

Paidós Comunicación Cine

Colección dirigida por Josep Lluís Fecé

Últimos títulos publicados

- 95. F. Albèra (comp.) - *Los formalistas rusos y el cine*
- 96. P. W. Evans - *Las películas de Luis Buñuel*
- 98. A. Bazin - *Jean Renoir*
- 102. AA. VV. - *Alain Resnais: viaje al centro de un demiurgo*
- 103. O. Mongin - *Violencia y cine contemporáneo*
- 104. S. Cavell - *La búsqueda de la felicidad*
- 106. R. Stam, R. Burgoyne y S. Flitterman-Lewis - *Nuevos conceptos de la teoría del cine*
- 108. AA. VV. - *Profundo Argento*
- 110. J. L. Castro de Paz - *El surgimiento del telefilme*
- 111. D. Bordwell - *El cine de Eisenstein*
- 113. J. Augros - *El dinero de Hollywood*
- 114. R. Altman - *Los géneros cinematográficos*
- 115. S. M. Eisenstein - *Hacia una teoría del montaje, vol. 1*
- 116. S. M. Eisenstein - *Hacia una teoría del montaje, vol. 2*
- 117. R. Dyer - *Las estrellas cinematográficas*
- 118. J. L. Sánchez-Noriega - *De la literatura al cine*
- 119. L. Seger - *Cómo crear personajes inolvidables*
- 122. N. Bou y X. Pérez - *El tiempo del héroe*
- 126. R. Stam - *Teorías del cine*
- 127. E. Morin - *El cine o el hombre imaginario*
- 128. J. M. Català - *La puesta en imágenes*
- 129. C. Metz - *El significante imaginario*
- 130. E. Shohat y R. Stam - *Multiculturalismo, cine y medios de comunicación*
- 131. G. de Lucas - *Vida secreta de las sombras*
- 133. C. Metz - *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968), vol. 1*
- 134. C. Metz - *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-1972), vol. 2*
- 139. A. Darley - *Cultura visual digital*
- 140. AA. VV. - *Fantípodas*
- 142. C. Deleyto - *Ángeles y demonios*
- 145. A. de Baecque (comp.) - *La política de los autores*
- 146. H. A. Giroux - *Cine y entretenimiento*
- 149. L. Tirard - *Lecciones de cine*
- 151. AA. VV. - *El principio del fin*
- 152. V. J. Benet - *La cultura del cine*
- 155. J. Aumont - *Las teorías de los cineastas*
- 156. A. de Baecque y Charles Tesson (comps.) - *Una cinefilia a contracorriente*
- 159. J. Rancière - *La fábula cinematográfica*
- 161. A. de Baecque (comp.) - *Teoría y crítica del cine*
- 162. T. Miller, N. Govil, J. McMurria y R. Maxwell - *El nuevo Hollywood*
- 167. L. Jullier - *¿Qué es una buena película?*
- 169. A. de Baecque (comp.) - *Nuevos cines, nueva crítica*
- 171. J. Nacache - *El actor de cine*
- 172. F. Casetti y F. di Chio - *Cómo analizar un film*

Robert Stam

Teorías del cine Una introducción

Prefacio	9
Introducción	13
Una aproximación de la teoría del cine	23
Cine y teoría cinematográfica: los autores	33
La teoría en los primeros años del cine mudo	37
La teoría del cine	49
Los autores en la teoría del montaje	61
El formalismo ruso y la escuela de Béla	65
Los vanguardistas rusos	71
El drama tras la llegada del sonido	75
La escuela de Frankfurt	79
La aproximación del realismo	83



PAIDÓS

Barcelona • Buenos Aires • México

Título original: *Film Theory*

Publicado en inglés, en 2002, por Blackwell Publishers, Malden (Massachusetts), EE.UU.

Traducción de Carles Roche Suárez

Cubierta de Mario Eskenazi

Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del *copyright*, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de ella mediante alquiler o préstamo públicos.

© 2000, Robert Stam

© 2001 de la traducción, Carles Roche Suárez

© 2001 de todas las ediciones en castellano

Ediciones Paidós Ibérica, S.A.,

Av. Diagonal, 662-664 - 08034 Barcelona

www.paidos.com

ISBN: 978-84-493-1063-8

Depósito legal: B. 46.615-2008

Impreso en Book Print Digital

Botànica, 176-178 - 08908 L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona)

Impreso en España - Printed in Spain

Sumario

Prefacio	9
Introducción	13
Los antecedentes de la teoría del cine	23
Cine y teoría cinematográfica: los inicios	33
La teoría en los primeros años del cine mudo	37
La esencia del cine	49
Los teóricos soviéticos del montaje	55
El formalismo ruso y la escuela de Bajtin	65
Las vanguardias históricas	73
El debate tras la llegada del sonoro	77
La escuela de Francfort	85
La fenomenología del realismo	93
El culto al <i>auteur</i>	105
La americanización de la teoría del autor	111

demasiadas veces la fruta fresca del placer junto a los frutos podridos de la ideología. Este rechazo del placer ha llegado a crear un inmenso vacío entre la crítica cultural y aquellos a quienes se supone está destinada. Las consecuencias políticas del puritanismo de izquierdas han sido enormes. Una izquierda austera y ensimismada que se dirige a su público en términos moralistas, mientras la publicidad y la cultura de masas apelan a los deseos y las fantasías más profundas del espectador, tiene por fuerza que ver disminuido el alcance teórico y pragmático de su discurso. El hecho es que tanto la industria de la conciencia como el capitalismo son incapaces, en última instancia, de satisfacer las necesidades reales que ellos mismos explotan. Las lecturas «de anticipación», en este sentido, pueden demostrar que los textos de los medios de comunicación de masas predicen de manera involuntaria formas alternativas de vida social.

