

# EL GUIÓN DEL SIGLO 21

DANIEL TUBAU

EL FUTURO DE LA NARRATIVA  
EN EL MUNDO DIGITAL



Lectulandia

Si en *Las paradojas del guionista* Daniel Tubau nos ponía en guardia contra las teorías dogmáticas, en *El guión del siglo XXI* nos anuncia que el guión previsible y mecanizado del Hollywood actual y la televisión convencional ha entrado en crisis. Los guionistas ya no quieren limitarse a seguir esquemas simples o fórmulas mágicas aptas para todos los públicos. Se trata, afortunadamente, de una crisis de crecimiento y, frente al pesimismo de quienes sienten un miedo instintivo hacia las nuevas narrativas, cada día surgen más alternativas y propuestas interesantes. Algunas se hallan en el futuro, o en este asombroso presente que nos ofrecen las nuevas tecnologías, desde la narrativa hipertextual y la realidad aumentada a los videojuegos o Internet; desde las nuevas series de canales como HBO al crossmedia o el transmedia. Otras se encuentran en el pasado, en la rica tradición de una historia audiovisual que se quiso olvidar en las últimas décadas del siglo xx. Tubau demuestra en *El guión del siglo XXI* que la profesión de guionista o narrador audiovisual también se está transformando y que no debe limitarse a la televisión o el cine, sino que puede y debe invadir todos los medios e incluso la realidad misma.

Lectulandia

Daniel Tubau

# El guión del siglo XXI

El futuro de la narrativa en el mundo digital

ePub r1.0

minicaja 19.03.14

Título original: *El guión del siglo XXI*

Daniel Tubau, 2011

Editor digital: minicaja

ePub base r1.0

---

**más libros en [lectulandia.com](http://lectulandia.com)**

---

## AGRADECIMIENTOS

Una de las ideas que se defienden en este libro es que uno debe aprender tanto de sus profesores y compañeros de trabajo como de sus alumnos, de sus padres pero también de sus hijos, por lo que quiero expresar aquí mi agradecimiento a mis padres, Victoria e Iván, y a mi hijo, Bruno. También quiero dar las gracias a los lectores de las primeras versiones de este libro, que con sus comentarios me han ayudado a mejorar muchos aspectos, a corregir errores y a añadir ideas interesantes a las que no había prestado suficiente atención. Ellos son Ana Aranda Vasserot, mi hermana Natalia, Marcos Méndez Filesi y de nuevo mi hijo y mi madre. Otras muchas personas me han prestado su ayuda, a veces sin saberlo; son tantas que no las menciono aquí para no arriesgarme a olvidar a alguna de ellas.

El lector puede encontrar todo tipo de información relacionada con este libro en [www.danieltubau.com/elguiondelsiglo21](http://www.danieltubau.com/elguiondelsiglo21)

# CRISIS EN EL MUNDO DEL GUIÓN

## EL GUIÓN DE HOLLYWOOD

---

*Lo que me parece muy grave con respecto al coste de las películas actuales es que o bien son un éxito excepcional o bien pierden dinero. Por tanto, el productor teme probar, quiere jugar sobre seguro. Y cuando se juega sobre seguro ya no hay arte posible.*

JEAN RENOIR

Cualquier guionista que haya asistido a cursos o leído manuales habrá aprendido que un guión debe ajustarse a las siguientes características:

1. Las escenas se suceden siguiendo una lógica estricta de causa y efecto.
2. El protagonista tiene un adversario que se opone a sus deseos y necesidades.
3. El interés de la historia se va haciendo mayor a medida que el guión avanza, con un uso preciso del suspense, la sorpresa y ciertas revelaciones.
4. El protagonista llega hasta el punto más bajo en la *crisis*, para luego remontar.
5. Las escenas reproducen la misma estructura que la historia, con un planteamiento, una complicación y clímax y una solución o un nuevo conflicto.

Los puntos anteriores no definen, aunque pueda parecerlo, el paradigma del guión que Syd Field propuso en 1979, sino que pertenecen a la descripción de la obra «bien hecha» que estableció Eugène Scribe, hacia 1820.

Scribe fue el dramaturgo y autor de vodevil de más éxito de su época y llegó a estrenar casi quinientas obras. No las escribió todas personalmente y ni siquiera lo pretendió, pues hablaba de *manufacturar* más que de crear y siempre fue honrado con quienes le ayudaron, incluso sin saberlo. Se cuenta que algunas personas se enteraron de que eran colaboradoras suyas al recibir el dinero por las ideas que le habían proporcionado en una conversación informal.

Aunque Scribe comenzó como autor romántico, acabó descubriendo las reglas de la llamada «fórmula del éxito», esa que siempre se dice que nadie conoce, y se hizo multimillonario en el París de su época. Al leer las recomendaciones de Scribe es inevitable pensar en lo que el cine de Hollywood ha estado manufacturando en los últimos veinte o treinta años y en guionistas obsesionados por la estructura, que dividen sus obras en partes medidas hasta el detalle: tres actos, cada uno de ellos con dos, cuatro o siete puntos de giro; y que trabajan cada escena también como una

estructura en tres partes, con «arcos» de la secuencia y del personaje. Aunque Scribe dividía sus obras en cinco actos, éstos pueden convertirse sin dificultad en el planteamiento, desarrollo y desenlace de las teorías actuales:



		FIELD	SEGER	VOGLER	MCKEE	SCRIBE
ACTO 1	Planteamiento		Planteamiento	El mundo ordinario	Incidente incitador	Planteamiento
				La llamada de la aventura		Complicaciones progresivas
				El rechazo de la llamada	Revelación	
				Encuentro con el mentor		Los antagonistas enfrentados en un conflicto
		Punto de giro (Plot Point)	Punto de giro (Turning Point)	Cruza el primer umbral		
ACTO 2	Confrontación		Desarrollo del Acto 2	Pruebas, amigos y enemigos	Complicaciones progresivas	Aumento de la tensión
		Primera pinza		Entrada en la cueva profunda		El escenario se llena de gente
		Punto medio	La escena central de la parte media	La odisea (el calvario)	Clímax de la parte central (revelación)	Se produce una explosión o arrebató, un escándalo, una pelea, un desafío
		Segunda pinza		La recompensa (apoderarse de la espada)		El héroe llega a su momento más bajo
		Segundo punto de giro	Segundo punto de giro	Persecución y regreso	Gran revelación	
		ACTO 3	Resolución		Tercer umbral Resurrección Catarsis	Crisis
				Se solucionan todos los problemas y malentendidos		
Clímax	Clímax			Clímax (gran revelación)	Se refuerza la moral del momento	
	Resolución	Retorno con el elixir	Resolución	Final tranquilizador		

[Imagen anterior] Tabla comparativa de cuatro teóricos confeccionada a partir de la del programa de software de guión Dramatica, a la que he añadido la teoría de Scribe.

Uno de los aspectos más importantes de la estructura de Scribe era que el desenlace permitía que el espectador saliera de la obra satisfecho, sin inquietudes, *bien content*. Casi siempre se trataba de un final feliz, pero cuando no lo era, resultaba aceptable para cualquier buen padre de familia burgués.

Si analizamos las películas de Steven Spielberg a la luz de los principios de Scribe, encontramos tantas semejanzas que llegamos a preguntarnos si el director estadounidense no habrá imitado al dramaturgo francés a propósito. En primer lugar, nunca se sale del decoro y se ocupa sólo de asuntos que son lugares comunes, incluso en sus películas más atrevidas, como *La lista de Schlinder* o *Amistad*, porque criticar a los nazis o la esclavitud es elogiado y hasta necesario, pero no es en ningún caso arriesgado. Spielberg también se preocupa de que el espectador salga siempre del cine *bien content* y en alguna ocasión ha declarado que nunca hará una película que pueda provocar pesadillas a un niño, lo que explica el interminable desenlace de *Inteligencia Artificial*, donde el niño robot muere pero resucita miles de años después. Y al igual que Scribe, que producía obras sin parar, suyas o ajenas, y que ingresó con todos los honores en la Academia Francesa, Spielberg ha creado su propia factoría cinematográfica, ha sido premiado con numerosos Oscar y ha llenado las salas de cine durante décadas. Scribe pareció definir con ciento cincuenta años de anticipación el cine de Spielberg cuando dijo que los espectadores no acudían al teatro para ser instruidos o corregidos, sino para relajarse y entretenerse con historias ficticias, extraordinarias y románticas.

Aunque hoy casi nadie recuerda a Scribe, su influencia llegó al cine a través de teóricos del teatro, como William Archer o George Pierce Baker, o de todo tipo de dramaturgos, desde los que aplicaban sus fórmulas de manera mecánica hasta quienes parecían seguirlas pero se alejaban de ellas en el momento más inesperado, como Henrik Ibsen, Oscar Wilde y J. B. Priestley.

## LA FÓRMULA DEL ÉXITO

---

Dumas hijo definió a Scribe como el mayor experto en manipular personajes sin vida. Podría haber añadido que también sabía manipular a personas vivas: todas las que llenaban sus estrenos. Porque otro ingrediente de la fórmula del éxito es la promoción: Hollywood realiza un gasto en publicidad que supera la mitad del ya elevadísimo presupuesto de producción de sus películas, lo que hace imposible que cualquier otra cinematografía pueda competir con ellas. *Avatar*, de James Cameron, costó 300 millones de dólares, y al menos 150 millones más de promoción. Por si esto fuera poco, las grandes compañías estadounidenses tienen el control de la distribución y la exhibición en todo el mundo (Scribe, por cierto, poseía decenas de teatros en Francia). Pero la publicidad no es el último ingrediente de la fórmula del éxito.

En 1948 una ley del Tribunal Supremo de Estados Unidos prohibió que los grandes estudios poseyeran las salas de exhibición y que impusieran paquetes de películas, dando libertad a los cines para proyectar lo que les interesara. Los grandes estudios se vieron en la obligación de distribuir las películas extranjeras e independientes que solicitaban los cines, lo que hizo que United Artist, el estudio fundado por Chaplin, Pickford y Griffith, aumentara sus beneficios gracias a su amplia cartera de films europeos. En 1982, sin embargo, el presidente y antiguo actor Ronald Reagan modificó las reglas del juego y permitió que los estudios pudieran recuperar el control de las salas: la compañía MCA, propietaria de Universal, adquirió en 1986 más de cuatrocientas pantallas, entre ellas las de Cineplex Odeon; su rival Tri Star adquirió más de doscientos. Con el control de las salas, los nuevos conglomerados cinematográficos, que absorbieron incluso a los grandes estudios, pudieron frenar el paso a distribuidoras independientes como Lorimar o Island y a cualquier cinematografía extranjera, al dejarlas sin salas donde exhibir sus películas. Hay que tener en cuenta que en los años ochenta las distribuidoras podían llegar a cobrar el 90 por ciento de la recaudación en las salas en concepto de alquiler de la película (aunque la proporción habitual era de un 60 o 70 por ciento), pero esos ingresos disminuían a medida que transcurrían las semanas, por lo que les interesaba que las películas se estrenasen en miles de salas a la vez y obtuvieran un éxito inmediato durante al menos una o dos semanas, aunque con ciertos títulos las condiciones se endurecían. Por poner un ejemplo, Universal reclamó más del 60 por ciento de la recaudación de *Parque Jurásico* durante todo el período de su exhibición.

Si las salas rechazaban un negocio tan poco interesante, entonces se quedaban sin estrenos taquilleros. Las productoras y distribuidoras llegaron a pedir un porcentaje

por anticipado sobre la recaudación futura, a no ser, como ya he dicho, que las salas pertenecieran al mismo conglomerado económico que las distribuidoras.

Los beneficios de los productores pueden ser inmensos, pero también sus gastos, tanto en la promoción como en la fabricación de copias para miles de salas y su distribución, pues la industria del entretenimiento, que es el segundo negocio exportador de Estados Unidos, obtiene hasta el 40 por ciento de sus beneficios en Europa y el resto del mundo. En 1990, más del 75 por ciento del cine exhibido en Europa eran películas estadounidenses, mientras que el cine europeo y asiático apenas se estrenaba en Estados Unidos. Los gastos de producción, promoción, distribución y exhibición de la industria cinematográfica se hicieron cada vez más exorbitantes durante los años ochenta:

Mientras que entre 1956 y 1979 tan sólo treinta y seis películas tuvieron un presupuesto superior a quince millones de dólares, en 1980 hubo diecisiete, y en 1982, cincuenta y dos. ¡Entre 1980 y 1988 se contaron doscientas setenta y ocho!

Las grandes productoras fracasaban con casi todas sus películas, pero las pocas que conseguían convertirse en éxitos masivos compensaban las pérdidas; de hecho, en los años ochenta sólo tres de cada diez películas recuperaban la inversión inicial.

Es lo que se conoce como el método para ganar en el casino doblando siempre la apuesta anterior, un sistema que sólo puede llevar hasta el final un auténtico millonario, porque una larga sucesión de apuestas sin premio arrastra a la ruina a cualquier otra persona. Del mismo modo que la carrera de armamentos provocó la quiebra económica de la Unión Soviética en los años ochenta, Hollywood subió tanto las apuestas, al controlar todos los medios de distribución, exhibición y promoción, que sus rivales tuvieron que abandonar la mesa de juego. Como dice el célebre adagio, nada tiene más éxito que el éxito, y por eso las multimillonarias campañas de publicidad se encargan de que nos enteremos de que una película es un éxito incluso antes de que se estrene.

## **ESTRUCTURA Y SUPERESTRUCTURA**

---

*Sería ingenuo pensar que, en un medio de masas como es el cine, las normas se levantan y caen por su propio peso.*

DAVID BORDWELL

Supongo que Marx (Karl, no Groucho) estaría de acuerdo en que la historia del cine

en las últimas décadas es una estupenda constatación de cómo la estructura (el dominio de la producción, distribución y exhibición) influye en la superestructura (la ideología y la cultura), en este caso en la manera de escribir guiones y en el tipo de películas que se estrenan. Como decía Ira Konigsberg en 1997, en su *Diccionario completo del cine*:

Si el lector examina este volumen, descubrirá en qué medida el mundo de los negocios y el mercado influyen prácticamente en todo lo que sucede en la industria, incluyendo lo que vemos y oímos en los cines.

El dominio casi absoluto del cine de Hollywood desde mediados de los años ochenta y la particular manera en la que obtenía sus mayores ingresos, favoreció la adopción de técnicas narrativas que pudieran lograr el éxito rápido, lo que se ha llamado *blockbusters* o taquillazos, que hacen que millones de personas en todo el mundo llenen miles de salas, al menos durante el primer fin de semana. El guión tampoco escapó a los cálculos comerciales de la industria del entretenimiento en los años ochenta. Se necesitaban películas que se entendieran con facilidad en Misuri y en Bangkok, en Madrid y en El Cairo, así que no servían ya los experimentos de los años sesenta y setenta y había que volver a una estructura más convencional: «Una película debe gustar a todo el mundo, y, por lo tanto, debe perder buena parte de su personalidad y de su profundidad».

