

# Evoluciones del lenguaje cinematográfico en la era digital

## Evolutions of Film Language in the Digital Age

*Juan Carlos Carrillo Cal y Mayor*

*Universidad Panamericana*

*México D.F, México*

[jccarrillo@up.edu.mx](mailto:jccarrillo@up.edu.mx)

### Resumen

Los códigos estéticos y narrativos del medio audiovisual, instituidos por el cine y luego extendidos a la televisión y los otros formatos audiovisuales, se han visto constantemente innovados a lo largo de la historia a causa de los distintos cambios sociales y tecnológicos, así como de las propias experimentaciones creativas de los autores. La era digital, coincidente con la posmodernidad, ha tenido un modo propio de influir en este desarrollo del lenguaje cinematográfico a partir factores como la cultura visual de los espectadores, los otros medios narrativos y el soporte digital junto con el auge de internet que ha propiciado un cambio significativo en el cine como industria y como arte.

**Palabras clave:** cine, evolución, lenguaje cinematográfico, audiovisual, narrativa, era digital

### Abstract

The aesthetic and narrative codes of audiovisual media, instituted by film and then extended to television and other audiovisual formats, have been constantly innovated throughout history by the different social and technological changes, as well as the own creative experiments of the authors. The digital age, coinciding with postmodernism, has had its own way of influencing in the development of film language with factors such as the visual culture of the audience, other narrative media and the digital support along with the rise of the Internet that has led to a significant change in cinema as an industry and as an art.

**Keywords:** film, evolution, film language, audiovisual, narrative, digital age

*Recibido: 6 de noviembre de 2015*

*Aceptado: 19 de noviembre de 2015*

## 1. Introducción

A 120 años de la invención del cinematógrafo —y con él de la expresión a través de las imágenes en movimiento— es claro que la progresiva apropiación y familiarización de creadores y espectadores con este medio ha ido evolucionando tanto en sus técnicas como en sus formas. Muy pronto se pasó del mero embeleso ante la imagen en movimiento con la que los hermanos Auguste y Louis Lumière sorprendieron, a la búsqueda de contar historias haciendo del cine un heredero del teatro y de sus técnicas dramáticas, para luego encontrar su propio modo de narrar: el lenguaje cinematográfico.

Directores icónicos fueron configurando un modo determinado de articular la imagen en movimiento, dando lugar a los distintos tipos de planos, ángulos, movimientos de cámara y la articulación de todos esos planos a través del montaje. D.W. Griffith en Estados Unidos y Serguei Eisenstein en Rusia fueron los padres de este modo propio que desde entonces ha distinguido al cine como un arte singular. A mediados del siglo pasado, el crítico y teórico André Bazin ya hablaba de una evolución de ese lenguaje cinematográfico, y desde entonces esa innovación expresiva del cine no ha hecho más que aumentar (Bazin, 1990).

Las interrelaciones con otro tipo de medios narrativos y la propia expansión del medio audiovisual —que de la gran pantalla emigró a la pequeña pantalla y de ahí a la multiplicación de las pantallas, hasta llegar al *Homo pantalicus* del que hablan Lipovetsky y Serroy (2009, p. 270)—, así como el soporte del medio (del celuloide a lo digital) han influido en los modos estéticos y narrativos del lenguaje cinematográfico en concreto y audiovisual en general, como señalaremos en este artículo.

Si bien utilizamos la expresión “lenguaje cinematográfico”, lo entenderemos en sentido amplio aplicado a todo producto audiovisual, pues no solo consideramos que el cine es la expresión máxima de la imagen en movimiento, sino también su origen: el cine es el latín del medio audiovisual, a partir del cual surgen sus otras manifestaciones (programas televisivos, series, videos de internet, y un ya largo etcétera).

Precisamente la era digital ha traído una serie de cambios tanto sociológicos como intrínsecos al propio medio audiovisual que permiten rastrear una evolución en los modos narrativos y estéticos del lenguaje cinematográfico en los últimos años.

## 2. Metodología

En primer lugar, plantearemos sucintamente el concepto de “lenguaje cinematográfico”, para aclarar si puede considerarse como tal y en qué momento de la Historia del cine se configura con sus categorías básicas, así como cuáles son sus elementos principales.

A continuación, evaluaremos si se puede hablar propiamente de una evolución en este lenguaje, repasando los cambios que ha habido en las distintas etapas históricas de la cinematografía, para finalmente resaltar distintos aspectos decisivos en el cine de hoy y en otros productos audiovisuales.