Post-cine: la teoría digital y los nuevos medios

Se diría que, en la actualidad, la corriente del cine y su tan debatida especificidad están desapareciendo en el caudal más amplio de los medios audiovisuales, sean éstos fotográficos, electrónicos o cibernéticos. El cine, que está perdiendo ese estatus privilegiado de «rey» de las artes populares que tanto le costó conseguir, debe competir hoy día con la televisión, los videojuegos, los ordenadores y la realidad virtual. En la actualidad, el cine ocupa únicamente una franja relativamente estrecha en un amplio espectro de dispositivos de simulación, y es abordado en un *continuum* junto a la televisión: ha dejado de ser la antítesis de ésta, por lo tanto, y existe una elevada dosis de fertilización cruzada entre ambos medios (recursos humanos, financiación, estética incluso).

Se han producido una serie de respuestas teóricas a esta nueva situación en la que tanto las disciplinas como los medios parecen estar perdiendo su «lugar» establecido. Una respuesta procede del emergente campo teórico de la «cultura visual», formación interdisciplinaria fronteriza entre disciplinas

tan distintas como la historia del arte, la iconología y los estudios de los medios de comunicación. Por cultura visual entendemos un heterogéneo campo de intereses cuyo epicentro es la visión y la importancia de lo visual a la hora de producir significado, de canalizar las relaciones de poder y de configurar las fantasías de un mundo contemporáneo en el que la cultura visual «no es simplemente parte de nuestra vida cotidiana, sino que *es* nuestra vida cotidiana» (Mirzoeff, 1998, pág. 3). Siguiendo el camino explorado por la teoría fílmica, la cultura visual indaga en las asimetrías de la mirada, formulando preguntas del tipo: ¿cómo se dota de género y sexualidad a la visión? (Waugh, en Gever y Greyson, 1993); ¿qué códigos visuales determinan que a algunos les esté permitido mirar, otros sólo puedan aventurarse a echar un vistazo y a algunos ni tan siquiera se les permita mirar lo más mínimo? (Rogoff, en Mirzoeff, 1998, pág. 16). Incluso la guerra puede afectar al campo de visión. En libros como *War and Cinema* (1989) y *The Vision Machine* (1994), Paul Virilio sostiene que la guerra ha sido un importante motor de cambio no sólo en las tecnologías visuales sino también en nuestras concepciones de lo visual, al «quedar limitado el campo visual a la línea de fuego» (Virilio, 1994, págs. 16-17). En *Screening the Body*, Lisa Cartwright traza otro vínculo, esta vez entre el cine y la «larga historia del análisis y de la vigilancia del cuerpo en la medicina y la ciencia» (Cartwright, 1995). En cierto sentido, por supuesto, la importancia de la cultura visual no es novedad para la teoría del cine, puesto que casi todos los teóricos cinematográficos del pasado privilegiaban lo visual; lo difícil era evitar su hegemonía, recordar que el lenguaje y el sonido también desempeñan un papel sustancial en el cine.

Los teóricos de lo visual también han adoptado la noción foucaultiana del régimen panóptico, esto es, un régimen de visibilidad sinóptica cuyo objetivo es facilitar una visión panorámica «disciplinaria» de la población penitenciaria: su mejor ejemplo sería el de las «cárceles panópticas» de Bentham, donde unos anillos de celdas permanentemente iluminadas rodean a una torre central de observación. Dado que el *panopticon* instaura una mirada unidireccional —el científico o el guardián pueden ver a los reclusos pero no a la inversa—, se ha parangonado con frecuencia a la situación voyeurística del espectador cinematográfico. L. B. Jeffries, protagonista de *La ventana indiscreta*, supervisa el mundo desde una posición protegida sometiendo a sus vecinos a una mirada de control; se convierte así en el guardián-espectador, por así decirlo, de un *panopticon* privado, donde observa las salas («pequeñas sombras cautivas en las células de la periferia») de una prisión imaginaria. La descripción que hace Foucault de las celdas del *panopticon* —«multitud de jaulas, multitud de pequeños teatros, donde cada actor está solo, perfectamente individualizado y constantemente visible»— describe en ciertos aspectos la escena expuesta a la mirada de Jeffries.