No sólo eso, las películas también debían ser adecuadas para alquilarse después en videoclubs (en Estados Unidos la mayor cadena se llamó Blockbuster, no por casualidad) y posteriormente en la televisión. Supongo que al lector no le sorprenderá saber que los grandes conglomerados del entretenimiento también controlaban el medio televisivo y que obligaban a las cadenas, incluso en el extranjero, a emitir decenas de películas sin mayor interés, bajo la amenaza de quedarse sin los últimos superestrenos. Pero, antes de ocuparnos de ese nuevo guión que necesitaba la industria, hay que deshacer un equívoco.

*Cuando hablo aquí de la forma clásica de escribir guiones, no me refiero a la manera tradicional de escribir guiones, sino a la que se basaba en éxitos como Star Wars (1977) y en teorías como el paradigma de Field (1979), que empezaron a dominar el cine de Hollywood en los años ochenta.*

## **FÓRMULAS MÁGICAS PARA ESCRIBIR GUIONES**

---

*Lo que yo digo es que esos profesores son peligrosos si tú intentas hacer algo nuevo, y un guionista debe intentarlo siempre.*

La estructura en tres actos de Field, «el paradigma», se convirtió en las Tablas de la Ley del cine de Hollywood. Cualquier guionista que quisiera dedicarse al oficio encontraba en Field o en sus imitadores lo que había que hacer para escribir un guión «como Field manda». El resultado fue películas cada vez más parecidas unas a otras y cada vez más artificiosas en su estructura. Con el tiempo, a la sencillez, o si se prefiere al simplismo de la estructura de Field, se sumaron otras teorías esquemáticas, como la del viaje del héroe, que Lucas aplicó a *La guerra de las galaxias* y que después popularizó Christopher Vogler. Se trata de teorías interesantes, incluso estimulantes cuando se toman como una sugerencia, pero incapacitantes y triviales si se aplican como un dogma. El mundo del guión se llenó de fórmulas mágicas, no muy diferentes de las pócimas de los brujos o de las reglas del teatro de Scribe: dos puntos de giro y un clímax con crisis y revelación podían llevar a un desenlace catártico y reparador; un detonante, dos ganchos y una pinza en la parte media podían conducir a la alfombra roja de los Oscar. Nada envejece peor que estas obras. A muy pocas personas les interesan novelas, películas y series que en su momento fueron las más vistas, pero cuyo éxito ahora nos parece incomprensible por su fatigosa previsibilidad. Hoy en día, no sólo los guionistas, sino también muchos espectadores empiezan a cansarse de ver siempre lo mismo y reclaman nuevas maneras de contar historias.

Linda Aronson compara los diversos métodos para escribir guiones con la distinción que hace el experto en creatividad Edward de Bono entre pensamiento vertical y lateral. El pensamiento vertical recorre de manera ordenada caminos ya conocidos, avanzando en línea recta y sin desviarse; el pensamiento lateral maneja diferentes estímulos, los mezcla y obtiene resultados inesperados. De Bono considera que ambas formas de pensamiento son necesarias: hay que seguir un método y unas reglas para no perderse en abstracciones irrealizables, pero también es necesario no aferrarse demasiado a dogmas y reglas y estar abierto a ideas que a primera vista parecen absurdas. Las explicaciones de De Bono tienen a veces ese aroma inconfundible de las teorías simples capaces de convertirse en *best sellers* y, como dice Samuel Velasco, lo más probable es que casi siempre usemos los dos métodos al mismo tiempo, algo que hacía constantemente el astrónomo Johannes Kepler, descubridor de las órbitas elípticas de los planetas. Kepler, que además de astrónomo era astrólogo (profesión que calificaba de «sucio lodo», pero que le daba dinero), comenzaba por preguntarse cómo se movían los planetas y a continuación intentaba aplicar cualquier solución imaginable. Una vez establecida una hipótesis, la sometía a un examen severo, comparando sus predicciones con los datos observables, pues no

en vano disponía del mejor observatorio de la época, heredado de Tycho Brahe. Siguiendo este método intentó explicar el movimiento planetario con diversas combinaciones de esferas, que era la figura perfecta, y después lo intentó con los llamados sólidos platónicos o perfectos (las figuras que tienen todos los lados iguales, como el cubo o el octaedro). Creó así un modelo insólito del sistema solar, que tampoco resistió la comprobación posterior. Por fin, no tuvo más remedio que recurrir a lo que él llamaba «el carro de estiércol», es decir, las elipses, que tras minuciosa observación resultaron ser la solución definitiva. Gracias a esta combinación de pensamiento desbocado y metódico fue el primero en descubrir cómo se movían los planetas, a no ser que se le anticipara, como nos sugiere Amenábar en *Ágora*, Hipatia de Alejandría. Aunque sin citar a Kepler y empleando la jerga de De Bono, Linda Aronson recomienda un método semejante para escribir un guión:

1. El pensamiento vertical propone la tarea que resolver.
2. El pensamiento lateral hace un *brainstorming* (tormenta de ideas) de posibles soluciones, sin preocuparse de que sean razonables.
3. El pensamiento vertical revisa las ideas e intenta dar forma a las más interesantes.

El problema del llamado pensamiento vertical es que echa mano de reglas aprendidas y las repite de manera acrítica, sin darse cuenta de que quizá no sirven para el guión que está escribiendo. Eso es lo que sucede cuando un guionista intenta aplicar sea como sea las estructuras recomendadas en los manuales, con sus actos y sus puntos de giro en el minuto 26 o 27, por ejemplo. En el otro extremo, el pensamiento lateral, a pesar de parecer más original, hace un uso excesivo de eso que llamamos intuición o instinto, que casi siempre es tan sólo la suma de nuestros prejuicios. Como dice Aronson, el guionista instintivo recurre a las primeras ideas que le vienen a la cabeza, que casi siempre son variaciones de sus historias o imágenes favoritas. Carl Sautter, el productor ejecutivo de la serie *Luz de luna*, recuerda que cuando escuchaba propuestas de guionistas noveles:

Casi todos proponían variaciones de casi las mismas tramas. La más popular: Maddie y David eran encerrados juntos... Cada guionista exponía esta única idea con verdadero fervor, creyendo que era la más original y fascinante de todos los tiempos.

Cuando nos dejamos llevar por el entusiasmo narrativo lo más frecuente es que, como dice Truby en *Anatomía del guión*, repitamos, casi siempre sin darnos cuenta, algo que ya hemos visto:

Los guionistas suelen plantear una idea que no es más que la variación de la idea de la película que vieron seis meses antes.

Yo también, como profesor, guionista o director, he leído tratamientos, sinopsis, guiones o he visto series, programas y películas que pretendían ser originales pero cuyas fuentes eran fácilmente identificables, desde aventuras de Mortadelo y Filemón en series españolas de policías a imitaciones castizas de *The Wire* o *Los Soprano*. Como es obvio, no hay nada malo en inspirarse o imitar tan excelentes modelos, siempre que se introduzcan variaciones interesantes, lo que resulta más fácil cuando uno emplea a propósito esos referentes. El problema se produce cuando además de imitar otros modelos se aplican fórmulas dogmáticas relacionadas con la estructura: entonces no hay manera de escapar del cliché. Parece difícil negar que James Cameron o sus guionistas plagiaron en *Avatar* (2009) el guión de *Pocahontas* (1995); pero resulta que ya existía una primera versión de *Avatar* un año antes del estreno de la película de Disney. Se trata de una polémica estéril: Cameron se limitó a aplicar los clichés estructurales y narrativos de los guionistas de Hollywood en los relatos en los que un invasor «civilizado» se integra en una comunidad de nativos «primitivos», cuyo modelo era entonces *Bailando con lobos* (1990), ganadora de siete Oscar («nada tiene más éxito que el éxito»), una película que a pesar de su apología del modelo de vida indio está muy lejos del riesgo narrativo de *Un hombre llamado caballo* (1970); baste con recordar que en *Bailando con lobos*, el teniente Dunbar (Kevin Costner) vive con los indios pero se enamora de una cautiva blanca. Algunos saben cuáles son sus fuentes y otros lo ignoran y es inevitable que copiemos a otros sin saberlo, porque no hay ninguna obligación de conocer toda la historia de la cultura humana. Lucas no puso al inicio de *La guerra de las galaxias* sus letras sobre la pantalla para imitar los prólogos de Shakespeare o de Plauto, sino que lo copió de su serie de televisión favorita, *Flash Gordon* (1954-1955). También imitó la sabiduría tradicional de los narradores al aplicar el esquema del mito del héroe, que había leído en los libros de Joseph Campbell, y aplicó al cine de aventuras lo que ya había hecho Walt Disney con los cuentos infantiles. Lo mismo hizo Spielberg con películas como *Tiburón*, *E.T.* o *En busca del arca perdida*: historias simples pero efectivas, un mundo dividido en buenos y malos (recuperó incluso a los nazis como enemigos de Indiana Jones), finales felices, héroes que se redimen, familias que se rehacen.

Son esquemas tradicionales que siempre han existido, universales si se quiere, pero que ya habían sido matizados, corregidos, enriquecidos e incluso negados por los propios dramaturgos griegos, desde Esquilo hasta Eurípides, que sabían que para bien o para mal ya no podían darle a su público las mismas historias de los cantores ambulantes.

## **EL PARADIGMA CUESTIONADO**

---



*Los guiones se hacen pensando en cómo diablos poder seducir a una televisión, a una comisión para que inviertan dinero. El cine está viviendo una esclavitud terrible en este sentido. Es un despotismo del guión.*

JOSÉ LUIS GUERÍN

En los últimos años se advierte un cambio en la manera de escribir guiones que recuerda a los que se han producido en el teatro, la pintura, la poesía o la literatura; se abandonan fórmulas empleadas durante años y se crean nuevas estructuras, nuevos intereses narrativos, nuevas maneras de contar las cosas. Cuando los guionistas actuales se alejan de las teorías que han dominado en las últimas décadas, a menudo recuperan las técnicas narrativas de sus abuelos, de los escritores de las primeras series de televisión y de los guionistas del cine clásico y de los años sesenta y setenta, no sólo del estadounidense, sino también del europeo o asiático. Del mismo modo que las ideas de Field se pueden rastrear en teorías del siglo XIX, del XVIII, e incluso anteriores, la respuesta a ese modelo también se puede encontrar en el pasado, porque frente al formalismo y el formulismo extremo siempre han existido alternativas y muchos guionistas actuales buscan sus modelos no en el Hollywood de los últimos treinta años, sino en el de los años treinta. El ejemplo de Linda Aronson, autora del libro *21st Century Screenwriter (El guionista del siglo XXI)*, es muy ilustrativo:

Cuando encontré la teoría convencional de escribir guiones, me di cuenta enseguida del valor de contar historias con un héroe y una estructura en tres actos con un aumento constante del suspense hasta alcanzar un clímax poderoso.

Sin embargo, también percibió con claridad que algo fallaba, porque sabía que existían otras posibilidades narrativas:

Yo sabía que los *flashbacks* y otros saltos temporales (prohibidos entonces, incluso considerados propios de holgazanes) podían funcionar muy bien. Sabía que las películas no tenían por qué tratar de la evolución o mejora de un protagonista, y que podían tener también intenciones de crítica social y un final que no fuera optimista, e incluso que resultara descorazonador y pesimista... Sabía que existían muchas películas de éxito que no seguían el patrón lineal del héroe... Sabía que obras de arte del teatro, desde Shakespeare a Ibsen o Chéjov eran acerca de grupos: *El sueño de una noche de verano* no es acerca de un héroe, y Chéjov escribió acerca de tres hermanas, no de una.

## **EL GUIÓN COMO TERAPIA**

---

Dancyger y Rush definen el modelo dominante en teoría del guión como *estructura en tres actos reparadora* («Three Acts Restorative Form»), que en ciertos contextos se podría traducir con más precisión por terapéutica, curativa o reconstituyente, porque hace que el espectador salga feliz y satisfecho del cine, con la conciencia tranquila, *bien content*, como decía Scribe hace casi dos siglos.

La estructura en tres actos reparadora consiste en tres actos con sus puntos de giro. El primer acto es el planteamiento; el segundo, la confrontación, y el tercero, la resolución. Cada acto comienza bajo para ir ascendiendo. Existe un personaje central o protagonista que debe cambiar y los puntos de giro sirven para mostrar ese cambio. Al final del primer acto el personaje da un paso que le mete en la aventura, en un punto sin retorno que le precipitará en las complicaciones del segundo acto. Durante el segundo acto el personaje es llevado de un lado a otro por las consecuencias de su acción e intenta diversas soluciones, que le van metiendo en más líos; pero son falsas soluciones, por lo que al final se da contra un muro y cae en el momento más bajo, sin solución aparente, que suele ser el punto de giro del final del segundo acto. En el tercer acto debe salir de ese pozo y tiene algún tipo de revelación: quiénes son sus amigos, quiénes sus enemigos, quién es en realidad y cuáles son sus verdaderas cualidades. Normalmente soluciona primero su problema interno y después el externo, lo que le lleva a la redención. Esto no implica un final feliz, aunque suele ser lo habitual en el cine más comercial de Hollywood.

Pero no se trata tan sólo de los tres actos y sus puntos de giro, sino también de una manera de contar historias que huye de toda complejidad y que no plantea al espectador ningún problema más allá de la preocupación que pueda sentir por los personajes. Si el teatro griego buscaba la catarsis y provocaba verdaderas crisis en el espectador, la estructura en tres actos reparadora ni siquiera merece su nombre, porque no llega a plantear ningún problema ni repara nada que se rompa en el espectador, lo único que parece romperse tiene relación con los protagonistas de la historia. Esta estructura, que los manuales de guión han recomendado durante los últimos treinta años, tiene el problema en su forma más tópica de reducir la complejidad de la vida y el drama a un esquema simple y previsible, donde la relación entre causa y efecto crea una línea de acción tan rígida que elimina toda ambigüedad, además de limitar el tono, la atmósfera y la voz del narrador. Todo se somete a las necesidades y conflictos del personaje, que empieza siendo reflexivo y dubitativo, pero que en cuanto cae en la tentación va dando tumbos de un lado a otro, llevado por un ciego entusiasmo e inconsciencia, a pesar de que los espectadores ven que se está equivocando en todo, hasta que de repente se da cuenta de lo que ha hecho, y entonces parece recuperar milagrosamente la cordura perdida en los últimos cincuenta minutos y se dedica con empeño a solucionar los terribles problemas que le acosan. El esquema es tan rígido que dirige la historia más allá de los propósitos del

narrador, que acaba siendo víctima de esa sucesión medida de causas y efectos, lo que le hace caer en los mayores tópicos sin ser consciente de ello.