Entre muchos ejemplos —característicos por ser representativos justamente por su novedad en su forma narrativa y estética— hemos intentado citar películas recientes y de amplia influencia ya sea por su resultado en taquilla o por su reconocimiento con premios reconocidos. Igualmente, se destaca la influencia mutua del cine con otros formatos narrativos y la evolución propia de algunos géneros concretos, así como la democratización de lo audiovisual que ha supuesto internet, y los cambios en la industria que esto implica, pues terminan por influir también en los modos expresivos audiovisuales.

### 3. Marco referencial

Ha sido un continuo debate el hecho de reconocerle o no al medio cinematográfico un “lenguaje” propio. Asumido desde sus inicios como “arte total” —por ejemplo, por el crítico Riccioto Canudo, quien le dio el título de séptimo arte— o compendio de las otras artes existentes previamente, la cuestión estaba en si se podía considerar como un código o sistema propio.

El propio Canudo y los formalistas rusos de principios de siglo, entre otros, ya aplicaban el concepto de lenguaje a lo cinematográfico en los primeros pasos del cine (Aumont, Bergala, Marie y Vernet, 1985, p. 160). El húngaro Béla Balázs fue el primero en desmenuzar los elementos de dicho lenguaje, distinto al del teatro y las otras artes narrativas, y señaló cuatro elementos característicos: distancia variable entre el espectador y la escena representada; la imagen total de la escena se subdivide en una serie de planos; variación del encuadre dentro de una misma escena; y el montaje que crea una serie ordenada de esos planos (Aumont, *et al.*, 1985, p. 165).

La existencia de un lenguaje cinematográfico se universalizó entre los teóricos, hasta el punto de que varios postularon diversas “gramáticas cinematográficas”, de carácter más preceptivo que descriptivo. Para 1955 aparecerá un importante referente, la obra de Marcel Martin titulada precisamente *El lenguaje cinematográfico*, a la que seguirán la *Estética y psicología del cine* (1963-1965) de Jean Mitry y *Lenguaje y cine* (1971) de Christian Metz; estos autores, si bien reconocerán que el lenguaje del cine es un concepto ambiguo, que se nutre de otras artes y, por tanto, de otros lenguajes (del verbal en primer lugar: no por nada todo producto audiovisual siempre parte de un guion llamado “literario”), al mismo tiempo postulan que ha adquirido un modo de expresión propio. En palabras de Aumont, *et al.*:

El cine en el momento de su nacimiento no estaba dotado de un lenguaje, era tan solo el registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple reproducción de la realidad. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos; el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje (1985, p. 170).

A partir de la imagen en movimiento —y, más adelante, del sonido— el cine articula un modo propio de narrar y comunicar. Es por esto que, en términos narrativos, Gaudreault y Jost (1995, p. 54) podrán hablar del “meganarrador” o “gran imaginador” que, a diferencia

de lo que sucede en el teatro, es la cámara que continuamente media entre el espectador y la realidad, decidiendo qué mostrarle y cómo mostrarlo.

Interesa ahora mencionar los principales hitos de la historia temprana del cine, para establecer una serie de elementos de este lenguaje cinematográfico que permita analizar la evolución del mismo, e incluso su propio origen como lenguaje. Y en primer lugar conviene recordar que el cine, entendido como la filmación y proyección de imágenes en movimiento, casi desde su inicio se convirtió en un medio principalmente narrativo lo cual no necesariamente tendría que haber sido así.

Las célebres proyecciones de los hermanos Lumière en el *Grand Café* de París no contaban una historia. Se limitaban a mostrar una determinada realidad, con la novedad de verla en movimiento: la salida de los obreros de una fábrica, dos bebés comiendo o el famoso tren arribando a la estación. Incluso pequeños conflictos basados en algunas viñetas —como “El regador regado”, un sencillo gag en el que un bribón pisaba la manguera de un jardinero que luego recibía el chorro en la cara al buscar el obstáculo que impedía la salida del agua— en los que no se puede hablar propiamente de una historia. Para el público esa ilusión de movimiento era suficiente.

Esa misma noche, entre el público de los Lumière, se encontraba Georges Méliès, el mago de Montreuil, quien fue el primero en ver y aplicar las potencialidades narrativas del medio. Sus películas —como *La mansión del diablo* (1896) o *El viaje a la luna* (1902)— contaban, aunque de un modo rudimentario, piezas de ficción reconstruidas como tales con decorados, disfraces y un montaje de continuidad entre escenas.

La misma expansión del cine iba de la mano de su evolución. Si de los Lumière a Méliès encontramos ya un cine narrativo y de ficción, de Francia a Inglaterra aparecen los primeros movimientos de cámara y las primeras combinaciones de planos distintos en función de la distancia entre la cámara y el objeto. La llamada Escuela de Brighton, a la que pertenecieron los primeros cineastas ingleses, fue la que incursionó en estas posibilidades del nuevo medio.

