que Flusser tiene en mente son, obviamente, la superficial y la lineal (alfabética), y entre estas no hay traducción posible: o se “imagina” el mundo o se le “conceptualiza”. Como es evidente, utilizando

¹⁰ Flusser utiliza conscientemente en el texto original en alemán el parentesco etimológico entre “imaginar” (*Einbilden*) e “imagen” (*Bild*).

¹¹ Flusser asocia el medio de las imágenes a la “imaginación” como algo opuesto a la “conceptualización” en tanto asociada al medio de la escritura o de los códigos lineales.

¹² Sobre esta teoría ver Alberto J. L. Carrillo Canán *El engaño y la “magia” de las “imágenes técnicas” según Flusser*, A parte Rei, revista electrónica de filosofía, España, número 48.

la distinción de Lessing entre diacronía y sincronía Flusser niega la hipótesis fundamental de la narratología en el sentido de que la narrativa es una “estructura profunda” que se puede “actualizar” con independencia del medio, una estructura que es válida “a través de diferentes medios [*across media*]” (UO 68). En particular, para Flusser las imágenes – como en Lessing – excluyen la narratividad, son antitéticas a ella.

Arriba hicimos referencia a Scott Lash quien vuelve a ser de importancia en el contexto poetológico que ahora nos ocupa. Recordemos aquí que Manovich considera que la “(...) cultura computacional *espacializa* gradualmente *todas* las representaciones y experiencias (...)”, es decir, que elimina de ellas las posibles o reales dimensiones *narrativas*. Lash piensa algo muy parecido con base en otra clave conceptual. El concepto importante aquí es el de “información” en el contexto de las tecnologías de comunicación rápidas. Lash considera a la “información” como un tipo de “contenido cultural” que “(...) tiene lugar más o menos en tiempo real (...)” (CI 69), es decir, podríamos postular que se trata de mensajes que se transmiten y se reciben con gran rapidez. Y lo importante aquí es que tal contenido cultural “(...) no deja tiempo para la reflexión (...)”, según vimos arriba. Esto es la consecuencia y lo que, al mismo tiempo, caracteriza a la “inmediatez de la información” (CI 25). Por ello, la “información” – ciertos “contenidos culturales” – se contraponen a lo que sería un estructura narrativa en un sentido propio: “A diferencia de la narrativa, la *información* comprime el principio, el medio y el final en una *inmediatez presente* de un ‘aquí ahora’. A diferencia de la *narrativa*, del *discurso*, la información no necesita de argumentos legitimadores, no toma la forma de declaraciones proposicionales (...)” (CI X). La información excluye “la linealidad y el argumento reflexivo del discurso” (CI 25). Queda claro que el problema aquí, justamente como lo indica la referencia al “tiempo real”, es básicamente temporal. Así, Lash nos dice que “[r]especto del tiempo, la ruptura con la linealidad involucra aceleración.” (CI 18) A lo que inmediatamente agrega: “En formas de vida ‘simples’ tenemos narrativas y metanarrativas. Un cierto ritmo del movimiento del tiempo es apropiado para tales narrativas y metanarrativas. Justamente el tiempo apropiado para la reflexión.” (CI 18) Pero las nuevas “(...) formas de vida tecnológicas son demasiado veloces para la reflexión y demasiado veloces para la linealidad.” (CI 18) Son, pues, superficiales o planas.

En todo lo anterior hay dos factores importantes. Por un lado la asociación de las tecnologías modernas, especialmente las que tienen que ver con la electricidad y los datos digitalizados, con la desaparición o, por lo menos, el debilitamiento de la dimensión narrativa de los medios y sus mensajes, que es justamente lo que, según vimos, Manovich considera la “(...) *espacialización* que privilegia el espacio frente al tiempo, que *aplana* el tiempo histórico, que rechaza las grandes narrativas.” (LN 78) Por otro lado, la distinción entre un tiempo “apropiado” (CI 18) para las narrativas, por un lado y, por otro, la “inmediatez presente” (CI X) en tanto “inmediatez de la información”. Esto último puede ser interpretado tanto como el *aplanamiento* del tiempo – y de los “datos” (LN 85) – al que se refiere Manovich, como la *sincronía* o yuxtaposición a la que se refiere Lessing – como la “forma mosaico” a la que se refiere McLuhan –; una sincronía que, siguiendo a Flusser, no es otra cosa que la estructura del medio mismo o de su mensaje. Y los medios *sincrónicos* equivalen, en los términos de Flusser, a “medios *superficiales*”. Así pues, en vista de su aspecto temporal, el concepto de “información” de Lash equivale *estructuralmente* al de superficie o imagen. Nuevamente nos encontramos frente a una equivalencia o isomorfismo estructural, como el que Manovich encuentra entre la *World Wide Web* y una “superficie plana infinita” (LN 77). Los “contenidos culturales” “en tiempo real” que constituyen la “información” de Lash son no narrativos, son sincrónicos y, por tanto son planos o superficiales. Este es el marco conceptual en que el cine digital entendido