La estructura reparadora también muestra un mundo dividido en buenos y malos, donde todo ocupa su lugar y acaba resolviéndose. Hay quien piensa que el hecho de que Darth Vader muestre al final de *El retorno del Jedi* que antes fue bueno, o que los personajes de *El señor de los anillos* (de J. R. R. Tolkien o de Peter Jackson) puedan convertirse en malvadísimos por el deseo de poseer el anillo es una muestra de complejidad psicológica, pero son personajes carentes de ambigüedad porque son víctimas del anillo o de la fuerza oscura, del Bien o del Mal con mayúsculas que actúa sobre ellos. Nada que ver con la verdadera ambigüedad moral, sino tan sólo sencillo maniqueísmo. La constatación de lo mucho que nos pueda gustar un libro de cuentos infantiles o una película como *El señor de los anillos* no impide que seamos conscientes de que sus personajes carecen de profundidad psicológica, quizá con excepción de Gollum, aunque, como es obvio, también es un ejemplo tópico de personalidad dividida.

Por otra parte, en esa estructura los aspectos sociales o externos al personaje se minimizan, todo lo contrario de lo que sucede en tragedias clásicas como *El rey Lear*: aunque Lear se da cuenta de su error al rechazar a Cordelia y confiar en sus dos hipócritas hijas, eso no le permite solucionar todos los problemas que su estupidez y soberbia han provocado. El mundo es ajeno a su cambio personal y no hay solución reparadora fácil. Es demasiado tarde y, a pesar de que Lear ha alcanzado en cierto modo la revelación, eso no soluciona el problema, sino que tan sólo aumenta su dolor y su locura.

En *Las paradojas del guionista* me referí a la ley que dice que el guionista es libre de crear las reglas pero que después debe someterse a ellas, al menos si quiere ofrecer un trato justo al espectador. También es posible jugar sucio y engañar al espectador, aunque es bastante arriesgado. Pero el problema con la estructura reparadora es que el narrador no tiene ninguna posibilidad de crear sus propias reglas porque está sometido a una estructura tan férrea que le impide tener una voz propia. La narración muestra una engañosa claridad: aquí se decide esto, aquí se complica lo otro, pero esas tramas no nacen del análisis de un problema narrativo concreto, sino de la imitación servil de un modelo narrativo dogmático: el cine imita no ya la vida, sino al propio cine y a veces ni siquiera eso, pues la estructura acaba por compararse consigo misma.

## **LA TEORÍA ARISTOTÉLICA DE LA NARRACIÓN**

---

La llamada *forma clásica* o *estándar* de escribir guiones no es, como hemos visto, la

verdadera forma clásica, sino una interpretación formalista en grado extremo, surgida en los años ochenta del siglo pasado, del mismo modo que el clasicismo, decoroso, medido y moderado, no tiene nada que ver con los griegos a quienes decía imitar. No hay comparación posible entre la medida de un Racine y el dolor sin remedio de un Sófocles, ni siquiera entre las burlas de un Molière y los excesos, groserías e insultos de un Aristófanes, que se parece más a Rabelais y su *Gargantúa y Pantagruel* que a quienes en la corte francesa pretendían legislar la literatura basándose en un supuesto modelo griego. La teoría aristotélica de la narración tampoco es la que se suele explicar en los libros y en las clases de guión: que una obra debe tener tres actos. Eso es lo que pensaba Field y todavía piensan muchos. Pero Aristóteles habla en su *Poética* a veces de dos actos y en ocasiones de tres, de cuatro e incluso, como cuando se refiere a la *Ilíada*, de multitud de episodios.

La verdadera teoría aristotélica de la narración es más interesante: para Aristóteles, un guión debe ser como un organismo, como un ser vivo, en el que todas sus partes contribuyen a un mismo fin. Cuando observamos a un perro, vemos que tiene cuatro patas: si le quitamos una pata, cojea; cada parte tiene una función que cumplir en el organismo, sirve para algo. En un buen guión las partes deben ser como las partes del perro: deben cumplir una función.

Como es sabido, el montaje transparente clásico de Hollywood pretendía que el espectador no percibiese el esfuerzo de construcción narrativa y se dejase llevar por la acción sin hacerse preguntas acerca de la forma empleada. Este esfuerzo de anonimato hizo que durante muchos años a la mayoría del público ni siquiera le importara quién había escrito el guión o dirigido la película: sólo se fijaba en la acción y en los actores. Sin embargo, a partir de los años ochenta la extrema formalización de la tarea de escribir guiones, provocada por las teorías de Field y otros autores, y la repetición mecánica de la estructura en tres actos reparadora, con sus puntos de giro situados en minutos precisos, sus crisis aceleradas o retardadas y los diferentes artificios narrativos han acabado con el montaje transparente, por la sencilla razón de que toda la tramoya estructural se ha hecho intuitivamente evidente para los espectadores. En la estructura reparadora la estructura funciona no ya sólo como un esquema en el que situar las acciones, sino como una voz narrativa que plantea una sucesión previsible de peripecias. La gran paradoja de todo esto es que no se trata de relatos contados por un narrador omnisciente que todo lo sabe, sino que se ha transferido esa omnisciencia al propio espectador: también él sabe lo que va a pasar y percibe, aunque no sea del todo consciente de ello, el mecanismo que hay debajo; siente de un modo vago que «se sabe la película». Si además de espectadores somos guionistas, también sabemos en qué etapa narrativa estamos en cada momento y cuáles nos esperan. Y claro, espectadores y guionistas acabamos aburriéndonos, del mismo modo que en el período clásico del cine llegó a resultar aburrido saber desde

el principio que las prostitutas buenas se redimían al final, pero morían o ingresaban en un convento; o que los malos tenían bigote. Por eso, los guionistas y directores se vieron obligados a cambiar los argumentos y tuvieron que buscar nuevas fórmulas y trucos narrativos que lograran que los espectadores considerasen interesante acudir a las salas de cine. No es extraño que surgieran directores como Alfred Hitchcock, quien, a pesar de ser un firme defensor del suspense frente a la sorpresa, ofrecía como principal reclamo la no previsibilidad de sus historias e insistía en que nadie contara los golpes de efecto y el desenlace: el placer no consistía sólo en el relato, sino también en la manera en que ese relato trastocaba las expectativas del espectador. Pero en los últimos años, el problema no está en las tramas en sí mismas, que intentan, como siempre, ser imprevisibles en sus detalles concretos, sino en la manera en la que esas tramas son construidas: eso es lo previsible.

# **OTRO GUIÓN ES POSIBLE**

## ESCRITURA ALTERNATIVA DE GUIÓN

---

*La historia del arte, si la examinamos desde el punto de vista de la norma estética, es la historia de las revoluciones contra las normas dominantes.*

JAN MUKAROVSKY

En *Pierre Menard, autor del Quijote*, Borges demostró que el *Don Quijote* de Cervantes escrito hacia 1600 y el que escribió el francés Menard en el siglo XIX son muy distintos, a pesar de contener las mismas palabras en el mismo orden:

Es vívido el contraste de los estilos. El estilo arcaizante de Menard —extranjero al fin— adolece de alguna afectación. No así el del precursor, que maneja con desenfado el español corriente de su época.

El transcurso del tiempo hace que ciertos textos adquieran otro significado, no porque cambien los libros, sino porque cambian los lectores, que los interpretan y reinterpretan según sus propios intereses y sus nuevos conocimientos. La *Ilíada* pertenecía al género histórico en la Antigüedad, pero después fue colocado en los estantes de ficción, hasta que el arqueólogo Schlieman encontró Troya en el siglo XIX y el libro de Homero fue considerado de nuevo, al menos en parte, histórico.

Una buena manera de conocer con cierta rapidez lo que los especialistas llaman *Weltschaung* o «espíritu de nuestro tiempo» podría ser consultar los índices analíticos de los libros. Sin duda descubriríamos que en los de ciertas épocas aparecen términos como «autoridad», «disciplina» o «fidelidad» (tal vez en los de finales del siglo XIX), mientras que en otros estarían «rebeldía», «amor libre» o «libertad» (quizá en los de los años veinte y sesenta del siglo pasado). Esa investigación podría mostrar cómo cambian los intereses década tras década y cómo un mismo libro parece ocuparse de cosas diferentes según el momento en que es leído. He hecho una modesta prospección con un solo libro, al comparar los estudios monográficos dedicados a *La República* de Platón, y he visto cómo ciertas palabras aparecían o desaparecían de los índices analíticos. ¿Realmente en el libro VII de *La República* se habla de anarquismo, como sugiere Rice en *Oxford guide to Plato's Republica*? ¿Por qué esa referencia no se encuentra en los índices de *The Blackwell Guide* o *The Cambridge Companion* ni en otras cinco monografías de *La República* que he consultado?

En el terreno del cine y los manuales de guión se puede hacer una investigación semejante comparando la lista de las películas mencionadas a lo largo del libro: eso

nos puede decir más acerca de lo que opina el autor que la lectura de sus argumentos, pero también nos revelará las tendencias de la época, los ejemplos muchas veces se eligen porque se supone que son las películas que el lector admira o desea emular. Si comparamos las películas mencionadas en cuatro clásicos de la teoría del guión como *El manual del guionista* (1979), de Syd Field; *El viaje del escritor* (1998), de Christopher Vogler; *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente* (1987), de Linda Seger, y *El guión* (2002), de Robert McKee, con las de manuales que proponen teorías alternativas, encontramos algunas diferencias llamativas. En libros como *Alternative Scriptwriting*, de Ken Dancyger y Jeff Rush, o *21st Century Screenplay*, de Linda Aronson, se observa:

- Una mayor presencia de películas no anglosajonas (y de películas de Oceanía y Gran Bretaña entre las anglosajonas).
- Mayor presencia de clásicos de Hollywood y de los años sesenta.
- Más menciones a películas independientes e incluso experimentales.
- Menos éxitos del momento (los llamados *blockbusters*).

Todos los manuales, convencionales o renovadores, citan películas como *Ciudadano Kane* y *Casablanca*, aparte de por sus valores cinematográficos, porque el lector en seguida se acordará de ellas, aunque sea sólo por la cantidad de veces que aparecen en cualquier libro o curso de guión, pero en los libros de Aronson o Dancynger y Rush aparecen otros clásicos, mientras que desaparecen muchas películas de las dos últimas décadas del siglo muy citadas en los manuales convencionales. Los tiempos están cambiando.

## **CÓMO SABOTEAR DESDE DENTRO LA ESTRUCTURA EN TRES ACTOS REPARADORA**

---

*La estructura en tres actos es un recurso mecánico superpuesto a la historia y no tiene nada que ver con su lógica interna.*

JOHN TRUBY

La estructura en tres actos reparadora se ha convertido en un dogma tan aceptado que resulta difícil renunciar a ella, aunque se puede exagerar tanto que acabe quedando desactivada. Dancynger y Rush llaman a esta estratagema «estructura irónica en tres actos». Consiste en seguir las fórmulas convencionales para, en un momento dado,



dar una vuelta de tuerca inesperada, por ejemplo cuando seguimos las reglas de un género en casi todo pero rompemos algunas de sus convenciones. En *The Host*, dirigida por el coreano Bong Joon-Ho, el público espera una película de monstruos como *Tiburón* o *Alien*, pero se encuentra con una familia que se enfrenta al monstruo de manera torpe y desmañada. Además, el director nos enseña a la criatura en seguida, de manera casi casual y a plena luz del día, quebrando la primera regla de las películas de monstruos: la aparición inicial debe ser sorprendente y aterradora y debe tener lugar tras una tensa e intrigante espera. Es un monstruo torpón y feo, una especie de mutación ridícula. Joon-Ho prescinde de los artificios del género y sólo los utiliza para burlarse de ellos, para seguirlos durante un instante y luego dirigirse hacia otra parte. Cada vez que creemos estar ante un momento tópico del cine de monstruos, la película lo sortea; si al héroe se le acaban las balas, esta vez no habrá una solución milagrosa: el monstruo se lo come. Joon-Ho nos muestra qué sucedería en el mundo real si un monstruo mutante llevara el caos y el miedo a Seúl. Y tampoco deja de lado el humor o la crítica política, ni siquiera en los momentos más terribles. A veces la mejor manera de escribir contra un género es consultar sus reglas en cualquier manual y después hacer lo contrario.

Otra manera de sabotear la estructura reparadora es la que emplea Mike Nichols en *El graduado* (1967), que parece seguir dócilmente la estructura en tres actos reparadora: el protagonista da un paso sin retorno al final del primer acto (el joven Ben Braddock se acuesta con la señora Robinson); a continuación disfruta de la nueva situación, aunque pronto empieza a pagar las consecuencias cuando descubre que su verdadero amor es la hija, Elaine Robinson; acaba en el abismo de tener que aceptar la boda no deseada de Elaine con otro hombre, y resurge en el último instante, cuando los dos jóvenes huyen de la iglesia antes de que la boda se celebre.

Pero entonces, cuando ya tenemos a Ben y Elaine escapando en un autobús, en el típico final feliz reparador, Nichols mantiene la situación un poco más y vemos que los dos enamorados parecen adivinar en un momento de lucidez en qué va a convertirse su vida. En palabras de Stephen Rowley:

Nichols mantiene sin piedad el plano de los rostros de los actores hasta que las sonrisas son reemplazadas por la duda, los dos no tienen nada que decirse. La mirada de Ben está fija en el vacío, Elaine le mira con inquietud y suena la canción de Simon y Garfunkel «El sonido del silencio», sugiriendo que su fuga es un gesto vacío... que los llevará al mismo lugar en el que acabaron sus padres.

Es, desde el punto de vista estructural, como un cuarto acto sintetizado en un minuto, que desarma la convención del final feliz característico de la estructura reparadora.

Un ejemplo similar se encuentra en *El último*, de Murnau. En la primera versión, la película acababa de manera trágica, cuando el conserje de un hotel de lujo era

desposeído de su precioso uniforme, que representa su éxito y casi toda su vida, y quedaba degradado a cuidar de los lavabos. Los productores le dijeron a Murnau que el público no soportaría un final tan desolador y le obligaron a añadir un desenlace feliz. Murnau no tuvo más remedio que ceder y añadir una larguísima escena en la que se contaba cómo el conserje recibía la herencia de un cliente y lo celebraba por todo lo alto en el restaurante del hotel, entre risas y carcajadas sin fin.