Sin embargo, es en el cine ruso donde se potenciarían de un modo nuevo las posibilidades del medio cinematográfico, al hacer hincapié en el montaje como la verdadera esencia del cine. La yuxtaposición de los planos creando un sentido determinado — recordemos el célebre experimento de Lev Kuleshov— se convierte así en un factor clave en la expresividad del cine y el elemento más característico del lenguaje cinematográfico.

Será David Wark Griffith —a quien Orson Welles se referirá como “pionero” y “padre fundador”, y de quien Serguei Eisenstein dirá que “no hay cineasta en el mundo que no le deba algo”— quien articule en su conjunto lo que hoy reconocemos como lenguaje cinematográfico: usar distintos tipos de planos para centrar la atención en una determinada parte de la acción o para acentuar una determinada emoción; enfatizar una percepción utilizando un tipo de ángulo concreto (normal, picado o contrapicado); favorecer la narración con distintos movimientos de cámara (paneos, *travellings*, etc.); y dar continuidad y sentido a través de la articulación de un plano con relación a otro valiéndose del montaje. El propio Eisenstein lo siguió de cerca con maestría, y detrás todos los demás. El lenguaje cinematográfico había sido establecido.

## 4. Hallazgos

Un cine que en su forma ya era distinto del mero teatro filmado fue evolucionando desde entonces, y si el surgimiento del cine sonoro preocupó a los puristas<sup>1</sup>, pues más que hacer avanzar la experimentación con la forma cinematográfica amenazó con congelarla (la posibilidad de tener diálogos hizo que muchas películas volvieran a un estilo más teatral o literario, con preeminencia de la palabra sobre la imagen), al poco tiempo el sonido terminó por enriquecer un medio que pasó de ser solo visual a ser audiovisual.

Desde entonces su desarrollo formal ha sido exponencial, influido por los cambios de la misma sociedad de la que surge y en gran parte por sí mismo: acostumbrados a ver película tras película, los espectadores fueron asimilando modelos narrativos, situaciones reiterativas, lugares comunes; y esto permitió que las películas siguientes (o series, o webseries, y un cada vez más largo etcétera) puedan innovar a partir de esa educación audiovisual de su espectador. Como apuntan Lipovetsky y Serroy:

“El cine no presupone ya un espectador ingenuo, sino un espectador «educado» por los medios, con el que establece un efecto de complicidad, basado en una cultura de imágenes y arquetipos comunes” (2009, p. 137).

Si, por ejemplo, Ciudadano Kane (Orson Welles, 1941) fue rompedora estética y narrativamente, hoy no sorprende a quien la ve fuera de ese contexto, pues a partir de ella se ha continuado evolucionando y tomando sus aportaciones. Incluso otras artes se han visto influidas por la omnipresencia del cine, y así podemos hablar de la influencia del montaje cinematográfico en las narrativas de escritores como William Faulkner, Ernest Hemingway o algunos autores del boom latinoamericano.

Qué duda cabe que el imperio de lo audiovisual influye igualmente en los propios comportamientos humanos, modos de comportarse, de hablar<sup>2</sup> y hasta en las propias conductas y valoraciones morales.

Y así hemos llegado a la llamada era digital, definida así tecnológicamente y que coincide en lo sociológico y lo ideológico con la posmodernidad. Las peculiaridades de esta etapa tienen sus propias influencias en el lenguaje cinematográfico, entendido en todos los medios audiovisuales, que a su vez influye en los otros medios expresivos.

Si el cine clásico nació a la sombra de la novela realista (...), el cine de la era digital bebe de sus nuevas influencias: la estilización de los personajes del cómic, la superación de las pantallas de los videojuegos que contienen microrrelatos o de atracciones. (Riambau, 2011, p. 17).

La fragmentación, tan propia de la posmodernidad y rastreable, por ejemplo, en el apogeo del cuento y el relato corto, ha influido en los modelos narrativos: películas que son un conjunto de cortometrajes realizados por distintos directores en torno a una ciudad (Paris, je t'aime, 2006; New York, I Love You, 2008), o cuya trama son relatos breves imbricados entre sí (Amores perros, Alejandro González Iñárritu, 2000; Crash, Paul Haggis, 2004; Sin City, Frank Miller y Robert Rodriguez, 2005; Babel, Alejandro González Iñárritu, 2006; etc.) Nuevos formatos han surgido también con esa característica de fragmento. Las webseries o ciberseries, creadas para internet y cada una con un nicho de audiencia muy específico, tienen una duración de entre 1 y 5 minutos por capítulo (Lloret y Canet, 2008) y

los populares vines son videos de 6 segundos, de gran éxito al ser compartidos en redes sociales, modelo que luego imitaron con videos de similar duración plataformas como Instagram o Snapchat. Incluso hay una ilusión básica de movimiento y de cierta narrativa en las imágenes superpuestas en formato GIF (Graphics Interchange Format).