como un “producto de consumo de movimiento acelerado”, resulta no narrativo sino superficial, plano. Resulta un medio incapaz de transmitir, usando palabras de Lash, un “significado profundo” (CI 70).

Según vimos, destacados teóricos mediáticos siguen a Lessing en hacer distinciones temporales respecto de la naturaleza de los medios. Sin embargo, semiólogos y narratólogos tienden a desconocer o, por lo menos a minimizar las diferencias en la temporalidad de los medios. Así, resulta comprensible que McLuhan señale explícitamente que “[n]umerosos campos de investigación académica están obstaculizados por una incompreensión de cómo el espacio visual y el espacio acústico están relacionados con las nociones de *diacronía* y de *sincronía*.” (GV 13) De acuerdo con esto, podríamos decir que la narratología no es nada más que el error de intentar encontrar secuencias discursivas en cualquier fenómeno de las humanidades. De manera particular, en el caso del cine en general “(...) la teoría filmica privilegia la dimensión temporal de la imagen en movimiento, [pero muy por el contrario] la tecnología computacional privilegia las dimensiones espaciales.” (LN 157) Es decir, aquellas dimensiones donde utilizando la “composición” se construye un “mundo virtual” (LN 153) basado en la espectacularidad de la “ilusión de un espacio coherente” (LN 146), coherente visualmente, al margen de toda narrativa.

Conclusión. El intelectual y la poética del cine digital

Si de una película nos queda una imagen memorable, entonces es una gran película.

Steven Spielberg.

Curiosamente, el modo de expresión tenido por el más vulgar es a menudo el más inovador de una época. Donde mejor se comunica es donde más se inventa.

Régis Debray.

Para concluir, es necesario preguntar qué es más común hoy en día: ¿leerles un cuento de buenas noches a los niños o dejarlos ver un “buen video” – con muchos “efectos” – antes de dormirse? La respuesta es obviamente un problema de investigación empírica, pero la pregunta vale la pena y equivale a preguntar acerca de las relaciones de preponderancia entre los mensajes diacrónicos o narrativos y los mensajes sincrónicos o planos.¹³ Se trata de un problema muy amplio que refiere a la estética de los nuevos medios y nos remite a la experiencia del surgimiento de la pintura abstracta. Aún hoy en día frente a una pintura abstracta el público no intelectual tiende a preguntar algo así como: ¿y esto qué?, ¿qué es? Lo que quiere decir: ¿cuál es la figura?, ¿dónde está el muñequito? Es decir, el público no educado sigue sin entender el desarrollo de la pintura de acuerdo con sus posibilidades en tanto medio plano. Sigue viendo a la pintura como si fuera algo que tuviera que tener profundidad, según cierto tipo de perspectiva. Poetológicamente podemos decir que el público no educado busca ver a la pintura como algo con profundidad en el sentido de la ilusión de tres dimensiones y, con ello, la confunde con la escultura o la arquitectura. En el caso del cine digital espectacular de Hollywood el intelectual toma el lugar correspondiente al público no educado frente a la pintura abstracta. Viendo los *blockbusters* el intelectual se pregunta: ¿y esto qué?, ¿de qué se trata? Lo que quiere

¹³ Un problema que ocupa una parte importante de la obra de Flusser, quien, como ya se señaló arriba, considera que “(...) la escritura está siendo subordinada a la producción de imágenes (...)”.