Si esto hubiese sido lo único que viese el espectador, se habría tratado de un final vergonzoso para una gran película, arreglado mediante uno de los más vulgares *deus ex machina*: la fortuna imprevista. Sin embargo, Murnau se las arregló para desactivar ese *deus ex machina* reparador, utilizando el único intertítulo de toda la película, que es un extraordinario ejemplo de cómo usar un *deus ex machina* y, sin embargo, desactivarlo con un simple párrafo:

Aquí nuestra historia debería terminar, porque en la vida real al desgraciado anciano poco le quedaría esperar excepto la muerte. El autor se apiadó de él, sin embargo, y le proporcionó un muy improbable epílogo.

En la vida real, nos dice Murnau, las cosas acaban con el portero en los aseos, pero como no se trata de la vida real sino de una película, podemos añadir un desenlace feliz y asistir al triunfo final del protagonista. Sin embargo, aunque vemos al portero celebrar su nueva fortuna, sabemos en todo momento que lo que estamos viendo es mentira y ese alegre final nos resulta inesperadamente trágico.

## **EL DIABOLUS EX MACHINA**

---

Si en una historia los protagonistas han pasado por vicisitudes dolorosas, e incluso han llegado a un punto en el que creían que no había solución (la gruta abismal del viaje del héroe o la crisis), el dar con una manera de solucionar sus problemas representa un desafío casi insuperable para el guionista. En primer lugar por la llamada «ley de las complicaciones», según la cual cuando un hecho fortuito complica la vida de los personajes se acepta con más facilidad que si contribuye a solucionarla. Si el lector analiza cualquier película, descubrirá que los diversos accidentes y disgustos que sufren los personajes principales son una sucesión de casualidades que cualquier experto en probabilidades rechazaría pero que los espectadores casi no advertimos. Por el contrario, cuando una casualidad viene a arreglar las cosas, en seguida arqueamos las cejas y mostramos nuestra incredulidad. Obligado a ofrecer un final reparador al público, el guionista tiene que trabajar con ahínco para que no se note ese parche azaroso y no se considere un *deus ex machina*.

Si el *deus ex machina* es la intervención inesperada de algo o alguien que no tiene

nada que ver con lo que se ha estado contando, y que aparece de improviso como un conejo de la chistera de un mago para solucionarles a los personajes la vida, lo que hace el *diabolus ex machina* es lo contrario: cuando ya todo parece solucionado, cuando estamos casi en el final feliz y el mal ha sido vencido, entonces una circunstancia inesperada, imprevisible y fortuita, viene a estropearlo todo.

El primer ejemplo de *diabolus ex machina* se encuentra en la primera obra literaria de la humanidad, *La epopeya de Gilgamesh*, un poema mesopotámico que cuenta la historia del rey de Uruk, Gilgamesh, quien, casi en el desenlace de la historia, ha fracasado en su intento de que los dioses le concedan la inmortalidad. Cuando se dispone a regresar a su ciudad, un extraño personaje llamado Utanapishti le dice que, aunque ya no pueda obtener la vida eterna, sí podría recuperar la juventud si lograra encontrar una extraña planta que se encuentra en el fondo del mar. Gilgamesh consigue la planta y regresa con ella a su ciudad, pero, tras recorrer trescientos kilómetros, se detiene junto a un pozo y entonces una serpiente le roba la planta y escapa. La serpiente es ese *diabolus ex machina* que hace que el desenlace feliz se convierta en trágico de manera imprevista:

Gilgamesh, entonces se sentó  
y lloró y las lágrimas resbalaban por sus mejillas.  
Tomó la mano de UrShanabi el Barquero  
y le dijo:  
«¿Para quién se agotaron mis brazos?  
¿para quién la sangre de mi corazón  
se ha derramado?».

Es una buena noticia descubrir que la primera «novela» de la historia ya ponía en cuestión la estructura reparadora propia de las fábulas simples y de los viajes del héroe. También de manera trágica termina otra de las primeras obras literarias, la *Iliada* de Homero, con la muerte de Héctor y sus funerales. El *diabolus ex machina*, como se ve, ataca la línea de flotación de la estructura convencional, pues no permite que lo que está roto sea reparado y el mundo vuelva a su orden habitual.

No hay por qué pensar que toda buena narración deba acabar de manera trágica. Por supuesto que no, pero el problema no es el desenlace en sí, sino de qué manera la estructura reparadora nos obliga a fabricar finales en los que, escondido o no, siempre habita un *deus ex machina*. No es que debamos por obligación salir tristes del cine, pero es razonable que así suceda casi siempre, puesto que el narrador pone a sus personajes en situaciones tan complejas, desde el punto de vista dramático, que solucionarlas en los últimos quince minutos casi siempre resultará inverosímil. No podemos hacer arder el mundo entero y después apagarlo con un vaso de agua.

## MOSTRAR LA ESTRUCTURA

---

En los años setenta del siglo pasado se puso de moda entre los arquitectos el estilo High Tech (abreviatura de Alta Tecnología), que no escondía la estructura del edificio, sino que la mostraba sin pudor. El ejemplo más representativo es el centro Georges Pompidou de París, creado por los arquitectos Rogers y Piano en 1977. En el Pompidou, la estructura está a la vista y situada en el exterior, tanto las vigas como los conductos de la ventilación, la escalera mecánica o los transformadores.

Del mismo modo que un arquitecto, un guionista puede emplear una estructura y mostrársela al espectador, en vez de esconderla. Un ejemplo es *Dogville*, de Lars von Triers, donde el pueblo de Dogville está pintado sobre el suelo, de manera que todo sucede a la vista, como en el teatro brechtiano o en el *Macbeth* montado por Declan Donnellan, en el que en el escenario sólo hay varios cubos negros en los laterales y los actores esperan de pie y a la vista a que llegue la escena en la que tienen que intervenir. Otro bello ejemplo es la fábula de Roberto Rossellini *La máquina matamalvados*, que comienza con una mano que va colocando las casas, las montañas y los árboles, las calles y los lugares en los que va a transcurrir la historia. El espectador, al ver esa mano que construye la escena, y que podemos pensar que es la del autor, Rossellini, o la del Autor, Dios, está ya dispuesto a aceptar que sucedan cosas inverosímiles. Shakespeare emplea en varias de sus obras este truco, que en algunos casos puede tener un efecto inesperado: nos inquieta ver en una fábula sin disfraz ciertas situaciones emocionales o morales que conocemos bien.

En otras películas no se llega a mostrar la estructura como en un edificio High Tech, pero sí se exageran los aspectos más falsos e idealizados propios de la estructura redentora como en *Blue velvet*, dirigida por David Lynch. Lo artificial de la construcción narrativa se enseña de manera descarada, pero con situaciones que nunca se ven en las películas convencionales; incluso el final feliz es como una parodia que no nos creemos porque sabemos que es pura apariencia y falsedad, como la de aquellos padres de familia perfectos e inocentes que esconden cadáveres en los jardines de sus hermosos chalés.

En ocasiones la estructura reparadora se dinamita desde dentro a través de una ruptura moral (es lo que suele hacer Lars von Triers), mientras que en otros casos se produce una ruptura narrativa, por ejemplo, cuando, tras desarrollarse todo de la manera más convencional nos espera un final que nos recuerda que estamos ante una ficción, como sucede en la novela *Niebla*, de Unamuno, o en el *Peer Gynt*, de Ibsen, donde los personajes se rebelan contra el autor.

Cuando se estrenó *El graduado*, el hecho de que los protagonistas escaparan de

una boda en vez de casarse, rompía con las convenciones del final feliz *made in Hollywood* de la boda, pero en vez de conformarse con ese anticonvencionalismo (que de todos modos era la moda en los años sesenta), *El graduado* nos revela que no sólo es mentira el matrimonio burgués, sino que también puede serlo el amor romántico y rebelde. Algunos críticos han llegado a decir que el último acto de *El graduado* es el primer acto de otra película protagonizada por Dustin Hoffman muchos años después, *Kramer contra Kramer*, en la que un matrimonio divorciado lucha por la custodia de su hijo.

## **ESTRUCTURAS CON MÁS O MENOS ACTOS**

---

A pesar de la insistencia en el carácter universal de la estructura en tres actos, hay demasiados testimonios que ponen en cuestión que sea el único modelo posible. El primero es el del supuesto padre del asunto, Aristóteles, quien dijo que en la épica, por ejemplo en la *Ilíada* o la *Odisea*, no había estructura en tres actos pero que esas obras eran extraordinarias. Sus variadas recomendaciones en la *Poética* de usar dos, tres, cuatro o hasta cinco actos se refieren al drama, y tienen que ver más que con asuntos constructivos con consideraciones acerca de la función terapéutica del teatro. En efecto, Aristóteles, como Scribe, creía en un teatro restaurador, que llevara al espectador a una crisis y a una catarsis posterior. La diferencia es que Aristóteles pensaba que, para que algo se reparase, antes tenía que haberse roto, lo que el dramaturgo francés aplicaba a los personajes, pero no a los espectadores.

Como dije en *Las paradojas del guionista*, casi toda obra tiene un planteamiento, un desarrollo y un desenlace, del mismo modo que casi toda frase tiene sujeto, verbo y predicado, pero eso no impide que haya frases sin sujeto, verbo o complemento, al menos explícitos. Además, aunque no dividamos la obra en tres partes, es una conclusión del sentido común que el espectador sí las percibirá, como dice Aronson:

Debido a que la audiencia percibe el guión en un marco de tiempo determinado, cuando se sienta a las 8.30 y se levanta a las 10, la película siempre se le presentará con un principio, un medio y un final.

Ahora bien, en lo que se refiere a la técnica narrativa, la afirmación de que una obra tiene tres actos está cerca de significar lo mismo que no decir nada y hasta un entusiasta del guión convencional de Hollywood, como Blake Snyder, reconoce en *¡Salva al gato!* que lo de los tres actos sirve de poco en el momento de ponerse a escribir:

Cuando por fin leí y digerí la obra de Field *El guión cinematográfico*, supe que había encontrado algo que podía verdaderamente salvar mi carrera. ¡Caramba! ¡Tres actos! ¿Quién lo iba a decir?

Y, sin embargo, no bastaba con eso. Como un nadador en un inmenso océano, me encontraba con mucho mar abierto entre esos dos cambios de acto. Y muchos espacios vacíos en el guión en los que perderme, caer presa del pánico y ahogarme. Necesitaba más islas, tramos más cortos que recorrer a nado.

El propio Field habla de ese abismo de las 60 páginas en blanco de la parte media, pero tampoco hay que dramatizar, ni pensar que tenemos que hacer frente de golpe a 60 páginas en blanco: ésa es más bien una consecuencia de la obsesión por la estructura en tres actos. En mis cursos suelo mostrar a mis alumnos una sucesión de estructuras casi inacabable, porque cada teórico y casi cada guionista tiene la suya: muchos aceptan un esquema general de tres actos, pero dividen esos actos de muy diversas maneras con puntos de giro, *plot points*, *cliffhangers*, detonantes, incidentes incitadores, crisis, clímax y resoluciones, y a menudo resulta difícil saber si un elemento corresponde a un acto o al siguiente. El resultado es un catálogo que incluye casi cualquier número imaginable de actos: tres (Aristóteles, Zeami, Lu Xie, Field, Seger, Nash/Oakley, McKee, Vogler), cuatro (Kristin Thompson, Bochco, Mulins), cinco (Horacio, Field), seis (Doc Comparato), siete (Truby), ocho (Field, Mulins), nueve (Seger, McKee, Grove, Smiley/Thompson, Vorhaus), doce (Vogler), catorce (Smiley/Thompson), quince (Snyder) o incluso veintidós (Truby).

Otros, como Frank Daniel o John Gulino, recuperan la manera de escribir de los orígenes del cine, que llaman secuencial: bloques de diez o quince minutos. La razón es que había que cambiar las bobinas de celuloide durante la proyección, por lo que convenía que el corte quedara limpio para no fastidiar al público pero que, al mismo tiempo, la última escena creara expectación para seguir viendo la película. Lo que nos lleva al sabio consejo que dio E. M. Forster en *Aspectos de la novela*: «Una historia sólo puede tener una virtud: la de hacer que la audiencia quiera saber qué va a pasar después. Y a la inversa, sólo puede tener un defecto: el de hacer que la audiencia no tenga interés en saber lo que va a pasar después».

En cualquier caso, si nos referimos a la estructura narrativa propiamente dicha, y no a la de la percepción, existen diversas maneras de evitar la estructura en tres actos. Una posibilidad es quitar una parte de la trama: el planteamiento, el desarrollo o el desenlace, y quedarse con dos actos. En *She's gotta have it*, Spike Lee no ofrece al espectador un tercer acto redentor y ni siquiera le da las pistas que le permitan entender la decisión final de la protagonista, Nola.

En el sitio web tvtropes (<http://tvtropes.org>) se distingue entre las películas con dos actos en forma de «ascenso y caída» y las que los desarrollan «en paralelo». Entre las primeras se puede citar *Scarface*, dirigido por Brian de Palma, con un primer acto en el que vemos el ascenso de Al Capone y un segundo acto en el que todo se desmorona. Entre las que establecen un paralelismo se puede mencionar *La princesa prometida*, dirigida por Rob Reiner y con guión de William Goldman; y las que imitan el esquema de la obra más célebre del teatro del absurdo, *Esperando a*

*Godot*, donde asistimos a dos actos casi iguales. También suele considerarse que *La chaqueta metálica* de Stanley Kubrick tiene dos actos, uno es el entrenamiento y otro la guerra, aunque cada uno de ellos se divide a su vez en tres actos.

Algunos autores incluyen entre las películas que rompen la estructura en tres actos aquellas que comienzan *in media res*, las que parecen hurtarnos el planteamiento. Pero Aronson también nos recuerda que las historias que comienzan *in media res* y que luego retroceden mediante *flashbacks* o *flashforwards* no son un invento de los nuevos narradores, sino que eran muy populares en la Antigüedad: la *Odisea* comienza *in media res* y luego nos cuenta las aventuras de Ulises «mediante un *flashback* masivo». Ello le hace concluir que la *Odisea* se parece más a *Pulp Fiction* o *21 gramos* que a la narrativa lineal convencional.

En otros casos, lo que resulta difícil es encontrar los puntos de ruptura entre acto y acto, como en *Malas calles* de Scorsese, que sigue una línea continua hasta el final. Este tipo de estructura resulta difícil, pero cuando funciona resulta muy poderosa y envolvente. El caso contrario es el de películas con más de tres y hasta cuatro actos, como en *Vivir su vida*, con doce escenas, o *Masculino/femenino*, con quince, ambas de Godard.