Y no únicamente ha sucedido esto con los modelos y los formatos narrativos. Las propias características del lenguaje audiovisual se han visto afectadas por la tendencia al fragmento de la posmodernidad. La irrupción del videoclip en los años 80's rápidamente contagió su estilo (planos breves y ritmo compulsivo, a tono con la música que acompañan) al montaje cinematográfico, como se puede ver en casi cualquier secuencia de acción de una película en las últimas décadas. No es coincidencia que muchos jóvenes cineastas provengan del mundo del videoclip, como Spike Jonze, Guy Ritchie, Dominic Senna, Patty Jenkins o Michel Gondry (Lipovetsky y Serroy, 2009, 292).

El montaje, eje del lenguaje cinematográfico, es testigo de esta evolución hacia la rapidez. Esteve Rimbaut (2011, p. 172) ha analizado que en las décadas entre 1930 y 1960, la duración media de las escenas en cine oscilaba entre los 2 y 4 minutos, y las tomas o planos entre 8 y 11 segundos. Desde 1961, la duración media de escenas se reduce a entre 1.5 y 3 minutos, y las tomas o planos entre 5 y 8 segundos. Y subraya que las tomas son de menos de 2 segundos en películas como *Dark City* (Alex Proyas, 1998), *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001), *Réquiem por un sueño* (Darren Aronofsky, 2001), o *Piratas del Caribe: La maldición de la Perla Negra* (Gore Verbinski, 2003)3.

A ese ritmo a veces frenético se suma la maleabilidad de esas imágenes gracias los efectos digitales. Si en su origen la imagen cinematográfica —al igual que la fotografía— era atractiva por reproducir una imagen real del mundo, las películas actuales, casi siempre al menos retocadas digitalmente, cuando no llenas de efectos visuales, CGI (Computer Generated Images) y animaciones, son más proyección de un mundo vertiginoso que reproducción de uno preexistente. En la era digital “lo que importa en el mundo de la imagen ya no es la estabilidad, sino la velocidad” (Quintana, 2011, p. 73).

#### 4.1. Formatos y géneros

En esta línea, la animación ha superado hace mucho el ser la técnica experimental de las primeras *Fantasmagorías* (1908) del francés Émile Cohl, para luego identificarse como el género infantil por excelencia gracias a las películas de Walt Disney. Hoy la animación —con una categoría propia en los Premios de la Academia desde 2002— abarca un terreno cada vez más amplio, amenazando con sustituir al cine *live action* gracias a su impactante apariencia de realidad —como ya amenazara desde 2001 *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara) con una estética que no ha hecho más que perfeccionarse con tecnología como los trajes de puntos, utilizada para convertir actores en personajes animados como el Gollum de la trilogía de *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2000-2003)—, y lejos de ser un cine exclusivamente dirigido a un público infantil o familiar, se ha establecido como una forma más de hacer cine. Así, hemos tenido películas animadas como la fábula poética francesa *Les triplettes de Belleville* (Sylvain Chomet, 2003) o una historia madura de depresión y esperanza en la española *Arrugas* (Ignacio Ferreras, 2011); un director ya de culto dentro del cine *live action* como Wes Anderson rodó en *stop motion* su *Fantástico Sr. Fox* (2009) y ha anunciado que también lo hará en su siguiente película, aún sin título. Como se ve no se trata de películas infantiles, como no lo es tampoco la incursión también en *stop motion* del guionista y director Charlie Kaufman cuya *Anomalisa*

(2015) de próximo estreno parece que será clasificada como solo para adultos por una escena de sexo explícito.

Un formato que cada vez se mezcla más con lo cinematográfico es el de los videojuegos. En sí mismos narrativos, herederos del lenguaje cinematográfico por sus encuadres y tomas, con la peculiaridad y ventaja de la interactividad que permiten al usuario, son también una gran plataforma para continuar las historias de las películas de un modo transmedia y en sentido inverso: películas que son adaptación de un videojuego. La narrativa y la estética de los videojuegos ha ido así influyendo en el lenguaje cinematográfico, especialmente el de algunos géneros. Muchas persecuciones o peleas, aunque no tengan la interactividad del videojuego, siguen su misma dinámica con planos continuos o con cámara subjetiva que evocan una identificación similar. Baste mencionar *El Hobbit: la desolación de Smaug* (Peter Jackson, 2013) en cuya parte central tenemos más de 10 minutos continuos de acción sin apenas diálogos, con los personajes de los enanos y el protagonista peleando con orcos y descendiendo por un río en barriles en una secuencia que es más propia de un videojuego.