decir: ¿cuál es la trama? ¿dónde está la historia? Es decir, el intelectual no entiende el cine de acuerdo con sus posibilidades de desarrollo en tanto medio basado en las imágenes y, por tanto, en tanto medio esencialmente plano. Sigue viendo al cine como si fuera algo que tuviera que tener una trama, una profundidad, en este caso no espacial sino del mensaje, de acuerdo con algún tipo de narrativa. Poetológicamente podemos decir que el intelectual busca ver al cine como algo que tuviera que tener profundidad narrativa y, en este sentido, lo confunde con un libro. En cambio, el público no intelectual toma el cine digital espectacular como lo que es: como *entretenimiento*, como algo que está ahí no para reflexionar sino para distraerse. El público no culto busca en la pintura la figura, la ilusión de profundidad espacial; el intelectual busca en el cine la historia, la profundidad temática. Ambos yerran en la comprensión de la poética del medio correspondiente. Pero en el caso de la pintura abstracta el intelectual tiene una actitud adecuada frente a la naturaleza del medio y el público no educado es quien se equivoca, mientras que el caso del cine digital es el público no intelectual el que tiene una actitud adecuada a la naturaleza del medio y quien se equivoca es el intelectual.

Por otra parte, en el caso del cine digital espectacular el público no educado y el intelectual quedan todavía más lejos el uno del otro porque en una era secularizada el público no culto que buscaba figuras en las pinturas ya no puede dar ningún significado trascendente a lo que encuentra en las nuevas imágenes en movimiento: toma a las imágenes como lo que son, como mero entretenimiento. La espectacularidad es la estética del entretenimiento. Si el intelectual tiende de por sí a buscar narrativas, “significados profundos” en todo lo que toca, el nuevo medio con su estética de la espectacularidad le resulta más incomprensible que ningún otro, le resulta de lo más vulgar, pero, en este caso parece valer sin restricción el *dictum* de Debray en el sentido de que “[c]uriosamente, el modo de expresión tenido por el más vulgar es a menudo el más innovador de una época.” (VM 245)

En resumidas cuentas, parece ser que con ayuda de la gráfica computacional Hollywood ha entendido la poética real del cine tal como es llevado a su pleno desarrollo imaginario por el cine digital. Si esto es correcto, McLuhan acierta al decir que los intelectuales, es decir, gente entrenada en la escritura, tienden fuertemente a malinterpretar la naturaleza de los nuevos medios. No pueden entender su “forma mosaico”, *no secuencial*, es decir, no pueden entender, el aplanamiento estructural de los nuevos medios. En particular, han malinterpretado la naturaleza plana del cine. Si los intelectuales no buscan el entretenimiento sino el “significado profundo”, no deben mirar películas sino leer libros y dedicarse a las proposiciones y los argumentos. No deben luchar contra el carácter plano y superficial de las películas. Deben darse un respiro y gozar de lo superficial, deben entretenerse. El único refugio contra el carácter plano de los nuevos medios reside en escribir y leer novelas, tratados y artículos académicos. Si bien Homero fue el poeta de la sociedad arcaica, Shakespeare y Cervantes fueron los de la naciente modernidad, los directores de Hollywood conjuntamente con sus *teams* tecno científicos son los poetas, la sociedad postindustrial basada en la cultura computarizada y su experiencia de la temporalidad, gracias a la cual el “realismo cinematográfico” (LN 310) ya no puede significar coherencia narrativa de acuerdo con el “tiempo de la historia” (Chatman) sino únicamente coherencia de una secuencia visual espectacular con independencia de toda narrativa. Por ello, con toda la autoconciencia posible de un cineasta, Spielberg nos dice sin más que “[s]i de una película nos queda una *imagen* memorable, entonces es una gran película.” (ET)