Dan Armstrong (1989) emplea un esquema foucaultiano para mostrar cómo el documentalista Frederick Wiseman explora en su obra un *continuum* de instituciones sociales que van de la prisión a la sociedad en general, demostrando «la racionalidad y la economía de poder siempre operantes a la hora de modelar, normalizar y cosificar al sujeto con fines de control y utilidad social». Las obras de Wiseman investigan la dinámica de la mirada panóptica en las distintas instituciones que constituyen el «archipiélago carcelario»: confinamiento y castigo en *Titicut Follies* (1967) y *Juvenile Court* (1973); la asistencia social en *Hospital* (1970) y *Welfare* (1975); y las disciplinas «productivas» de la escuela, el ejército, la religión y el trabajo en *High School* (1969), *Basic Training* (1971), *Essene* (1972) y *Meat* (1976).

Una actitud implícita a la noción de cultura visual desarrollada por figuras como W. J. T. Mitchell, Irit Rogoff, Nick Mirzoeff, Anne Frielberg y Jonathon Crary es el rechazo del esteticismo de la historia del arte convencional (incluyendo la historia del arte moderno), con su énfasis en obras maestras y genios y su concomitante incapacidad de situar al arte en relación con otras prácticas e instituciones. Crary sugiere en *Technique of the Observer* (1995) que la visión siempre está vinculada a cuestiones de poder social. La cultura visual también intenta rescatar lo visual del oprobio al que se ha visto sometido por parte de críticos como Neil Postman, para quienes el imaginario de los medios de comunicación corroe de forma inherente el pensamiento y la racionalidad. Algunos teóricos también sitúan a la teoría del aparato en un intertexto «ocularfóbico». Para Martin Jay (1994), la teoría del aparato forma parte de una larga historia de «denigración de la visión» en el pensamiento occidental. La Ilustración la tenía por el más noble de los sentidos; en cambio, el siglo XX se mostró hostil a la visión, tanto en la visión paranoica de Sartre de *le regard d'autrui* [la mirada del otro] como en la demonización de la «sociedad del espectáculo» formulada por Guy Debord, o en la «crítica antiocular de la ideología» de Althusser, en el ataque de Comolli a la «ideología de lo visible» o en la crítica de Foucault al *panopticon*.

Como señala John Caldwell, los estudios culturales se han mostrado fascinados por las «tecnologías» en sentido metafórico, es decir foucaultiano («tecnologías» del género, de la vigilancia y del cuerpo), dejando a un lado la tecnología en su sentido más específico de innovación tecnológica. La obra de Caldwell se centra en el impacto de las nuevas tecnologías en la estética y la producción televisiva (el uso de la videoasistencia, el montaje electrónico no lineal, los efectos digitales, las emulsiones de grano T y el Rank-Citel). Caldwell demuestra en el ámbito técnico eso que otros críticos denominan el desdibujamiento de los límites entre convencionalismo y vanguardia, hasta el punto de que en los años ochenta la auténtica vanguardia se encontraba en la producción publicitaria televisiva para las franjas de máxima

audiencia, siendo los anuncios televisivos «uno de los espacios más dinámicos para la experimentación visual» (*ibíd.*, pág. 93).

Todo análisis contemporáneo de los procesos de espectacularidad debe tomar en consideración, asimismo, no sólo los nuevos espacios de visionado (pases de películas en aviones, aeropuertos, bares, etc.) sino también el hecho de que las nuevas tecnologías audiovisuales han generado un nuevo cine y también un nuevo espectador. El nuevo cine de *blockbusters*, posibilitado por enormes presupuestos, innovaciones en el sonido y tecnologías digitales, ha favorecido un cine de la sensación, un «espectáculo de sonido y luces». Lo que Laurent Julier denomina «películas concierto» fomenta un montaje fluido y eufórico de imágenes y sonidos que no remite tanto al Hollywood clásico como a los videojuegos, vídeos musicales y a la embriaguez de un parque de atracciones. (George Lucas hizo explícita esta comparación en una entrevista para *Time* en 1981.) Este cine se hace «inmersivo», en expresión de Biocca; el espectador está «dentro» de la imagen en lugar de estar frente a ella. La sensación predomina sobre la narración, el sonido sobre la imagen, y la verosimilitud ha dejado de ser el objetivo; en su lugar tenemos la producción tecnológica de un delirio vertiginoso y protésico. El espectador ya no es ese supuesto amo de la imagen: ahora es el habitante de la imagen.

En cierto sentido, las últimas innovaciones del cine comercial relativizan tanto el enfoque cognitivo como el de la semiótica clásica, demostrando que su aplicabilidad se reduce a las formas clásicas del cine. En el cine reciente se observa un debilitamiento del tiempo narrativo, una especie de encadenamiento picaresco y posmoderno de no-acontecimientos narrativos. Ante tal situación, es irrelevante intentar hacer una crítica de la linealidad narrativa, de la dimensión explotadora del espectáculo y de la mirada dominante. Se diría que el nuevo cine deja obsoletas las tesis semiótico-psicoanalíticas basadas en la identificación, la sutura y la mirada, así como los enfoques cognitivos basados en las inferencias causa-efecto y la «verificación de hipótesis».¹ En el cine posmoderno «alusionista» (Carroll) de un Taranti-