El género de cine documental, presente desde el comienzo mismo del cine pero siempre en desventaja ante su hermano popular el cine de ficción desde que Méliès superara a los Lumière, también ha proliferado gracias a la facilidad de los soportes primero de video y luego digital. Su estética ha sido muchas veces imitada cuando se busca dar mayor sensación de realismo, ya sea con fines de identificación del espectador con una trama por ejemplo bélica (*Rescatando al Soldado Ryan*, Steven Spielberg, 1998), o para hacer el terror algo más cercano y real (*El proyecto de la Bruja de Blair*, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999; *REC*, Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007). Incluso se han contagiado del gusto por la falsificación que tiene la posmodernidad con falsos documentales que, con la estética y el formato documental, al hacer un planteamiento falso presentándolo como verdadero suponen “un aviso en torno a la supuesta evidencialidad de las imágenes y sugieren la imposibilidad de las representaciones para garantizar la verdad de lo que reflejan” (García, 2007, p. 303). De ahí han salido obras como el homenaje de Peter Jackson al centenario del cine (*Forgotten Silver*, 1995) o la reciente *Lo que hacemos en las sombras* (Jemaine Clement y Taika Waititi, 2014), divertido documental ficticio sobre un grupo de vampiros adaptándose a la vida moderna.

#### 4.2. El advenimiento del cine digital

Pero es el avance tecnológico que ha permitido el surgimiento del cine digital el que le ha dado un giro completo al medio cinematográfico. Siempre marcado por la tecnología que fue la que le permitió existir en primer lugar —no olvidemos que los hermanos Lumière eran inventores, no artistas—, el lenguaje cinematográfico no pudo darse el lujo de hacer, por ejemplo, movimientos de cámara (primero paneos, luego *travellings* y más adelante grúas y *steadicams*) hasta que la tecnología no fue haciendo más ligeras las cámaras.

Hoy el cine digital da muchas ventajas, especialmente en la producción y posterior distribución de las películas. Como escribía a principios del año pasado Martin Scorsese en una carta dirigida a su hija pequeña que fue divulgada en internet, hoy en día es mucho más fácil hacer una película gracias a las cámaras digitales, los programas de edición y la distribución por internet (Scorsese, 2014). La página de videos en internet YouTube ha superado los mil millones de usuarios, lo que implica una continua exposición social al flujo

de imágenes, en gran parte digitales y filmadas por otros usuarios con una estética de cámara en mano. Se trata de una democratización de la realización fílmica que también ha influido en el lenguaje del cine comercial. Ángel Quintana advierte que “la apropiación de imágenes *amateurs* en los discursos profesionales puede adquirir una clara relevancia y cambiar las formas de pensar las imágenes de nuestro presente” (2011, p. 185). Y Brian de Palma, por ejemplo, filmó *Redacted* (2007), una película de ficción sobre la guerra en Irak, siguiendo la estética de los videos de YouTube para dar una mayor sensación de realismo.

El cine profesional también se ha declinado por las ventajas económicas del digital, que abarata las copias y simplifica su distribución, pues puede enviarse incluso por la red sin la necesidad de que existan copias físicas. Los exhibidores han ido sustituyendo los proyectores de celuloide por los digitales, por ejemplo, la empresa mexicana Cinépolis — una de las cadenas cinematográficas más grandes del mundo— solo ha dejado un proyector de los anteriores en cada uno de sus complejos cinematográficos, destinado a algunas películas “de arte” que solo llegan en ese formato. Y cada vez más son los cineastas que no solo se resignan a que lo que filman se traslade a digital, sino que graban directamente en ese soporte, creando toda una estética de lo digital ensalzada por la reivindicación de la imagen descuidada de los daneses del movimiento *Dogma 95* e introducido en Hollywood nada menos que por Michael Mann con *Collateral* (2004) (Quintana, 2011, p. 117-118).