En el epígrafe a este trabajo citamos a Lessing quien considera la intromisión del pintor en el dominio del poeta como algo de mal gusto y, a la inversa, la intervención del poeta en el dominio del pintor como algo inútil. Esto último es la

situación de los intelectuales tratando de intervenir con sermones educativos en el dominio de los cineastas hollywoodenses. De hecho, no es inútil sino también inapropiado ya que muestra una incomprensión profunda del medio y lo cierto es que es inapropiado ser intelectual y cerrarse a la comprensión. Lo cierto es que el Hollywood digital espectacular ha dejado de lado la preocupación del cineasta por *mal reproducir* algún texto, no importa el tipo, y la ha substituido por la ejecución de algoritmos matemáticos para el procesamiento digital de imágenes con el objetivo de generar secuencias espectaculares y, en tanto tales, entretenidas. *Todo cine que toma en serio la narrativa no aporta nada nuevo desde el punto de vista estético: se limita a ser parasitario de algún texto y, por ello mismo está condenado a ser una expresión menor de la sensibilidad contemporánea.* Por el contrario, en el paso de lo narrativo a la formalidad matemática con vistas a la plasmación de la imaginación en la secuencia meramente espectacular quedamos frente a una verdadera innovación estética, a saber, la del entretenimiento puro como expresión de la sensibilidad. Se trata de la sensibilidad liberada del arte, de la trascendencia y, por lo tanto, como una expresión más de la muerte del arte, ahora como muerte de la narrativa, que se suma a la muerte de la profundidad pictórica. La *secuencia digital espectacular* nos devuelve a la estética pura, a la estética en tanto sensibilidad al margen de todo arte. Con ello el creador cinematográfico ingresa al selecto grupo de los *estetas* contemporáneos al que ya pertenecían pintores abstractos, creadores de objetos o ambientes no narrativos y creadores de instalaciones digitales interactivas. Todos estos creadores no producen narrativas sino *esthetai* puros. La diferencia es que el cineasta digital presenta sus creaciones, sus *esthetai*, como bien de consumo masivo, con lo que se convierten en *entretenimiento*, para bien o para mal la forma suprema de la sensibilidad contemporánea. Respecto de esta sensibilidad vale la tesis de Debray en el sentido de que “[d]onde mejor se comunica es donde más se inventa.” (VM 245). Las amplias audiencias del cine digital espectacular muestran que en él es donde mejor se comunica, donde más se inventa, porque es una “[i]lusión, pero ilusión que tiene la fuerza de nuestro deseo.” (VM 253).

Bibliografía y abreviaturas

M = Barthes, Roland, *Mythologies* (1957), Hill & Wang, New York, 1972.

I = Benjamin, *Illuminationen, Ausgewählte Schriften* (1955), Suhrkamp Verlag, Frankfurt / M, 1977.

UO = Bogost, Ian, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge, 2006.

FC = Braudy, Leo & Cohen, Marshall, *Film Theory and Film Criticism* (1974), Oxford University Press, 2004.

VM = Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen* (1992), Paidós, Barcelona, 1994.

PhF = Flusser, Vilém, *Für eine Philosophie der Fotografie* (1983), European Photography, Göttingen, 2000.

MK = Flusser, Vilém, *Medienkultur* (1993), Fischer Taschenbuch, Frankfurt / M, 2002.

W = Flusser, Vilém, *Writings, Electronic Mediations*, Trad. Eric Eisel, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002.

AC = Greenberg, Clement, *Art and Culture. Critical Essays* (1961), Beacon Press Books, Boston, 1909.

GH = Juul, Jesper, "Games Telling Histories? A Brief Note on Games and Narratives", en: *Game Studies* 1, no. 1 (2001), <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.

CI = Lash, Scott, *Critique of Information*, Sage Publications Ltd., London, 2002.

La = Lessing, Gotthold Ephraim, *Laokoon*, en: *Werke in sechs Bänden*, Schriften zur Antiken Kunstgeschichte, Band 5, Stauffacher-Publishers Ltd., Zürich, 1965.

LN = Manovich, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001.

UM = McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), MIT Press, Cambridge, 1998.

LM = McLuhan, Marshall & McLuhan, Eric, *Laws of Media. The New Science* (1988), University of Toronto Press, Toronto, 1999.

GV = McLuhan, Marshall & Powers, Bruce R., *The Global Village, Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, Oxford University Press, New York, 1989.

ET = Spielberg, Steven, Entrevista televisiva.

G1 = Tymieniecka, Anna-Teresa, "Reality and its Simile", en *Glimpse, Phenomenology and Media*, volume 1, number 1, Publication of the Society for Phenomenology and Media Studies, San Diego, 1999.

H = Yohe, James, *Hans Hofmann*, Rizzoli Internacional Publications Inc., New York, 2002.