1. En un reciente ensayo publicado en *Cinema Journal*, Robert Baird explica el porqué del éxito de filmes como *Parque Jurásico* (Jurassic Park, 1993) en función de su «calculada anticipación de la cognición y las emociones humanas, y la universalidad cognitiva de su narrativa de escenas amenazadoras». Aunque Baird reconoce el papel desempeñado por las «ingentes sumas de dinero» invertidas, destaca el hecho de que el filme apela a esquemas cognitivos universales integrados en la mente del ser humano. Sin duda sugestiva, esta perspectiva tiene el inconveniente de naturalizar el dominio de Hollywood en el cine mundial. Aunque es indudable que se requiere infinitamente más talento para producir un *Parque Jurásico* que para hacer una hamburguesa, hablar de esquemas universales equivale a decir, en otro nivel, que el «Big Mac se corresponde con esquemas culinarios integrados en la mente».

no, tanto la causalidad como la motivación están trivializadas; aquí, los personajes no matan siguiendo «proyecto» alguno sino más bien por accidente (*Pulp Fiction*) o debido a un impulso pasajero o una irritación momentánea (*Jackie Brown* [Jackie Brown, 1998]). Ninguno de los dos ejemplos encaja del todo en los esquemas puros de la teoría semiótica o la cognitiva.

En una actualización cibernética del ensayo fundacional de Walter Benjamin, Henry Jenkins, en «The Work of Theory in the Age of Digital Transformation» (1999) aborda el corpus naciente de la «teoría digital»:

La teoría digital puede abordarlo todo, desde el papel de los efectos especiales de imágenes generadas por ordenador en los grandes éxitos de Hollywood a los nuevos sistemas de comunicación (la Red), los nuevos géneros de entretenimiento (juegos de ordenador), los nuevos estilos de música (tecno) o los nuevos sistemas de representación (la fotografía digital o la realidad virtual). (Jenkins, en Miller y Stam, 1999.)

Aunque muchas voces hablan apocalípticamente del fin del cine, la situación actual recuerda extrañamente a los inicios del cine como medio. El «pre-cine» y el «post-cine» han llegado a parecerse entre sí. Entonces, como ahora, todo parecía posible. Entonces, como ahora, el cine «lindaba» con un amplio espectro de dispositivos de simulación. Y ahora, como entonces, el lugar preeminente del cine entre las artes mediáticas no parecía inevitable ni claro. Así como el cine en sus inicios colindaba con los experimentos científicos, el género burlesco y las barracas de feria, las nuevas formas de post-cine limitan con la compra desde el hogar, los videojuegos y los CD-ROM.

Las cambiantes tecnologías audiovisuales repercuten con virulencia en todas las eternas cuestiones de la teoría cinematográfica: la especificidad, el papel del autor, la teoría del aparato, la espectacularidad, el realismo, la estética. Umberto Eco sugería, en *El péndulo de Foucault*, que la literatura se vería transformada por la existencia de los procesadores de textos; puede decirse, paralelamente, que el cine y la teoría del cine se verán irrevocablemente transformados por los nuevos medios de comunicación. En palabras de Jenkins,

El correo electrónico suscita preguntas sobre la comunidad virtual; la fotografía digital sobre la autenticidad y fiabilidad de la documentación visual; la realidad virtual sobre la personificación y sus funciones epistemológicas; el

No explica por qué la clase media de Oriente Medio paga más por los Big Macs cuando en su casa tiene kebabs delicadamente sazonados. La noción de «universales contingentes», a esta escala, reproduce la vieja noción de Europa (en sentido amplio) como «universal» y el «resto del mundo» como «regional».

hipertexto sobre el lector y la autoridad del autor; los juegos de ordenador sobre la narrativa espacial; los MUD sobre la formación de la identidad; las webcams sobre el voyeurismo y el exhibicionismo. (Jenkins, en Miller y Stam, 1999.)

Los nuevos medios de comunicación diluyen la especificidad de los medios; dado que los medios digitales incorporan potencialmente a todos los medios anteriores, ya no tiene sentido pensar los medios en términos de su especificidad. Por lo que respecta a la autoría, la creación puramente individual se hace aún menos probable en una situación donde los artistas multimedia dependen de una red extremadamente diversificada de productores y expertos técnicos.

La imagen digital también implica una desontologización de la imagen baziniana. Con el predominio de la producción de imágenes digitales, que hace posible prácticamente cualquier imagen, «la conexión de las imágenes con la sustancia sólida se ha vuelto tenue... las imágenes ya no son garantía de verdad visual» (Mitchell, 1992, pág. 57). El artista ya no necesita buscar un modelo profilmico en el mundo real; podemos otorgar forma visible a ideas abstractas y sueños improbables. (Peter Greenaway [1998] prefiere hablar de *irrealidad* virtual, en lugar de realidad virtual.) La imagen ha dejado de ser una copia para adquirir vida y dinamismo propios dentro de un circuito interactivo, liberado de las contingencias del rodaje en escenarios reales, de las condiciones climatológicas, etcétera. Pero esa ventaja en el simulacro es también una desventaja; como sabemos que las imágenes pueden crearse por medios electrónicos, somos más escépticos acerca de los valores de verdad de la imagen.