Sin embargo, no todos los directores consideran el soporte digital igual de valioso que el celuloide. Christopher Nolan —un director al que no se puede acusar de anticuado— se encuentra en una auténtica cruzada por conservar el soporte tradicional, y en el Festival del Cine de Londres de octubre del 2015 insistía en que hay gran diferencia entre uno y otro. Nolan citaba al mítico editor Walter Murch, que hacía el experimento de filmar un cuarto vacío con una silla y una puerta abierta, y lo hacía tanto en película como en video. “Si lo ves en película, decía Murch, tienes la sensación de que alguien va a entrar por la puerta; si lo ves en video tienes la sensación de que alguien se ha ido” (Matheou, 2015). Quentin Tarantino, por su parte, está recorriendo Estados Unidos instalando los “antiguos” proyectores de cine para el estreno de su nueva película *The Hateful Eight* (2015) y Scorsese, en la carta que hemos mencionado, alaba a sus colegas que, como él, siguen trabajando con el soporte fílmico: Wes Anderson, Richard Linklater, David Fincher, Alexander Payne, los hermanos Coen, James Gray y Paul Thomas Anderson, “cualquiera que se preocupa por el cine —dice Scorsese— debería estar agradecido.” (Scorsese, 2014).

El mismo desarrollo tecnológico, y especialmente el auge de internet, ha introducido importantes cambios en la industria cinematográfica, y ha permitido el surgimiento de otros formatos audiovisuales, lo que repercute en innovaciones dentro del lenguaje cinematográfico. Las salas de cine han tenido que optar por proyectar espectáculos no cinematográficos (encuentros deportivos o conciertos) y por introducir novedades cada vez más espectaculares como el cine en tercera dimensión (o el llamado 4D, que además de la tercera dimensión incluye efectos no visuales como olores, viento, lluvia o vibraciones de los asientos, en función de lo que se esté viendo en pantalla) para competir con la comodidad del cine visto en casa. Este último no solo es más cómodo, sino que ofrece una gama cada vez más amplia de posibilidades. Mientras la mítica empresa de alquiler de videos y DVDs —es decir, copias físicas— Blockbuster, quebró en 2010, la plataforma *online* Netflix, hoy con 60 millones de usuarios, ha ido expandiendo su oferta de películas y series, tan vasta que está clasificada en 76,897 “microgéneros” que permiten ofrecer al usuario productos similares a los que busca ver, con lo que se vuelve no solo una oferta amplísima sino al mismo tiempo personalizada (Madriral, 2014). Y también han pasado a la

producción, y de gran calidad: su *House of Cards* (2013-), protagonizada por Kevin Spacey, ha sido reconocida con varios Premios Emmy y Globos de Oro, y se ha dado el lujo de estrenar cada temporada completa al mismo tiempo, lejos de pausas publicitarias y esperas semanales.

Así, internet también ha democratizado la producción al mismo tiempo que la distribución, permitiendo el surgimiento del *crowdfunding*: la cooperación masiva de muchos particulares para financiar en este caso un producto audiovisual. La decisión de qué se hace no recae ya solo en las grandes productoras, sino en lo que los mismos espectadores deciden apoyar. En 2013 la plataforma Kickstarter, especializada en el *crowdfunding* de producciones audiovisuales, permitió reunir en solo 24 horas los 200,000 dólares necesarios para filmar *Kung Fury*, un desquiciado mediometraje de 30 minutos con estética ochentera y plagado de efectos visuales en el que un peleador de kung-fu viaja en el tiempo para derrotar al “maestro kung-fu más malvado de la historia”: Adolf Hitler. *Kung Fury* terminó recaudando 630,000 dólares y se estrenó en 2015 en el Festival de Cannes antes de triunfar en la web como era de esperar.

## 5. Discusión

Todos los cambios antes mencionados, tanto sociales como tecnológicos, han terminado por influir en la estética y la narrativa del lenguaje cinematográfico. Si bien sus bases no han sido alteradas de raíz —seguimos antes narraciones audiovisuales, contadas con el uso de planos y movimientos de cámara, y ceñidas por un montaje determinado—, han ido entrenando el ojo del espectador al que ya no hay que darle toda la información de la historia desmenuzada para que no pierda el hilo.

La acción puede comenzar *in media res*, y ya el espectador irá deduciendo el contexto y situación de los personajes; si en medio de una secuencia interviene una imagen aparentemente inconexa, pronto concluiré que se trata de un *flashback* o de un *flashforward* o alguna referencia que se entenderá más adelante. O no. En el año 2000 se estrena *Amores perros* (Alejandro González Iñárritu), cuyas tramas no solo se mezclan entre sí sino que también se nos presentan con sus escenas inconexas y desordenadas en el tiempo, dejando al espectador la tarea de reconstruir la trama. Ese mismo año se estrena también *Memento* (Christopher Nolan, 2000), que juega con dos líneas narrativas paralelas, una de ellas con sus escenas en orden inverso, complicado procedimiento que nos permite identificarnos con el protagonista, un hombre que ha perdido la memoria a corto plazo.