## **ESCONDER LA ESTRUCTURA**

---

Al contrario que en los ejemplos anteriores, también se puede desactivar la estructura no mostrándola, sino escondiéndola. Los compases pueden estar fuera de sitio, al menos fuera del sitio habitual en el que los espectadores esperan encontrarlos, como sucede con la música reggae respecto al compás del rock, o en la música dodecafónica frente a la música clásica tradicional. En ciertos casos, en vez de escuchar la nota que esperamos, obtenemos un silencio y luego una nota que nos dificulta encontrar una melodía definida. Un ejemplo que analizan Dancyger y Rush es *La delgada línea roja*, de Terrence Malick, una película bélica en la que las acciones más determinantes de la batalla de Guadalcanal no son mostradas a través de un protagonista, sino que vemos diferentes reacciones de cada personaje (pero no las causas exactas de esas reacciones). Un ejemplo parecido es *Vampyr* (1932), de Dreyer, donde el espectador debe rellenar o imaginar la causa ausente que conduce a los acontecimientos que se muestran; vemos que un hombre muere pero no sabemos quién lo mató ni cuál fue la razón, las causas se ocultan y eso nos hace estar más atentos a un montaje sutil que parece romper el guión en piezas de un puzzle que debemos reconstruir. La ruptura de la relación causa/efecto hace que esas películas resulten difíciles para un público tan acostumbrado a la mecánica convencional del guión.

Maneras más suaves de saltarse la estructura convencional consisten en los saltos temporales, el uso de las paradojas, del viaje en el tiempo, la reordenación narrativa mediante el uso de *flashbacks* y *flashforwards*, o la inversión del tiempo del relato, como en *Memento*.

De todos modos, desviarse de la narrativa convencional no tiene por qué consistir en saltarse la estructura, mostrarla o manipularla, sino que en muchas ocasiones se puede respetar la estructura en tres actos pero rechazar su carácter reparador. La historia de cualquier arte suele ser la de la lucha (o dialéctica, si se prefiere el lenguaje hegeliano-marxista) entre las formas establecidas y las nuevas formas, que después, cuando triunfan, se convierten en lo establecido y son puestas en cuestión de nuevo. El regreso a la fábula sencilla propiciado por Lucas, Spielberg y compañía fue una reacción contra lo que era convencional en los años sesenta y setenta, donde la rebeldía contra las formas conservadoras se había convertido en la norma. Los cineastas comerciales y los escritores de manuales de guión fueron colaboradores, quizá sin saberlo, de una revolución, la llamada revolución conservadora de los años ochenta, protagonizada por Ronald Reagan, Margaret Thatcher, Juan Pablo II y el invitado inesperado que fue el SIDA; una época que quedó ejemplificada en la quema pública de vinilos de música «disco», el miedo al sexo con desconocidos y la decadencia de cinematografías europeas como la española, la francesa, la italiana o la alemana. Frente al dominio de los relatos desesperanzados del cine de los años sesenta y setenta, de los antihéroes y de los finales abiertos, ambiguos y a veces incomprensibles, el movimiento pendular buscó la alternativa en la estructura clásica reparadora.

## METAFICCIÓN

---

Otra manera de sabotear esa narrativa convencional en la que autores y espectadores fingimos durante dos horas que nos creemos todo lo que está sucediendo es el metalenguaje o la metaficción, que permite salir del espacio y el tiempo del relato, como cuando el autor interpela al lector, como hace Diderot en *Jacques el fatalista*:

¿Así que no queréis que Jacques continúe con la historia de sus amores? Decidlo de una vez por todas: ¿os gustaría o no que Jacques explicara la historia de sus amores?

Pero la metaficción es más extrema cuando son los personajes los que se dirigen al autor o al lector, como en *La lozana andaluza* (1528), de Francisco Delicado, donde el proxeneta Rampín invita al propio Delicado a visitar a la protagonista, Aldonza, quien a su vez pregunta acerca del retrato literario que Delicado está haciendo de ella.



En el cine los ejemplos se remontan a tiempos tan lejanos como las películas de los hermanos Marx, en las que Groucho se dirige al espectador y comenta lo que está sucediendo en la película, como cuando en *Tienda de locos* (1941) dice a cámara: «Este vestido es en realidad de un rojo luminoso, pero el Technicolor es taaaan caro...». También Woody Allen recurre a menudo al metalenguaje, por ejemplo en *Annie Hall*, cuando saca a Marshall McLuhan de detrás de la puerta del cine y dice al espectador: «Ojalá estas cosas sucedieran en la vida real». En *Orlando*, de Sally Potter, el protagonista (o la protagonista, pues es hombre y mujer) habla al espectador, a pesar de no ser una película cómica, sino de género histórico, y también lo hace uno de los personajes de *Funny games*, de Michael Haneke, cuando, antes de matar un perro, guiña un ojo al espectador, como diciéndole: «Ya sabes qué voy a hacer, ¿verdad?».

A veces lo inesperado surge cuando en la adaptación de la obra de un clásico, como Shakespeare, se mezcla una gran libertad en la escenografía y, al mismo tiempo, se respetan los versos originales, como hizo Baz Luhrmann en *Romeo y Julieta* (1996), ambientada en una Verona moderna de coches, pistolas automáticas, televisiones y helicópteros, aunque los actores recitan los versos sin actualizarlos. Un caso más extraño puede ser *Yes*, de Sally Potter, una película convencional en casi todos los sentidos, incluido un desenlace reparador improbable, pero en la que todos los actores hablan en heptámetros yámbicos.

Otro uso de la metaficción es lo que André Guide llamó construcción en abismo (*mise en abyme*): la película dentro de la película, como en *Ocho y medio* de Fellini o *La noche americana* de Truffaut. En la ya mencionada *Adaptation* se respetan los tres actos y los actores no hablan con la cámara, pero la historia dentro de la historia nos lleva a paradojas irresolubles, a la vez que se exagera la estructura convencional hasta convertirla en una parodia, en especial en el desenlace. En los ejemplos anteriores se mezclan los dos supergéneros de la narrativa, realidad y ficción una mezcla; que es uno de los ingredientes básicos del espíritu de nuestro tiempo, que habrá ocasión de examinar más adelante.

## LA ANTITRAMA

---

En otros casos la estructura parece diluirse, minimizarse, creando la ilusión de azar o de simple espontaneidad; puede existir, por ejemplo, un tema que dé sentido a la película, pero no una trama que el espectador pueda seguir. McKee clasifica estas películas en la variedad «antitrama», que es todo aquello que se rebela contra la trama. Por su parte, Truby incluye en la antitrama historias en las que se utilizan recursos como:

El punto de vista, varios narradores, estructura narrativa ramificante y tiempo no cronológico son todas las técnicas que juegan con la trama cambiando la manera de narrar la historia y con un objetivo más profundo en cuanto a presentar una visión más compleja del carácter humano.

También se puede desequilibrar la estructura al exagerar el peso de la trama o el del personaje, menospreciando el otro aspecto. Se dice que la insistencia en la trama o historia superficial (*foreground*) frente al personaje (que algunos identifican con el *background*, historia subterránea o subtexto) es más comercial y simplista, más propia de Hollywood. Pero eso es muy discutible: la insistencia en el personaje no garantiza más profundidad o sutileza. En televisión los personajes suelen estar por encima de la trama, pero hay una gran diferencia entre cómo son desarrollados esos personajes en cada serie de televisión, como veremos en el próximo capítulo. Por otra parte, una trama puede tener tanto subtexto como un personaje.

Otras maneras de sabotear la estructura convencional son: usar el sonido para contradecir la imagen de manera brutal, no buscando el efecto de contraste o *understatement*, sino casi la creación de dos películas, una sonora y otra visual; la pantalla dividida en dos o más partes, pero no en momentos puntuales, como sucede en *Carrie* de Brian De Palma, sino a lo largo de toda la película, como en *Time code*, de Mike Figgis; o la superposición narrativa de rótulos, subtítulos, efectos, el uso del primer y segundo término o el fuera de campo, pero todo ello de manera invasiva o turbadora. Finalmente, en muchos casos se intenta que sea imposible que el espectador ponga en marcha los mecanismos de identificación con el personaje.

## **TRAMA NO LINEAL Y NARRATIVA EN PARALELO**

---

Hasta hace poco tiempo, las tramas no lineales y la narrativa en paralelo eran propias de las multitramas de la televisión o del cine independiente e incluso experimental, con resultados e intenciones muy diferentes en cada caso, pero cada vez se hacen más películas, incluso en el circuito comercial, que no se ajustan al esquema lineal de una única historia que avanza desde el pasado hacia el futuro. Aronson enumera unos cuantos ejemplos recientes:

*Slumdog Millionaire, Milk, Babel, Pulp Fiction, Amores Perros, El curioso caso de Benjamin Button, Olvídate de mí, Memento, Las horas, The Jane Austen Book Club, Lantana, 21 gramos, The Sweet Hereafter, American Beauty, Crash, Traffic, Sospechosos habituales, Magnolia, Shine* y muchas más.

Aunque no se han convertido en la norma, es cierto que cada vez hay más guionistas y directores que se arriesgan a contar varias historias que se cruzan, que avanzan en

paralelo, se desdoblán o que incluso se anidan unas en otras, como sucede en *Origen*, de Christopher Nolan, donde los protagonistas entran en un sueño que es un sueño que es un sueño. El público, ya sea debido al aprendizaje televisivo o a la dispersión de la atención provocada por Internet, se ha vuelto más receptivo a este tipo de historias, que antes interesaban sólo a espectadores de cineclub.

Hay que recordar que en los orígenes del cine se tardó en entender que dos escenas sucesivas tenían lugar al mismo tiempo en diferentes lugares. Javier Izquierdo recuerda algunos ejemplos, como *The Kleptomaniac* (1905), de Edison, o *A Corner in Wheat* (1909), de Griffith, pero es en *A Daughter of Dixie* (1911), de Champion, donde se usa un decidido montaje en paralelo, cuando la mujer de un soldado yanqui armada retiene a varios soldados confederados hasta las cuatro de la tarde, para dar tiempo a escapar a su marido, y entonces se alternan escenas del soldado en su huida y de la mujer con los confederados mientras el tiempo transcurre en el reloj de la pared: «Cuando el reloj da las cuatro, los soldados confederados lo señalan repentinamente y la heroína los deja partir».

El montaje paralelo, el uso del *flashback* y del *flashforward* o las elipsis cada vez más bruscas son ejemplos del continuo aprendizaje de nuevas formas narrativas por parte de los espectadores. El próximo paso en este aprendizaje y asimilación de complejidades narrativas será la multinarrativa o hipernarrativa, a la que está dedicado el capítulo cinco de este libro.

## NARRATIVA AUDIOVISUAL SIN GUIÓN

---

*El guión es un estímulo más para la creación, lo mismo que esa expresión del rostro que surge improvisadamente en el estudio, o que la lluvia, o el sol.*

FEDERICO FELLINI

Resulta difícil imaginar una manera más radical de oponerse a las teorías acerca del guión, convencionales o no, que prescindir del guión para hacer una obra audiovisual, pero quizá vale la pena aclarar que no se trata de una propuesta tan insólita o insospechada como puede parecer a simple vista.

El cine, la televisión o cualquier grabación con imagen y sonido es audiovisual, no textual, por lo que exigir que se emplee un guión previo puede ser una medida de prudencia y sensatez, pero también una exigencia exagerada. Las primeras obras cinematográficas se hicieron sin guión, porque no había ninguna necesidad de que los

hermanos Lumière escribieran en un papel cómo iban a plantar la cámara delante de la fábrica, o en la estación poco antes de la llegada del tren. Incluso en sus obras de ficción, como *El regador regado*, tampoco era necesario indicar en un guión que el jardinero estará regando sus plantas y que el gamberro llegará desde atrás y le pisará la manguera para que el agua no salga, y que entonces el jardinero mirará el surtidor de su manguera y el otro dejará de pisar y un gran chorro saldrá disparado contra su cara. Basta con una reflexión y una charla antes de rodar la escena. En los tiempos del cine mudo era frecuente que equipos enteros se desplazaran a algún lugar con una intención bastante vaga acerca de qué iban a hacer y que, una vez allí, descubrieran que llovía o que la casa que habían elegido estaba cerrada, o cualquier otro imprevisto que los obligaba a crear una historia sobre la marcha. Se cuentan anécdotas de este tipo referidas a Buster Keaton, Charles Chaplin e incluso John Ford.

Si la improvisación de la historia sobre la marcha no ha sido más frecuente en el cine, se debe a que hasta hace poco era un arte muy caro y no convenía arriesgarse grabando un material que no garantizara que luego se podría obtener algo valioso con él en la sala de montaje. Pero, del mismo modo que algunos periodistas son capaces de dictar magníficas crónicas por teléfono, y que los cantores ambulantes podían improvisar historias adaptándose a los gustos de cada público, una persona con una cámara puede contar algo interesante aunque no haya escrito antes un guión. Sin embargo, también es sabido que el exceso de improvisación puede llevar a la repetición cansina y a echar mano de los tópicos y las fórmulas fáciles. Esa es la razón por la que nos gusta ir de vez en cuando a un espectáculo improvisado pero que nos cansa verlo todos los días. Por otra parte, la capacidad de improvisación mejora y se desarrolla después de haber escrito y rodado muchos guiones, después de haberse preparado para muchas conferencias, después de practicar durante meses la redacción periodística. En *Fueras de serie*, Malcom Gladwell investigó a las personas consideradas «fuera de serie» y descubrió que alcanzaron la maestría tras unas diez mil horas de experiencia previa, y que casi todas pasaban al menos diez años obsesionadas con su tema hasta que empezaban a destacar, incluyendo el paradigma del genio precoz, Mozart:

Lo más llamativo del estudio de Ericsson es que ni él ni sus colegas encontraron músicos «natos» que flotaran sin esfuerzo hasta la cima practicando una fracción del tiempo que necesitaban sus pares... Los que están en la misma cumbre no es que trabajen un poco o bastante más que todos los demás. Trabajan mucho, mucho más.

Del mismo modo que Picasso podía pintar un cuadro excelente en una hora, porque se había pasado «toda una vida pintando para poder pintar un cuadro en una hora», cualquier persona obsesionada con el mundo cinematográfico puede llegar a rodar una película, al menos de vez en cuando, sin un guión previo. Griffith dirigía cerca de

cincuenta películas o cortometrajes cada año y ya había rodado trescientos cuando en 1915 dirigió la película que se considera el origen del cine moderno, *El nacimiento de una nación*. Cuando se habla de directores que ruedan sin guión, se suele mencionar a Godard, pero se olvida que cuando todavía no había dirigido nada ya había digerido miles de estructuras cinematográficas; otro ejemplo de director que no emplea guiones es Wong Kar Wai, pero resulta que también antes de dirigir su primera película había escrito el guión de más de cuarenta largometrajes, y que se toma bastante tiempo para terminar cada película, algo que pocos directores se pueden permitir.