En cuanto al estilo, las nuevas tecnologías ofrecen nuevas posibilidades tanto para el realismo como para el *irrealismo*. Por un lado, facilitan formas más deslumbrantes, persuasivas y «envolventes» de «cine total», como los espectáculos IMAX. Con la realidad virtual, en la que los usuarios se ponen cascos para interactuar con entornos tridimensionales generados por ordenador, la impresión de realidad alcanza proporciones vertiginosas. En el paraespacio cibernético de la realidad virtual, el cuerpo de carne y hueso permanece en el mundo real mientras la tecnología del ordenador proyecta al cibersujeto en un mundo terminal de simulaciones. Para los entusiastas de lo cibernético, la realidad virtual amplía exponencialmente el efecto de realidad al hacer pasar al sujeto de una situación pasiva a una interactiva. Una vez dentro de esta situación interactiva, puede implantarse, teóricamente, un cuerpo con raza, género y mirada virtual, convirtiéndose en una plataforma para el juego de identidades. Medios de este tipo nos transforman en lo que Walter Mitchell (1992) denomina «*cyborgs del morphing* capaces de reconfigurarnos en un suspiro».

Estas posibilidades han desembocado en un discurso eufórico de la novedad, que en ciertos aspectos remite al que celebró la llegada del cine un siglo antes. Las nuevas tecnologías reciben una enorme carga ideológica. Se dice que los nuevos medios estimulan de forma inherente el comportamiento colaborativo y suprimen los efectos de estratificación condicionados por nuestra identidad física: género, edad, raza, etcétera. Pero la idea de que los nuevos medios puedan tener una tal trascendencia social ignora la inercia histórica de esas mismas estratificaciones sociales. El poder desproporcionado, además, sigue estando del lado de quienes crean, divulgan y comercializan estos nuevos aparatos. Internet, por ejemplo, privilegia el inglés en detrimento de otras lenguas. Tampoco puede decirse que los nuevos aparatos sean epistemológicamente subversivos. Para Sally Pryor y Jill Scott, la realidad virtual se fundamenta en «unas bases tácitas de convenciones como el espacio cartesiano, el realismo objetivo y la perspectiva lineal» (Pryor y Scott, en Hayward y Wollen, 1993, pág. 168). La película *Días extraños* (Strange Days, 1995) ofrece una extrapolación distópica de las posibilidades futuras de estos medios, mostrando un mundo en el que los participantes se «conectan» mediante un casco de realidad virtual enchufado directamente al córtex cerebral: pueden conectarse a las vidas de otras personas, vampirizándolas para su propio entretenimiento. Traficantes cibernéticos ponen a la venta los mundos vitales de los demás, por ejemplo las víctimas de violaciones, para que se puedan vivir de nuevo.

Las nuevas tecnologías repercuten claramente en la espectacularidad, haciendo que la teoría del dispositivo parezca aún más obsoleta. Mientras que la situación clásica de visionado suponía una sala cinematográfica a oscuras donde todos los ojos se situaban en dirección a la pantalla, los nuevos medios suelen implicar pequeñas pantallas en situaciones de fuerte luz ambiente. Ya no es la caverna platónica donde permanecía cautivo el espectador, sino la superautopista de la información por la que el espectador viaja, presumiblemente, en dirección a la libertad. En «Archeology of the Computer Screen», Lev Manovich (1994) sostiene que la pantalla clásica del cine (el espacio de perspectiva tridimensional sobre una superficie plana) está siendo remplazada por «la pantalla dinámica», donde múltiples imágenes que se relativizan entre sí van evolucionando a lo largo del tiempo. Mientras que el cine clásico era una afinada maquinaria de producción de emociones, una máquina que obligaba al espectador a seguir una estructura lineal que provocaba una serie secuenciada de emociones, los nuevos medios interactivos permiten al participante —la palabra «espectador» se antoja demasiado pasiva— forjar una temporalidad propia y moldear una emoción más personal. La pantalla se convierte en un «centro de actividad», un cibercronótopo donde se transforman tanto el espacio como el tiempo. Si

aún tiene sentido preguntar cuánto dura una película, ya no lo tiene preguntar lo mismo respecto a una narración interactiva, a un juego o a un CD-ROM. El participante decide la duración, la secuencia, la trayectoria. CD-ROMs como *Myst* y *Riven* emplean imágenes de alta definición y sonido estéreo para introducir al participante en un mundo diegético semejante al del cine pero con múltiples caminos, salidas y finales. La palabra clave es hoy día «interactividad», y no pasividad forzosa: de ahí lo obsoleto del análisis de la espectadorialidad al estilo Baudry-Metz. En lugar del efecto-sujeto de teoría de la sutura, el participante interactivo es «reconocido» por el ordenador, que es informado por aquél acerca de su situación en el espacio material y social. Simultáneamente, esta «libertad» es reversible, puesto que el ciberparticipante se hace vulnerable a la vigilancia, gracias a los rastros en forma de datos que dejan las transacciones a crédito, los registros del impuesto sobre la renta o el registro de páginas visitadas en la World Wide Web (Morse, 1998, pág. 7).