Este tipo de “experimentos” —no son tales, pues se trata de películas comerciales que tuvieron gran éxito entre el público y se volvieron cintas de culto—, antes impensables, ponen a prueba la competencia audiovisual del espectador, cuyo disfrute y entretenimiento se ve potenciado por la necesidad de descifrar una narrativa transgresora de las normas clásicas.

Lo que verdaderamente se ha modificado es la intensificación de la continuidad narrativa: los primeros planos los hacen ser especialmente legibles, el montaje rápido obliga al público a ensamblar múltiples pequeñas piezas de información... (Riambau, 2011, p.149)

Y son los modelos narrativos los que más han variado dentro de esta evolución de lo audiovisual. No solo dentro de las películas, pues la llamada época de oro de las series televisivas que estamos viviendo y que no parece vaya a terminar pronto (*Los Soprano, The Wire, Breaking Bad, Mad Men, House of Cards, Juego de Tronos...*) ha permitido un modelo narrativo propio, que ofrece horas y horas para desarrollar sus atrapantes tramas y profundizar en sus complejos personajes.

Mientras las imágenes propias del cine de atracción dominan en una cultura del espectáculo en que la imagen no deja de buscar sensaciones límite, las series de televisión se han convertido en el refugio de las narraciones bien articuladas, de la dramaturgia que pone en juego múltiples capas de tensión y de la psicología compleja. (Quintana, 2011, 22).

Varias de las principales nominadas de los Premios Óscar de este año 2015 — emblema de las películas populares donde los haya— también se caracterizaban, entre otras cosas, por su innovación narrativa. Así, *Birdman o la inesperada virtud de la ignorancia* (Alejandro González Iñárritu, 2014), simula ser casi en su totalidad un gran plano secuencia (es decir una sola toma, sin cortes) al mismo tiempo que incluye varias elipsis en la narración, por lo que termina siendo una paradoja audiovisual en la que el tiempo del relato es de dos horas de toma continua mientras queda claro que el tiempo de la historia es de tres días<sup>4</sup>.

*Boyhood* (Richard Linklater, 2014) tuvo la peculiaridad de ser filmada a lo largo de los 12 años que dura la historia, renunciando a la simulación y apostando por el apego a la realidad aunque se trate de una obra de ficción. Sin ser un rodaje continuo, sí fue planeada para filmarse así, con la naturalidad orgánica que da el ver crecer a los protagonistas en pantalla. Linklater es un director muy respetuoso con el tiempo: su famosa trilogía —*Antes del amanecer* (1995), *Antes del atardecer* (2004) y *Antes del anochecer* (2013)— está espaciada con diez años entre película y película, mismos que también transcurren en la vida de sus personajes que se reencuentran diez y veinte años después.

Y aunque más convencional narrativamente, la segunda más nominada este año, *The Grand Budapest Hotel* (Wes Anderson, 2014) tiene un interesante juego de narradores delegados y de historias dentro de la historia, pues la trama principal es narrada años después por el protagonista a un escritor, mismo que en un futuro nos la narra a nosotros como público. Un procedimiento de muñecas rusas que nos parece de lo más natural pero que en *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941) apenas si se atisbaba.

## 6. Conclusiones

Hace 120 años el cine llegó para quedarse, aunque no necesariamente en las salas de cine. Habiendo instaurado un lenguaje propio, distinto al de otras artes narrativas, configurado en torno a encuadres, tipos de planos y de ángulos, movimientos de cámara y el sentido que otorga el montaje, hoy ha evolucionado en sus mismos modos narrativos y se ha expandido a la pantalla chica y a la multiplicidad de pantallas conectadas a internet.

“El cine no está desapareciendo: la verdad es que poco a poco ha fagocitado todas las imágenes, remodela los gustos y las prácticas buscando en todo momento más efectos de impacto y gran espectáculo” (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 237). La necesidad de contar

historias es una constante en las civilizaciones humanas, y hacerlo a través de la imagen en movimiento y con sonido tiene un impacto especial.

Los cambios tecnológicos han alterado estos modos estéticos y narrativos sin cambiarlos de fondo; “el cine digital, en sí mismo, no es sinónimo de un nuevo lenguaje” (Riambau, 2011, p.147), pero da una serie de posibilidades que, unidas a las características de la posmodernidad y a la ingente experiencia audiovisual de los espectadores desde antes de que tengan uso de razón, han terminado por darnos un cine marcado por la fragmentación, la velocidad, la falsificación, la convivencia de lo artificial con lo real, la exageración, y la autoreferencialidad<sup>5</sup>.