En cualquier caso, no hay ninguna obligación para que detrás de un arte audiovisual como el cine tenga que existir un arte textual, como el del guión. Cuando en 1948 Astruc habló de la *caméra-stylo*, se refería a que la cámara es un instrumento con el que se puede escribir directamente, como con un lápiz o un bolígrafo, sin necesidad de desarrollar antes las ideas en un papel.

Existen también ciertas circunstancias en las que se puede rodar sin guión, como en una grabación sin propósito definido, dejada al azar de lo que nos vamos encontrando, o si damos la cámara a personas que no han pensado qué hacer con ella y se ven obligadas a improvisar. También se puede colocar la cámara en un lugar y no avisar a quienes aparecen en plano de que están siendo grabados e incluso se puede hacer que la cámara se mueva por razones azarosas, como en un vídeo que se presentó en una de las ediciones del concurso anual tecnobiológico, *Vida*, en el que la cámara cambiaba de posición, hacía zoom o se desplazaba en función de la temperatura exterior. El resultado era siempre inesperado e imprevisible, pero a veces nos parecía detectar una intención en aquella máquina azarosa, una estructura subyacente bajo el azar, lo que es una prueba más de que cuando no existe un orden o un significado previo, el propio espectador se encarga de fabricarlo.

También se puede *escribir* el guión en la sala de montaje, construyendo la narración a partir de imágenes que hemos grabado sin un propósito definido, como *Tarnation*, en la que Jonathan Caouette selecciona fragmentos de veinte años de obsesión por grabar todo lo que le sucediera, ya fuera en súper ocho, cintas de VHS, fotografías o incluso el contestador automático. Se podría decir que Caouette se pasó la vida escribiendo con sus diferentes cámaras y aparatos registradores y que luego eligió ciertos pasajes y les añadió una línea argumental en la sala de montaje. Por otra parte, una película puede, en vez de seguir la forma narrativa, que es la más afín al guión previo, usar la abstracta, la asociativa o la categórica, o puede consistir en una estructura fabricada entre muchos, y, por tanto, entre ninguno, como un cadáver exquisito. Otra posibilidad es aquella que proponía el *cinéma vérité* (cine realidad): provocamos una situación, sin conocer exactamente cuál será el resultado. La cámara tan sólo graba lo que sucede, pero esa realidad, aunque provocada, es verdadera:

incluso un actor que interpreta un papel nos muestra una verdad, la de él mismo interpretando un papel.

Finalmente, se puede modificar el guión cuando se considera el rodaje como un acto creativo en el que puede surgir lo inesperado, una experiencia donde se está abierto a que las cosas cambien y tomen extrañas direcciones. Muchos directores consideran que el rodaje debe ser una verdadera experiencia de vida, enriquecedora e interesante, y no un mero trámite o un trabajo mecánico, ordenado, preciso y fatigoso. Cualquiera que haya tenido el placer de trabajar con actores dispuestos a la improvisación, o con comediantes que sólo pueden vivir en ella, estará de acuerdo en que es delicioso olvidarse del guión, en especial si no es muy bueno, y crear sobre la marcha situaciones y escenas enteras. Como director de televisión, en ciertas circunstancias he tenido que trabajar casi sin guión y recuerdo esos momentos entre los mejores de mi vida laboral. Ahora bien, hay que contar con la buena disposición de ánimo y la empatía de todo el equipo de rodaje, lo que no siempre se puede conseguir.

## **LA ESTRUCTURA CONTRA EL GUIÓN**

---

Para clasificar a los seres vivos Linneo buscó semejanzas que le permitieran establecer géneros y especies, pero fue un poco más allá que sus antecesores y propuso un rasgo explicativo: el sexo. Aquello fue un escándalo en su época, a pesar de que el asunto sólo consistía en contar las partes de las flores, estambres y pistilos, que eran masculinas o portadoras del polen. El resultado de las clasificaciones y enumeraciones de Linneo es asombroso y conmovedor, no ya por el esfuerzo empleado, sino porque ha resultado inútil. Ahora sabemos que animales o plantas muy semejantes pueden no tener ninguna relación, que los musgos y los cerezos son primos (y no abuelos y nietos) y que, como se descubrió en las últimas décadas, los pájaros proceden de los dinosaurios.

Algo semejante al problema de Linneo sucede con los analistas de cine que encuentran semejanzas aparentes, entre ellas la estructura, para clasificar las películas. Consideran que las que tienen tres actos son diferentes a las de cinco, creen detectar que dos puntos de giro determinan que una película sea extraordinaria. Ahora bien, en cualquier relato se puede encontrar una estructura, pero eso no significa que haya sido creada como quien construye un mecano y tampoco que las virtudes de esa narración se deban tan sólo a ella. Las buenas obras sobreviven casi siempre a los cambios en su estructura aparente. La versión más larga del *Hamlet* de Shakespeare dura más de cuatro horas y pocas veces ha sido representada (Kenneth Branagh lo hizo en el cine) y se sabe que cada vez que se montaba la obra se quitaban o añadían

escenas, a menudo de la manera más accidental imaginable: porque faltaba un actor o porque se temía que el público se aburriera.

Cualquier filósofo de la ciencia aficionado al cine se habrá dado cuenta ya de que el empeño por salvar los tres actos sea como sea recuerda la obsesión de los astrónomos por explicar el movimiento de los planetas recurriendo a la figura del círculo: incluso Copérnico intentó mantener el dogma del movimiento circular, aunque situase en el centro el Sol en vez de la Tierra. Tuvo que ser Johannes Kepler, como ya vimos al hablar del pensamiento lateral y vertical, quien se atrevió a proponer un sistema solar en el que los planetas se movían siguiendo elipses y no círculos. Pero hasta que las observaciones de Kepler confirmaron las elipses, los astrónomos crearon todo tipo de artificios para conservar los círculos, como los círculos dentro de círculos dentro de círculos (ecuantas, deferentes y epiciclos). Algo parecido hacen los expertos en guión, incluso los que admiten la posible existencia de estructuras con más o menos pasos, como Vogler (12 etapas) o Truby (22 pasos), pero que intentan encajarlos en los tres actos canónicos sea como sea, aplicando aquel consejo: «Cuando unos feos hechos no encajen en una preciosa teoría, olvídate de los hechos». Un ejemplo curioso es la propuesta del programa de software para escribir guiones Dramatica, que, tras hacer una comparación entre cuatro de las teorías dominantes (Field, Vogler, McKee, Haugue), donde muestra que todas ellas se ajustan a los tres actos, propone su propio esquema, que tiene cuatro actos, pero, por si acaso, sitúa esos actos en tres jornadas. Ahora bien, ¿de qué hablamos cuando hablamos de tres actos? Las películas que decimos que tienen tres actos: ¿los tienen o somos nosotros quienes los encontramos?, ¿podríamos encontrar cuatro o cinco, o dos o diez, si nos esforzáramos un poco?

Decir que en toda narración existe una estructura es parecido a decir que todo está hecho de materia. Son verdades indiscutibles pero tal vez triviales una vez aceptadas. Afirmar que un bolígrafo y un castor son, en definitiva, lo mismo porque están hechos de materia añade a veces tan poco conocimiento específico como decir que dos películas comparten una misma estructura. En todo se puede encontrar una estructura, pero eso no significa que el autor la haya creado de manera consciente o inconsciente, a no ser que haya aplicado, sin desviarse en ningún momento, los esquemas de los gurús del guión: las películas que mejor se ajustan a la estructura reparadora en tres actos son las que se han escrito siguiendo a rajatabla las teorías dogmáticas que se popularizaron a partir de los años ochenta.

Lo cierto es que en cuanto algo se repite, ya comenzamos a tener una estructura, incluso cuando algo *no* se repite:

- a) Un motivo del inicio se repite al final.
- b) Un motivo del inicio no se repite al final.

Si se repite, llamamos a eso estructura cerrada o circular. Si no se repite, abierta. Escribamos lo que escribamos, estaremos construyendo una estructura; pero tal vez sería más útil hablar de mecanismos estructurantes, como la tensión sexual no resuelta, el suspense, la repetición, la siembra, la creación de expectativas, frente a otros menos estructurantes, como la sorpresa o el *deus ex machina* y el *diabolus ex machina*, que en cierto modo son un sabotaje a cualquier estructura, pues no se deducen de lo que se ha contado antes. Es obvio que el guionista debe tener de manera implícita o explícita un esquema claro de la historia que quiere contar, si no quiere arriesgarse a perderse y que se pierda el espectador, pero ese esquema puede ser tan sólo una enumeración de los acontecimientos narrativos que van a tener lugar, lo que suele llamarse «pasos», «pulsos», «golpes», «beats», «momentos importantes». Dictaminar que ese esquema se divida después en tres actos definidos es casi siempre innecesario y contraproducente.

## ESTRUCTURA Y SIGNIFICADO

---

Un efecto negativo de la obsesión por la estructura es que a menudo se confunde la estructura con el significado de una película. En *Adaptation* el guionista Charlie Kaufman, interpretado por Nicholas Cage, no quiere que en su película haya un héroe que alcanza la redención:

No la estropearé haciendo algo de Hollywood... Lo que no quiero es que vaya de crimen y sexo, o de tiros y persecuciones; ni de personajes que aprenden profundas lecciones de la vida, o que lleguen a quererse o a superar obstáculos ¡y que triunfen al final!

El carácter restaurador de la estructura convencional hace pensar a espectadores y críticos que, puesto que el héroe se redime al final, entonces ése es en cierto modo el significado de la película. Sin embargo, la premisa inicial, que toda narración haya de tener un significado, ya resulta dudosa. Si un poema se puede reducir a su explicación, está claro que nos encontramos ante algo de poco interés; y si una película se limita a significar *algo*, lo más probable es que sea bastante mala. David Bordwell, en *El significado del filme*, ha examinado con rigor e ingenio implacable la obsesión por el significado que ha dominado y domina a espectadores, a críticos y a estudiosos del cine. Bordwell, por cierto, examina en su libro las diversas teorías acerca del significado de las películas, pero apenas menciona a un solo autor de manuales de guión y a muy pocos guionistas que hablen de su trabajo. Ésa es una extraña actitud, que recuerda a cuando en la Edad Media los teóricos no se interesaban por el trabajo de los prácticos, ni a la inversa. Cuando se creó la Royal



Society en Londres, origen de la ciencia moderna, una de sus premisas fue el diálogo entre teoría y práctica, una costumbre que Diderot y D'Alembert aplicaron también en su *Enciclopedia*, visitando los talleres y descubriendo cómo se trabajaba de verdad. No debe creerse que éste es un asunto de poca importancia porque, insisto, cuando hablamos de estructura, ¿de qué estructura estamos hablando?

¿De la que concibió el guionista antes de escribir el guión?

¿De la que modifica el guionista al corregir el guión?

¿De la que le imponen al guionista?

¿De la que construye el director antes del rodaje?

¿De la que construyen el director, los actores y el equipo durante el rodaje?

¿De la que construyen el director, el montador y el músico durante el montaje?

¿De la que imponen los productores, antes, durante y después de la escritura del guión, el rodaje o la grabación y la edición o el montaje?

¿De la que encuentran los analistas como Aristóteles, los clasicistas, Scribe, Freytag, Field, Seger, Truby, Vogler al examinar las obras?

El problema es que, a no ser que exista un mundo de estructuras ideales a la manera platónica, de las que las estructuras de las películas de este mundo sean un pálido reflejo, cuando alguien analiza una película no tiene más remedio que referirse a la obra tal como se ha estrenado, aunque a veces hay dos versiones, como en el cada vez más popular «montaje del director», o incluso dos montajes absolutamente diferentes, como en *Infernal Affairs (Asuntos sucios)*, la película de la que Scorsese hizo una versión llamada *Infiltrados*. Aunque en su estreno *Infernal Affairs* mostró una estructura no lineal, con continuos saltos temporales, sus creadores la remontaron en una versión casi estrictamente cronológica, que muchos prefieren a la original.

El crítico o el académico aseguran que ellos se limitan a analizar lo que hay, sin más: «Esto es lo que encuentro, la película tal y como se ha estrenado, no me interesa todo lo demás». Pero sabemos que eso no es verdad, pues, como dice Bordwell, los críticos aluden una y otra vez a las «intenciones» del director o del guionista, aunque a veces empleen formas impersonales como «la intención de la película» o «lo que la película pretende». Por otra parte, en cualquier novela, obra de teatro o película conviven estructuras muy diversas según el punto de vista desde el que la contemplemos: nunca hay una única estructura posible. Pensar, como hace el estructuralista Bremond, que existe una estructura que «se puede aislar de la totalidad del mensaje», y no sólo eso, que el mensaje o relato debe adaptarse a una estructura canónica previamente establecida, es olvidar una noción fundamental que ya expresaba Longino en *Sobre lo sublime*: «Fondo y forma están íntimamente relacionados». Podemos adaptar ciertos relatos a formas predefinidas, de acuerdo, pero también casi siempre el relato exige una forma propia y específica.

En cualquier caso, si es un error dictaminar que todas las películas tienen que

ajustarse a la llamada estructura en tres actos reparadora, también lo es que basta con romper esa estructura para hacer cine moderno, original o estupendo.

## ¿EL FINAL DE LA MONOTONÍA?

---

*Sin lugar a dudas, atribuyo el origen de la ola de aburrimiento que inunda el mundo moderno a la monotonía del decorado perfecto en el que nos movemos.*

JEAN RENOIR

A menudo la monotonía narrativa procede del respeto a las convenciones ideológicas, que exigen que los personajes se comporten con decoro, que se reconozca fácilmente a los malos y a los buenos y que unos sean castigados y los otros, recompensados. Este tipo de convenciones a menudo se imponen por la fuerza o la propaganda y se expresa en la censura en sus diversas variantes, ya sea la franquista, la del comité de actividades antiamericanas que provocó la llamada caza de brujas de Hollywood, o la que impuso el llamado realismo socialista. Para escapar de esta monotonía hay que emigrar o esperar a que lleguen mejores tiempos.

Pero también hay ocasiones en las que la monotonía de lo previsible procede del respeto excesivo a las convenciones de la forma, como sucedía con la teoría clasicista de las tres unidades, o con la obligación de escribir en versos medidos e incluso rimados. Los dramaturgos ingleses y españoles prescindieron de la rígida normativa francesa y se permitieron mover a sus personajes por distintos escenarios, lugares y tiempos y hablar en verso blanco. En las últimas décadas, la mayoría de los teóricos y profesores de guión han propagado teorías estructuralistas que reducen la complejidad de los relatos audiovisuales a esquemas simples y «recetas fáciles», como decía Andy Kaufman en *Adaptation*. Aunque resulte curioso, la mejor respuesta a la narrativa audiovisual convencional procede del medio considerado más convencional: la televisión.