Las nuevas tecnologías también tienen evidentes repercusiones en la producción y en la estética. La introducción de los medios digitales ha llevado al uso de animación por ordenador en *Toy Story* (Toy Story, 1995) y de efectos especiales digitales en *Parque Jurásico*. El *morphing* se emplea para cuestionar las diferencias raciales esencialistas (por ejemplo, en el vídeo *Black or White* de Michael Jackson), en una estética que pone de relieve las semejanzas que perviven en la diferencia en lugar de los conflictos gráficos del montaje eisensteniano (Sobchack, 1997). La película suiza de siete minutos de duración *Rendezvous à Montreal* (1987), generada totalmente por ordenador, escenifica un romance liminar entre Marilyn Monroe y Humphrey Bogart. En el cine comercial, las secuencias generadas por ordenador aparecieron en *Star Trek II* (Star Trek II, 1983), mientras que *Terminator II* (Terminator II, 1991) marcó la llegada de los personajes generados por ordenador. La revista ciberfetichista *Wired* hablaba en 1997 de «Hollywood 2.0», comparando implícitamente la transformación de la industria cinematográfica con la frenética producción de obsolescencia implícita en las actualizaciones del *software* para ordenador.

Al mismo tiempo, las cámaras digitales y el montaje digital (AVID) no sólo abren nuevas posibilidades para el montaje sino que también facilitan la creación cinematográfica de bajo presupuesto. Y, por lo que respecta a la distribución, Internet posibilita que una comunidad de extraños intercambie textos, imágenes y secuencias de vídeo, habilitando una nueva especie de comunicación internacional que se espera sea más recíproca y multicéntrica que el antiguo sistema internacional dominado por Hollywood. Gracias a la fibra óptica podemos esperar la llegada de un «*dial-up cinema*», esto es, la capacidad de ver o descargar en nuestro ordenador un vasto archivo de pelí-

culas y materiales audiovisuales. El paso a lo digital permite la reproductibilidad infinita sin pérdida de calidad, puesto que las imágenes se almacenan en píxeles sin que exista «original» alguno. Se nos promete, también, la llegada de actores generados por ordenador, equipos domésticos que podrán producir largometrajes, colaboraciones creativas entre lugares geográficamente dispersos.

También podemos detectar una sorprendente afinidad entre los nuevos medios y lo que antes se consideraban prácticas de vanguardia. Las tecnologías contemporáneas del vídeo y los ordenadores facilitan el entrecruzamiento de medios y el reciclaje de los detritus mediáticos como «objetos encontrados». En lugar de la «estética del hambre» de los años sesenta, los videoastas de bajo presupuesto pueden desplegar una suerte de minimalismo cibernético, alcanzando la máxima belleza y los máximos efectos con el mínimo gasto. Los dispositivos de vídeo permiten dividir la pantalla horizontal o verticalmente, con barridos e insertos. Las claves, los cromas, *mat-tes* y fundidos, junto con los gráficos digitales, multiplican las posibilidades audiovisuales de fractura, ruptura y polifonía. Este mosaico de retales electrónicos puede entretejer sonidos e imágenes hasta romper la narración lineal centrada en un personaje. Todas las normas del cine dominante —*raccord* de miradas, *raccord* de oposición, regla de los 30 grados, insertos de montaje— se ven desbancados por una proliferación polisémica. La perspectiva central heredada del humanismo del Renacimiento se relativiza al desplegarse una multiplicidad de perspectivas que dificultan la identificación con una perspectiva concreta. Los espectadores deben decidir qué es lo que tienen las imágenes en común, o en qué aspectos entran en conflicto; tienen que llevar a cabo la síntesis latente en el material audiovisual.

Es indiscutible que el cine convencional ha optado en gran medida por una estética lineal y homogeneizante, donde las diversas pistas se prestan mutuo apoyo en el seno de una totalidad wagneriana; ello no oculta, sin embargo, la verdad asimismo indiscutible de que el cine (como los nuevos medios) es infinitamente rico en posibilidades polifónicas. El cine siempre ha sido capaz de escenificar contradicciones entre las distintas pistas, que pueden anularse, entrar en conflicto, desautorizarse, influirse y relativizarse entre sí. Jean-Luc Godard anticipaba estas posibilidades con sus vídeos experimentales de los años setenta como *Numéro Deux* (1975) e *Ici et Ailleurs* (1976), y Peter Greenaway les dio nuevos rumbos en películas como *Prospero's Books* (Prospero's Books, 1991) y *The Pillow Book* (1996), donde las múltiples imágenes moldean una «narrativa» acronológica con múltiples entradas. Los nuevos medios pueden combinar imágenes sintetizadas con imágenes captadas a la manera tradicional. La industria de la cultura digitalizada puede ahora fomentar nuevos «encuentros liminares» entre Elton John y

Louis Armstrong, o permitir que Natalie Cole cante con su padre, fallecido décadas atrás. Son capaces de camaleónicas combinaciones estilo *Zelig* e insertos digitales estilo *Forrest Gump* (Forrest Gump, 1994). El palimpsesto de imágenes y sonidos que posibilitan la electrónica y la cibernética abre las puertas a una estética renovada de canales múltiples. El significado se puede generar no a través del impulso de un deseo individual condensado en una narrativa lineal, sino a través de un entretejido de capas de sonido, imagen y lenguaje que se relativizan entre sí. Los nuevos medios, menos sujetos a tradiciones canónicas institucionales y estéticas, posibilitan lo que Arlindo Machado (1997) denomina «hibridación de alternativas».