Y un cine casi omnipresente, pues sus técnicas perviven en las series —emitidas por televisión o, cada vez más, en plataformas *online*—, en las webseries, en los videos de internet —más o menos *amateurs*— y en videos de escasos segundos grabados con un *smartphone* y compartidos al momento en las redes sociales. Un cine accesible para cada vez más creadores, que no por eso ha disminuido su calidad, sino que ha potenciado sus posibilidades. El futuro, como ya le escribió a su hija Martin Scorsese, promete ser brillante.

## 7. Bibliografía

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., y Vernet, M. (1985). *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP.
- Cuevas, E. (2005). Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de ‘Memento’. *ZER Revista de Estudios de Comunicación*, (18), 182-198. Recuperado de <http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer18-10-cuevas.pdf>
- García, A. (2007). La traición de las imágenes: mecanismos y estrategias retóricas de la falsificación audiovisual. *ZER Revista de Estudios de Comunicación*, (22), 301-322. Recuperado de <http://www.ehu.es/zer/eu/hemeroteca/gaia/la-traicion-de-las-imagenes-mecanismos-y-estrategias-retoricas-de-la-falsificacion-audiovisual/320>
- Gaudreault, A., y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G., y Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lloret N., y Canet, F. (2008). Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual. *Hipertext.net*, (6). Recuperado de <http://www.hipertext.net>
- Madrigal, A. (2014, 2 de enero). How Netflix Reverse Engineered Hollywood. *The Atlantic*. Recuperado de <http://www.theatlantic.com/technology/archive/2014/01/how-netflix-reverse-engineered-hollywood/282679/>
- Matheou, D. (2015, 11 de octubre). Christopher Nolan Praises 35mm, 'Lawrence of Arabia' and Quentin Tarantino. *Indiewire*. Recuperado de <http://blogs.indiewire.com/thompsononhollywood/christopher-nolan-defends-35-mm-lawrence-of-arabia-and-quentin-tarantino-20151011>
- Quintana, À. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acontilado.
- Riambau, E. (2011). *Hollywood en la era digital. De 'Jurassic Park' a 'Avatar'*. Madrid: Cátedra.

Scorsese, M. (2014, 7 de enero). No tengas miedo, el futuro será brillante: Carta de Martin Scorsese a su hija. *Enfilme.com*. Recuperado de <http://enfilme.com/notas-del-dia/no-tengas-miedo-el-futuro-sera-brillante-carta-de-martin-scorsese-a-su-hija>

## Perfil del autor

### Juan Carlos Carrillo Cal y Mayor

Licenciado en Comunicación Audiovisual y en Filología Hispánica por la Universidad de Navarra (España). Maestría en Narrativa y producción digital por la Universidad Panamericana (México). Profesor investigador en la Universidad Panamericana. Asignaturas: Comunicación escrita, Cine, Narrativa audiovisual.

---

## Notas

<sup>1</sup> Por ejemplo, el filósofo Rudolf Arnheim advertía que la palabra “esclavizaría” a la imagen. Y, aunque el cine hablado no fue radicalmente malo en sí, no le faltaba razón: no por nada la primera lección para guionistas audiovisuales sigue siendo “*show, don’t tell*”.

<sup>2</sup> En España los lingüistas han detectado una homogeneización del acento en el habla a partir de las generaciones criadas con la televisión.

<sup>3</sup> En la reciente *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015), aún optando por seguir la acción de un modo más continuo que la media de películas de acción contemporáneas —también fue grabada dando prioridad a los efectos mecánicos por encima de los digitales—, hay aproximadamente 2,700 cortes, que equivalen a 22.5 cortes por minuto, en comparación con *Mad Max 2: The Road Warrior* (George Miller, 1981) que tiene 1,200 cortes en sus 90 minutos, que equivalen a 13.33 cortes por minuto. (Fuente: Internet Movie Data Base).

<sup>4</sup> Y no se trata de un experimento aislado. En su próxima película, *The Revenant* (2015) Iñárritu y el director de fotografía Emmanuel Lubezki, nuevamente decidieron que la película simulara una sola toma y esta vez al grabarla solo se utilizaría luz natural. Un reto mucho mayor en este caso, pues se trata de una película de época y filmada en exteriores, que cuenta la historia real de supervivencia del explorador Hugh Glass (Leonardo DiCaprio) que tiene que pelear con indios americanos, osos y un clima inhóspito.

<sup>5</sup> Lipovetsky y Serroy (2009) resumen este cine de lo que llaman la “era hipermoderna” con tres rasgos: la imagen-exceso, la imagen-multiplejidad y la imagen-distancia.