# **LA TELEVISIÓN YA NO ES TELEVISIÓN**

## LOS GUIONISTAS DE LA TELEVISIÓN REFUTAN LAS TEORÍAS DEL GUIÓN

---

Cada vez más personas piensan que lo mejor de la narrativa audiovisual, si nos limitamos a Estados Unidos y al circuito más comercial, no procede del cine, sino de la televisión, un medio que se suponía que, con la llegada de Internet, ya estaba en su agonía y con poco que aportar. Ricardo Piglia tiene una teoría para explicar el buen momento de la ficción televisiva:

*La novela popular asumió gestos de vanguardia con la llegada del cine popular, que fue a su vez coronado como séptimo arte con la llegada de la retardada televisión, que ahora eleva vertiginosamente su coeficiente intelectual, cortesía de este infinito caos que es la Red y sus derivados.*

Aunque se podrían mencionar algunas excepciones, es cierto que el cine fue considerado un simple entretenimiento casi hasta el momento en que se inventó la televisión. El entretenimiento fácil fue entonces la «caja tonta», hasta el punto de que los grandes estudios prohibieron a sus actores aparecer en televisión para preservar su imagen. Pero si hasta hace poco la televisión era una oportunidad para dar el gran salto al cine o el cementerio de los elefantes para quienes ya no podían trabajar en Hollywood, desde hace unos años directores, guionistas y actores de cine se dirigen hacia la televisión: Alan Ball (*A dos metros bajo tierra*, *True Blood*), John Millius (*Roma*), Martin Scorsese (*Boardwalk Empire*), Steven Spielberg (*The Pacific*), Frank Darabond (*Walking dead*), Dustin Hoffman y Nick Nolte (*Frank*). Una de las razones de este interés es que las series no sólo ofrecen proyectos más interesantes, sino que, como dice Steven Bochco, cuentan lo que no es posible contar en Hollywood:

*Incluso con toda esa basura televisiva, todavía es un medio más provocativo que el negocio de las películas. El negocio del cine está dirigido básicamente a niños y adolescentes cretinos... Todo el mundo va detrás de *El hombre araña* y *El hombre murciélago* y todos esos otros hombres,<sup>[1]</sup> y el gran *high concept* [«idea deslumbrante y efectista»].*

Ahora bien, la mayoría de esas innovaciones se producen en canales de pago y este pequeño milagro se debe en gran parte a una televisión que presume de no hacer televisión.

## LA TELEVISIÓN NO ES TELEVISIÓN

---

Su lema lo dice claramente: «No es televisión, es HBO» («It's not television, it's HBO»). La cadena de pago HBO es responsable de uno de los mayores cambios en la industria audiovisual y ha demostrado que se pueden contar otras cosas y además de otra manera.

Los orígenes de HBO se remontan a 1965, cuando Charles Dolan adquirió una franquicia para construir un sistema de transmisión por cable en Manhattan capaz de esquivar las dificultades que los rascacielos de Nueva York provocan a la transmisión por ondas, y creó el Canal Verde (Green Channel). Siete años después, el 8 de noviembre de 1972, Green Channel se convirtió en HBO (Home Box Office, algo así como Oficina de Correo Casera). Aunque parecía un buen negocio, la compañía no obtenía beneficios, ya que sólo contaba con 20.000 suscriptores en Manhattan, que terminaban por darse de baja, cansados de ver una y otra vez las mismas películas. El socio minoritario, Time Life, decidió adquirir el 80 por ciento de las acciones y lo primero que hizo fue despedir al fundador y sustituirlo por Gerald Levin. Gracias a la entrada de capital, HBO pudo llevar a la práctica en 1975 algo con lo que había soñado Dolan ya en los tiempos de Green Chanel, transmitir su programación vía satélite: la primera emisión fue el combate por el título mundial de boxeo entre Joe Frazier y Muhammad Ali. Seis años después, HBO comenzó a transmitir durante las 24 horas del día, en vez de las nueve habituales.

Hasta aquí nada especialmente llamativo, aparte de las innovaciones técnicas, pero en 1983 HBO dio un paso más allá y comenzó a producir contenidos audiovisuales propios, como la TV movie, *The Terry Fox Story* y el programa infantil *Fraggle Rock*. Fue una respuesta inteligente al fenómeno de los videoclubs, que permitían que cualquiera pudiera alquilar su película favorita, en vez de verla en televisión. Pero el despegue definitivo como alternativa al modelo televisivo clásico fue casi un golpe de suerte cuando, en 1988, los guionistas iniciaron la huelga más larga del sector audiovisual, veintidós semanas. Las televisiones convencionales, debido a que los plazos entre la producción y la emisión de cada capítulo eran muy estrechos, se vieron obligadas a repetir contenidos o trabajar sin guionistas, como en *El show de Letterman*, con una pérdida de calidad apreciable. La huelga no afectó a HBO y otras cadenas de cable, que tenían suficientes contenidos nuevos para emitir, porque lo habitual era grabar la temporada entera antes de iniciar su emisión, lo que atrajo hacia HBO la atención de un público que necesitaba su ración diaria de ficción televisiva. Eso les permitió descubrir que las series de HBO eran diferentes, en gran parte debido a que el dinero no procedía de los anunciantes, sino de los suscriptores. Como dice el creador de la serie *The Wire*, David Simon:

*The Wire* no podría haber existido sin HBO o, más exactamente, sin un modelo de pago por visión como el de HBO. Como tampoco, por cierto, podrían haber existido *Oz*, *Los Soprano*, *Deadwood* o *Generation Kill*.

Simon explica que en la televisión convencional los guionistas tienen que arreglárselas para que en la pausa a publicidad los telespectadores no cambien a otro canal, lo que ha llevado a la televisión a adoptar «paradigmas simples del bien y del mal», a evitar el sexo y la violencia del mundo real y a huir de cualquier cuestionamiento social y político para intentar satisfacer a toda costa a una audiencia cada vez más distraída y caprichosa:

En HBO el único producto que se vende es la programación como tal. Ausentes como están las furgonetas Ford y las zapatillas deportivas, no hay nada que sirva de paño caliente respecto a una historia triste, una historia airada, una historia subversiva, una historia perturbadora.

Eso le permite emitir contenidos que serían censurados en otras cadenas, ya sea sexo o violencia, cuestiones sociales y políticas e incluso arriesgadas propuestas narrativas.

## **HAY VIDA MÁS ALLÁ DE HBO**

---

Aunque HBO es responsable del mayor cambio que se ha producido en la narración televisiva en los últimos treinta años, cada vez está menos sola. Otros canales han imitado su modelo y compiten con las cadenas convencionales ofreciendo calidad. Todas ellas han robado a las tres grandes televisiones tradicionales, NBC, CBS y ABC (a la que hay que sumar Fox), una parte sustancial de la audiencia.

Una breve enumeración de algunas cadenas y algunas de sus series podría ser: HBO (*Los Soprano*, *Six Feet Under*, *Deadwood*, *El show de Larry David*, *Oz*, *The Wire*, *Treme*, *Boardwalk Empire*, *Sexo en Nueva York*, *True Blood*, *Carnivale*, *Roma*, *The Pacific*), AMC (*Mad Men*, *Breaking Bad*, *Rubicon*, *The Walking Dead*), Showtime (*Dexter*, *Weeds*, *Californication*, *United States of Tara*, *The Big C*, *Los Tudor*, *Queer as a folk*, *The L Word*); Starz (*Crash*, *Spartacus*, *Los pilares de la tierra*), FX, el canal de pago de Fox (*The Shield*, *Nip/Tuck*, *Rescue Me*, *Damages*, *Sons of Anarchy*, *Justified*).

Lo sorprendente es que la respuesta del público ha sido entusiasta y, aunque no pueden competir en audiencia con las cadenas convencionales, sí pueden mantener series de gran calidad a veces con sólo dos o tres millones de espectadores, aunque los últimos estrenos, como *Boardwalk Empire* (HBO) o *The Walking Dead* (AMC) han superado los cinco millones de espectadores. Además, es un mundo cambiante, en el que nuevas cadenas pueden ocupar rápidamente parte del mercado ofreciendo series de calidad, como fue el caso de AMC con *Mad Men* cuyo azaroso nacimiento bien podría merecer que se le dedicara al menos una miniserie.

Todo comenzó cuando en 1999 Mathew Weiner escribió el guión piloto de una

nueva serie, que envió en 2002 a David Chase, el creador de *Los Soprano*, que entonces se estaba emitiendo en HBO. En Estados Unidos, por cierto, es habitual que los guionistas escriban un guión de prueba, a veces de la serie en la que quieren trabajar y otras veces de una serie inventada por ellos. A Chase le gustó el guión y contrató a Weiner como guionista para *Los Soprano*. Años después, Weiner presentó su guión a los responsables de HBO, junto con la recomendación de Chase. Sin embargo, en HBO ni siquiera se molestaron en responderle, por lo que tuvo que probar suerte en la gran rival de HBO, Showtime, que también rechazó la serie. Finalmente, recibió una respuesta del lugar menos pensado, AMC (American Movie Classics), un canal temático especializado en clásicos de Hollywood, que había decidido probar suerte produciendo contenidos de calidad. Su primer experimento fue *Remember WeNN*, una comedia acerca de una emisora de radio, que se emitió de 1996 a 1998; el segundo fue *Mad Men*, la serie de televisión de más prestigio en los últimos años junto con *The Wire* y *Los Soprano*. Resulta difícil saber por qué HBO no se tomó en serio a uno de sus mejores guionistas, que venía recomendado por el responsable de la serie emblemática de la cadena, y lo cierto es que ejecutivos como Richard Pleper no tienen más remedio que admitir su error: «*Mad Men* es un show magnífico y el único problema con él es que no se emite en HBO».

## DE LA EDAD DE ORO DE LA TELEVISIÓN A LA EDAD DEL ORO PUBLICITARIO

---

*Si va a haber alguna degradación en el servicio televisivo, ésta llegará de los productores de televisión filmada y del asalto de Hollywood.*

DAVID SARNORFF en 1956

Durante décadas ha sido un lugar común decir que la televisión sólo ofrecía entretenimiento vulgar. Como sucede con muchos tópicos, hay cierta verdad en ello, pero también mucha exageración, porque la televisión ha estado a menudo por delante del cine e incluso de la prensa. Por poner un ejemplo, fue Edward Murrow, presentador del programa de la CBS *See it now (Mira ahora)* quien dio el golpe definitivo al senador Joseph McCarthy y su «caza de brujas» cuando leyó en su programa un texto en defensa de la libertad de expresión:

La línea divisoria entre la investigación y la persecución es muy delgada y el joven senador de Wisconsin la ha cruzado una y otra vez. Ésta no es una época en la que quienes se oponen a los métodos del senador McCarthy deban guardar silencio.

Aunque ahora estamos en la «edad de oro de las series de televisión», la edad de oro de la televisión como tal fue desde el final de los años cuarenta hasta inicios de los sesenta, con espacios como *Apuesta su vida*, de Groucho Marx; *Alfred Hitchcock presenta*; *The Twilight Zone*; la serie de Lucille Ball y Desi Arnaz *Te quiero, Lucy*, o programas en los que se representaban, casi siempre en directo, obras escritas para televisión por autores como Rod Serling (*Patrones*), Paddy Chayevsky (*Marty*), Gore Vidal (*Visit to a small planet*), Reginald Rose (*Doce hombres sin piedad*) o Tad Mosel (*All the way home*). Muchas de estas obras fueron dirigidas por jóvenes directores que después se hicieron célebres en el cine, como John Frankenheimer, Robert Altman, Sidney Pollack o Delbert Mann.

En los años sesenta y setenta en el Reino Unido se hicieron series de gran calidad, como *Retorno a Brideshead*, *Arriba y abajo*, *Calderero, sastre, soldado, espía*; *El prisionero* o *Yo, Claudio*, además de cumbres de la comedia como el programa *Monty Python Flying Circus*, o *Un hombre en casa*. En Estados Unidos se pueden recordar series como *The Mary Tyler Moore Show*, *M\*A\*S\*H\**, *Lou Grant*. En la República Federal Alemana, *Berlin Alexanderplatz*, de Rainer W. Fassbinder; en Italia, Roberto Rossellini, que insistía en que no era un «cineasta», trabajó casi siempre para la televisión desde 1964 a 1974, con biografías acerca de grandes personajes de la historia como Sócrates, Descartes, Pascal, Agustín de Hipona o los Medici; lo mismo hizo Jean Renoir, quien mostraba su admiración a la televisión ya en 1958:

Yo me he decantado por la televisión porque me he aburrido prodigiosamente con el estreno reciente de numerosas películas y me he aburrido menos con algunos espectáculos de televisión.

También en España se hicieron por entonces grandes obras audiovisuales, entre ellas las adaptaciones de clásicos como *Cyrano de Bergerac* o *Don Juan Tenorio* en el programa «Estudio 1», o versiones de obras escritas para televisión, como la ya citada *Doce hombres sin piedad*, de Reginald Rose. A lo que se podría añadir series de producción propia como *La Regenta*, *Anillos de oro*, *Fortunata y Jacinta* o *Los gozos y las sombras*.

¿Qué sucedió para que la televisión, que ya entonces se llamaba, quizá con cierta injusticia, la caja tonta, se convirtiera de verdad en la caja tonta? Una explicación es que, junto a producciones tan interesantes como las que he mencionado antes, también había horas y horas de programación insulsa y simplona y de trucos fáciles. Nada parece justificar más el calificativo de caja tonta que el uso de las risas enlatadas, que es algo así como llevar a la claqué del teatro hasta el salón de tu casa, para que te indique cuándo te tienes que reír. Las risas enlatadas fueron empleadas ya en los años cincuenta, aunque no se generalizó su uso hasta los años sesenta, cuando empezaron a dejar de emitirse las series en directo debido a los altos costes, y se impusieron en contra del criterio de directores y guionistas, como en la serie



M\*A\*S\*H\*. Por otra parte, la llegada de las televisiones privadas no mejoró la televisión, sino que aumentó el poder de la publicidad y las fórmulas fáciles para robar audiencia a las otras cadenas.

A estas dos razones hay que sumar la revolución conservadora de la que ya he hablado y el monopolio de los contenidos audiovisuales de cine y televisión por parte de grandes corporaciones que controlaban la creación, producción, difusión, distribución y exhibición, no sólo cinematográfica, sino también televisiva, con fórmulas empresariales capaces de burlar las leyes antimonopolio. En palabras de Cascajosa Virino:

La trayectoria de la industria televisiva desde finales de los años cuarenta hasta la actualidad ha sido paralela a un extraordinario desarrollo de las industrias culturales en su conjunto que ha dado lugar a mercados interrelacionados y globales determinados por la presencia de grandes conglomerados como News Corp, Time Warner, Viacom y Sony, que ejercen un dominio notable sobre algunas parcelas y extienden su influencia en el resto.