La teoría contemporánea debe tomar en consideración a las nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas, no sólo porque los nuevos medios van a generar inevitablemente nuevas formas de intertextualidad audiovisual, sino porque algunos teóricos han postulado una especie de «correspondencia» entre la teoría contemporánea en sí y las nuevas tecnologías mediáticas e informáticas. En cuanto al primer punto, la textualidad electrónica o virtual es necesariamente distinta de la textualidad del material impreso o del celuloide. Cuando leemos a Moulthrop describiendo el hipertexto «no como un artefacto definible al estilo de un volumen encuadernado» sino como «recopilación dinámica y ampliable de escritos», oímos ecos de Barthes hablando de la distinción entre «obra» y «texto». Los «hipermedios» combinan el sonido, los gráficos, el material impreso y el vídeo, permitiendo combinaciones nuevas y sorprendentes. No es casual que algunas películas vengan acompañadas hoy día por textos digitales paralelos. El CD-ROM que acompaña el documental de Isaac Julien sobre Fanon, *Black Skin, White Masks*, por ejemplo, ofrece una versión digital del paratexto del filme, con materiales de archivo sobre Fanon, Argelia, el psicoanálisis, etcétera. Los fragmentos de entrevistas no incluidos en la película pueden ahora verse en su totalidad en el CD-ROM. En segundo lugar, los teóricos señalan que el discurso hipertextual y multimedia sobre enlaces, redes y entretejidos comparte contenidos con la semiótica de Barthes, la dialógica de Bajtin y la deconstrucción derridiana. Para teóricos del hipertexto como Landow y Lanham, esta conexión entre las nuevas tecnologías y la teoría literaria reciente nació de la insatisfacción por «los fenómenos interrelacionados del libro impreso y del pensamiento jerárquico» (Landow, 1994, pág. 1). Landow sostiene que los diseñadores de *software* informático se reconocen a sí mismos en la escritura dividida de Derrida, quien, al hablar de un nuevo tipo de escritura, no se daba cuenta de que estaba hablando de la *écriture* cibernética. El hipertexto, para Landow, sirve un texto de fronteras abiertas, como el espacio virtual de escritura postulado por Barthes. El carácter interactivo de los ordenadores convierte a los usuarios en productores-*bricoleurs*. Nada impide que los creado-

res más avanzados de hipertextos puedan tomar un día una novela célebre como *Madame Bovary* y conviertan su texto en hipertexto, añadiéndole música y gráficos y creando de este modo una especie de adaptación híbrida, un cuasi-filme. Como señala Gregory Ulmer, la cultura electrónica permite la coexistencia interactiva de formatos culturales distintos —oral, escrito y electrónico—, lo que facilitaría la consecución tecnológica del sueño formulado por Walter Benjamin de un libro compuesto totalmente por citas.²

El paso de la tríada autor-obra-tradición a la tríada texto-discurso-cultura, así como la apertura de los teóricos digitales a los modos mixtos y el mestizaje de tecnologías, nos recuerdan al dialogismo bajtiniano. La descentralización de la cultura del libro que promueve el hipertexto parece apoyar la crítica de la jerarquía alfabetismo-oralidad, mientras que el énfasis en la multiplicidad de autores subvierte el individualismo romántico de la teoría del autor. La sustitución de textos lineales con una sola entrada por textos fluidos con múltiples puntos de entrada, así como la apertura del hipertexto a temporalidades y perspectivas múltiples, también implica consecuencias positivas para una visión policéntrica y policrónica del cine, que sustituya la lógica exclusivista de la «última palabra» por una imagen de corredores y senderos infinitos. Y ya que, por otra parte, el hipertexto trata en última instancia de «enlaces» en un mundo donde todo está potencialmente «al lado de» todo, los nuevos medios pueden contribuir a crear conexiones relacionales a través del espacio y del tiempo: 1) enlaces temporales entre distintos períodos; 2) enlaces espaciales entre distintas regiones; 3) enlaces disciplinarios entre ámbitos habitualmente compartimentados; y 4) enlaces intertextuales discursivos entre distintos medios y discursos.

Toda discusión acerca de los nuevos medios tiene que hablar de sus usos y potencialidades en tiempos y espacios específicos, sugiriendo tanto sus ventajas como sus limitaciones. Incluso lo que se cataloga como nuevo o como alta tecnología es relativo; en Estados Unidos o Europa podría ser el IMAX o la World Wide Web; en el Amazonas podrían ser las cámaras de vídeo, los magnetoscopios y las antenas de televisión por satélite. Pese al desafío a las leyes de la gravedad que supone el ciberdiscurso, la situación física aún tiene importancia. Navegar por Internet desde el Tercer Mundo, por ejemplo, suele ser más lento por causa de la inadecuación de los sistemas telefónicos.³ Existen diferencias, asimismo, en el potencial progresista de los

2. G. L. Ulmer, «Grammatology (in the Stacks) of Hypermedia», en Truman (comp.), *Literary Online*, págs. 139-164.

3. Para una excelente crítica del etnocentrismo del ciberdiscurso, véase la tesis doctoral de Gerald Lombardi, *Computer Networks, Social Networks and the Future of Brazil*, Dept. of Anthropology, NYU (mayo de 1999).

nuevos medios. Por un lado, tenemos espectaculares medios de carácter inmersivo como el IMAX, donde todo el discurso tecnológico empleado para publicitarlo se vuelca en un proyecto ilusionista bastante añejo. Y pese a toda la palabrería sobre democratización e interactividad, el discurso tecnofuturista suele echar mano de metáforas con connotaciones sexualizadas o de dominación colonial o conquista: «abrir caminos», «colonización de la frontera electrónica», «grandes espacios abiertos», «filosofía de pioneros / colonos». El tema de portada de una edición de *Newsweek* en 1993 sobre tecnologías interactivas hablaba de un «territorio virgen» que, literalmente, «está esperando a que lo tomemos». Pero las visiones simplistas de democratización, como advierte Stuart Moulthrop, «no exoneran [a los nuevos medios] de su complicidad en la cultura militar / de entretenimiento / de información». El peligro consiste en que la democratización multimediática se vea limitada a una reducida esfera de privilegiados, que la democracia cibernética se asemeje a otras democracias parciales, como las democracias esclavistas de la antigua Atenas y de la revolución americana. Habida cuenta de cuestiones de «política real» como la economía política y el acceso diferencial, los usos progresistas de los nuevos medios podrían seguir relegados a quienes gocen de acceso privilegiado a la *Infobahn*. Las islas de información-afluencia podrían darse junto a lo que Mitchell denomina «Jarkartas electrónicas» para los «desfavorecidos en amplitud de banda». Todas estas complejidades inducen al teórico a adoptar una posición matizada; por así decirlo, mi actitud sería —parafraseando a Gramsci— «pesimismo respecto al *hardware*; optimismo respecto al *software*».

Pese a las ambigüedades sociales de las nuevas tecnologías, sin duda abren fascinantes posibilidades para el cine y la teoría del cine. Resulta interesante comprobar que algunos teóricos contemporáneos están «haciendo» teoría en los nuevos medios electrónicos y cibernéticos. Semióticos como Umberto Eco, teóricos del cine como Henry Jenkins, cineastas como Peter Greenaway, Chris Marker y Jorge Bodansky, videoartistas como Bill Viola se han sumergido en los nuevos medios. Actualmente, asistimos a la aparición de los CD-ROM de análisis cinematográfico realizados por Henry Jenkins y Marsha Kinder en Estados Unidos, y por Jurandir Noronha y Zita Caravanhosa en Brasil. Es posible que un día el medio del análisis cinematográfico deje de ser exclusivamente el verbal, como sucedía en la época del «texto inalcanzable» de Bellour; ahora, ese texto está disponible, puede copiarse, descargarse de Internet, revisarse. El CD-ROM de Chris Marker *Im-memory* contrapone el cine, que es «más grande que nosotros», a la TV, donde uno «puede ver la sombra de un filme, el rastro de un filme, la nostalgia, el eco de un filme —pero nunca un filme». Marsha Kinder deconstruye la raza y el género en su juego de ordenador *Runaways* (1998). En un

número especial de *Postmodern Culture*, coordinado por Robert Kolker, se creó un *forum* para ciberensayos sobre películas como *Casablanca* y *Prospero's Books*, que en ocasiones incluían *clips*. Jorge Bodansky, que había realizado películas en el Amazonas durante los años setenta, está trabajando actualmente en una especie de actualización cibernética de Hales Tours, un CD-ROM que permite al «viajero» visitar el Amazonas, hacer clic sobre un árbol y ver a los animales en su interior, provocar un incendio o la deforestación y comprobar sus consecuencias ecológicas.

Aunque deben tenerse en cuenta los peligros del ciberautoritarismo, sería un indicio de cortedad de miras ignorar el potencial progresista de los medios digitales. Stone (1996) invoca el mito nativo norteamericano del Coyote, el ser que cambia de forma, para celebrar la capacidad que los medios digitales poseen de subvertir las identidades sociales fijas y las configuraciones estables de poder. Los medios digitales se han visto vinculados tanto al complejo militar-industrial como a la contracultura. Henry Jenkins (en Miller y Stam, 1999) habla de la «sorprendente afinidad» entre la subcultura pirata que combate a los conglomerados de empresas mediáticas y los conceptos formulados por los *cultural studies* relativos a «incursiones» y «resistencia». ¿Podrá acaso el universo multimedia, como insinúa Janet Murray en *Hamlet en la holocubierto* (1997), transformar a seres sin gloria y carentes de voz en «ciberbardos»?