## **DECADENCIA Y RENACIMIENTO DE LA TELEVISIÓN**

---

Si se investiga en la televisión de Estados Unidos de los años ochenta y noventa, se encontrarán grandes series que casi nunca pasaron de la primera o segunda temporada, como la extraordinaria *Frank's Place* (1987-1988), considerada la primera dramedia (mezcla de serie convencional y *sitcom* o comedia de situación), que transcurría en Nueva Orleans; *Crime Story* (1986-1988), producida por Michael Mann, que Scorsese imitó en *Casino*; *Tanner '88*, escrita por Garry Trudeau y dirigida por Robert Altman, una miniserie en el género de falso documental que contaba la vida de un candidato a la presidencia, que fue una de las primeras producciones de HBO; *Ez Streets* o la ingeniosa e innovadora *The Black Donnellys*, ambas de Paul Haggis, el guionista que muchos años después sería el primero en obtener dos Oscar seguidos por *Million Dollar Baby* y *Crash*. Sin embargo, a pesar de que podemos encontrar esas y otras excelentes producciones, el nivel medio es de una calidad deprimente si lo comparamos con el de otras décadas. No por eso debemos pensar que existe algún tipo de determinismo histórico que afecta a los medios audiovisuales, pues aunque Hollywood sigue desde hace años en su línea decadente (en el sentido menos glamuroso de la palabra), la televisión ha cambiado y sigue cambiando, y en este caso para bien.

Como sucedía en el cine, muchos de los creadores de las nuevas series reconocen que se inspiran en el pasado anterior a los años ochenta. Mathew Weiner, al que ya conocemos por *Mad Men*, confiesa que busca su inspiración en la historia, en la literatura y especialmente en la televisión en vivo de los años cincuenta y en

guionistas que tenían una conciencia social, como Paddy Chayefsky, Rod Serling o Reginald Rose: «Ésos eran los héroes de mis padres, y pienso que parte de la serie consiste en que yo intento ser uno de esos héroes».

Ahora bien, en el aspecto narrativo, que es el que nos interesa en este libro, ¿qué ofrecen las nuevas series de televisión? Veremos en seguida que, entre otras cosas, no se limitan a contarlo todo mediante el diálogo, no se someten a las estructuras y bloques convencionales, se alejan de la multitrama y las fórmulas típicas de los manuales de guión, rechazan el mecanicismo rígido en la relación causa/efecto, se alejan del estilo y de las normas narrativas de la televisión, no aceptan los tabús en lo que se refiere a sexo, lenguaje y violencia, se meten en política y tratan asuntos espinosos y complejos; no se someten, o no del todo, al dictamen de la audiencia, mezclan la ficción con la no ficción, no tienen miedo a parecer demasiado intelectuales y recuperan la ambición de la novela de contar la vida entera.

## **LAS NUEVAS SERIES NO SON RADIO CON IMÁGENES**

---

Cuando Marco Ferreri le propuso escribir su primer guión de cine, Rafael Azcona le dijo que no tenía ni idea de cómo se hacía eso, así que Ferreri se lo explicó:

Por entonces todavía se presentaban los guiones en dos columnas, la acción de un lado y los diálogos del otro. Lo importante, me dijo, es que no debe comprenderse nada si se lee sólo la columna de los diálogos. No sé si me lo dijo exactamente con esas palabras, pero, de todos modos, es un consejo estupendo.

En las series convencionales se tiene mucho cuidado en no aplicar nunca el consejo de Ferreri, lo que explica que a menudo se diga que la televisión es «radio con imágenes». Todo está en el diálogo: el espectador de televisión puede darse la vuelta y mirar a la pared, porque no se perderá nada y lo seguirá entendiendo todo. Esto se debe a los hábitos del espectador televisivo, que no se queda mirando fijamente la pantalla, pero HBO y otras cadenas de pago han logrado que sus subscriptores miren sus series como si estuvieran en el cine. En series como *A dos metros bajo tierra*, *Los Soprano*, *Breaking Bad* o *The Wire* muchas veces se usa la imagen y el sonido con sentido narrativo, lo que era una asignatura pendiente de la televisión. En uno de los primeros capítulos de *A dos metros bajo tierra*, Nate Fisher conduce su furgoneta preocupado por su situación actual: tiene que decidir si vende su participación en la funeraria de su difunto padre o se une a la empresa, algo que siempre ha detestado; pero entonces tiene que detenerse porque unos manifestantes han parado el tráfico para defender un parque público. Nate mira despreocupado las pancartas de los manifestantes en las que se leen frases como «¡Salvemos el parque!»

o «¡Fuera especuladores de nuestro barrio!», pero entonces empiezan a aparecer pancartas que ya no se refieren al parque, sino al problema personal de Nate: «¡Vende y vuelve a California!», «¡Coge el dinero y corre!», «¡Vete de una vez, imbécil!». Todo esto transcurre en silencio, a pesar de que los manifestantes gritan; cuando regresa el sonido y el tráfico se reanuda, la vida vuelve a la normalidad, y las pancartas, a sus mensajes habituales. Si en esa breve escena el espectador no mira la pantalla, no se enterará de lo que ha sucedido.

Esta nueva forma televisiva de narrar, más compleja, exige una cierta reeducación del espectador, que debe olvidar lo aprendido en las últimas décadas. Cuando Simon consiguió convencer a HBO para hacer *The Wire*, sabía que iba a ser necesario explicar que las cosas no se iban a contar como hasta entonces. Incluso en HBO tenían miedo de que los espectadores se asustaran ante una trama tan novelística, tan a largo plazo, así que Simon comenzó una campaña de divulgación entre los críticos. En primer lugar les envió no uno o dos capítulos para el visionado antes del estreno público, sino cinco, pidiéndoles que los vieran todos antes de dictaminar si la serie era o no aburrida. En segundo lugar, siempre que tenía ocasión comparaba *The Wire* con las novelas:

Piense en los primeros capítulos de cualquier novela que nos haya podido gustar, por ejemplo, *Moby Dick*. En el primer par de capítulos no encontramos ni a Ahab ni a la ballena, ni siquiera nos embarcamos a bordo del *Pequod*. Lo único que ocurre es que acompañamos a Ismael a la posada y descubrimos que tiene que compartir habitación con cierto personaje tatuado. Pues lo mismo pasa aquí. Estamos ante una novela visual.

Un método que recuerda la divertida explicación que daba Claude Chabrol de sus estrategias de marketing:

Necesito un cierto grado de apoyo crítico para que mis films tengan éxito: sin éste pueden darse el gran batacazo. De modo que, ¿qué tengo que hacer? Hay que ayudar a los críticos con sus hallazgos, ¿verdad? Pues les echo una mano. «Intentadlo con Eliot, a ver si me encontráis ahí.» O: «¿Qué tal Racine?». Les doy algunas cosillas a las que agarrarse. En *El carnicero (Le Boucher, 1970)* metí a Balzac allí en medio, y se abalanzaron como la pobreza sobre el mundo. No es bueno dejar que se queden mirando una hoja en blanco, sin saber por dónde empezar. [...] «Esta película tiene definitivamente el estilo de Balzac», y ahí lo tienes, después pueden continuar diciendo lo que quieran.

## UNA ESTRUCTURA SIN ANUNCIANTES

---

El paradigma de Field no se pudo aplicar al guión de series porque la estructura no la decidían los guionistas ni los productores ejecutivos, sino los anunciantes. Y como los anunciantes querían que hubiera tres cortes a publicidad, las series tenían cuatro actos: la televisión convencional se hace alrededor de la publicidad, y no al revés. Al

tener que contar con los cortes de publicidad, los guionistas se ven obligados a estructurar su episodio para que poco antes del corte siempre suceda algo, un punto de giro, un momento de crisis o incluso un clímax, en fin, algo que sea tan atractivo o inquietante que el telespectador quiera regresar después de los anuncios.

En España las series se suelen escribir con cuatro actos, aunque las cadenas cortan por donde quieren y es un trabajo inútil situar un gran corte narrativo en el minuto 24 si no se sabe si la cadena va a cortar ahí o en cualquier otro momento. El efecto sobre la narrativa es devastador, y por eso en España muchos guionistas llevan al extremo el consejo de intentar construir minitramas y un «arco de la escena» que siempre acaba en alto. Como nunca se sabe cuándo vendrá la publicidad, cualquier escena puede ser el gancho para que el espectador no cambie de canal. Eso hace que muchas series se conviertan en un cansino intercambio de golpes de efecto, que se parece más a un combate de boxeo que a una historia. Otro problema para los guionistas españoles es la larga duración que exigen las cadenas: resulta complicado construir una *sitcom* que en vez de veinticinco o treinta minutos dura cincuenta o incluso una hora, o una serie, para la que se piden hasta noventa minutos, en vez de los cincuenta de Estados Unidos. Para llenar todo ese tiempo extra se suele recurrir, más que a la multitrama, a las múltiples tramas, a menudo casi sin conexión entre ellas. En los últimos años, en Estados Unidos empiezan a pedir cinco actos, como en *Perdidos (Lost)* o en *Anatomía de Grey*: es la manera en la que las cadenas generalistas intentan compensar la pérdida de público. La fórmula no está teniendo éxito, sino que agrava el problema y da más razones a los espectadores para emigrar a las cadenas de pago. Douglas, ante la sugerencia de hacer episodios de siete actos, asegura que para muchos guionistas la muerte artística a merced de mil cortes publicitarios no compensa las ventajas de trabajar en una gran cadena, que son acceder a más audiencia y ganar más dinero. Si supiera cómo se trabaja en España, ¿qué pensaría?

En las series de canales de pago los guionistas pueden construir la estructura en función de las necesidades narrativas, sin someterse a las directrices de los anunciantes ni al dictamen de la audiencia, o al menos no tanto como en las generalistas. Cuando se estrenó *The Wire*, las críticas en Nueva York fueron muy malas («perdimos 4 a 0 en la crítica», recuerda Simon) y los índices de audiencia bajaron, pero los responsables de HBO dijeron que les gustaba la serie y que no les preocupaban los índices de audiencia. No es del todo cierto, porque *The Wire* tuvo problemas temporada tras temporada y estuvo siempre amenazada con no renovar, pero una vez que muchos la consideraron la mejor serie de televisión, incluso por delante de *Los Soprano*, nadie se atrevió a convertirse en «la persona que había cancelado *The Wire*». Aun así, no hubo sexta temporada, pero Simon pronto consiguió un nuevo contrato con *Generation Kill*, una durísima crítica a la invasión

de Irak, y después con *Treme*, ambientada en Nueva Orleans. Otras veces no hay tanta suerte y series de gran calidad como *Kings*, que cuenta la historia del rey David en una ciudad futura muy parecida a Nueva York, no pasó de la primera temporada en la NBC, mientras que otras como *Roma* o *Carnivale* no llegan a la tercera temporada, ni siquiera en HBO.

## LA MULTITRAMA TELEVISIVA EN CRISIS

---

El cambio que se produjo en la televisión a inicios de los años ochenta del siglo pasado no fue la estructura restauradora en tres actos, sino la multitrama, popularizada por Steven Bochco en 1980 en *Canción triste de Hill Street*. En cada episodio se desarrollaban tramas que afectaban a distintos personajes, pero que estaban interconectadas. Algunas de las tramas eran autoconclusivas pero otras continuaban a lo largo de varios episodios o de toda la temporada. El gran número de tramas obligaba a plantear escenas muy breves, con cambios rápidos, por lo que las escenas casi siempre comenzaban en medio de la acción (*in media res*) y eran interrumpidas bruscamente, siempre en un momento alto. Los conflictos se planteaban de manera rápida y ya en el *teaser* (la escena o secuencia emitida antes de los créditos) se ponían en marcha casi todas las tramas del capítulo. Las multitramas de Bochco fueron en su momento una revolución, que no sería exagerado considerar un precedente de la multinarrativa y las historias alternativas de las que hablaré en los próximos capítulos, pero en aquella época esa multitrama sólo se podía aplicar a un relato lineal, con sus ventajas y sus inconvenientes. *Canción triste de Hill Street* fue una serie muy interesante en muchos aspectos, pero el modelo que impuso acabó convirtiéndose en algo mecánico: había que hacer una trama para los jóvenes, otra para los adultos o una de humor y siempre había que recordar las tramas de temporada o las que van desarrollándose a lo largo de varios capítulos.

Por el contrario, en series como *Los Soprano*, si en un capítulo se tienen que centrar sólo en algunos personajes, prescinden de todo lo accesorio, de los ganchos para futuros capítulos, de las tramas complementarias que buscan interesar a todo tipo de espectadores, de la obligación de que todos los personajes principales aparezcan en cada capítulo. Frente a la necesidad de contarlo todo en apenas unos minutos y de hacer capítulos autoconclusivos y tramas de dos o tres capítulos para mantener a la audiencia enganchada hasta la siguiente trama, en muchas series de canales de pago se concibe toda la temporada casi como si fuera una película, como un relato completo dividido en episodios, por lo que el espectador a veces tarda cuatro o cinco capítulos en meterse en la historia (como en *Mad Men*, *The Wire* o *Rubicon*), como admite Hernán Casciari en su blog *Espoiler* refiriéndose a *Mad Men*:

¿Qué se puede decir a estas alturas? ¿Qué es lo mejor de la historia de la tele? Es que eso ya lo han dicho todos. Yo puedo aportar poco a la admiración general. Quizá solamente pueda hablarles a aquellos que todavía no ven *Mad Men*. Les diría: «Soporten los primeros cuatro episodios de la primera temporada, ésta es la fianza del piso».

Las nuevas series tampoco suelen ajustarse al modelo llamado procedural, cuya traducción podría ser «procedimental», y que se refiere a aquellas series que plantean en cada episodio un misterio, un caso o un problema y que lo resuelven. Un ejemplo reciente es CSI, pero también lo era Canción triste de Hill Street o Policías de Nueva York. Otro procedural es House, una serie más convencional de lo que parece a primera vista, y ejemplos intermedios son Dexter o A dos metros bajo tierra, que siempre tienen un muerto nuevo, aunque eso no suele ser lo más importante del capítulo.

## **LA TELEVISIÓN HA MUERTO, ¡VIVA LA TELEVISIÓN!**

---

En *How to write TV series*, Pamela Douglas da un consejo paradójico a quienes aspiren a vender una serie de televisión:

Dos cosas básicas que los ejecutivos quieren y que tú debes prometerles: 1) La serie es única, original, nueva; 2) La serie es igual que otras que han triunfado.

Es un buen consejo, pero que no es del todo aplicable en cadenas como HBO, porque allí sólo quieren propuestas que no se hayan hecho en las cadenas convencionales. Cuando Simon les propuso *The Wire*, le dijeron que ellos no hacían series de policías ni de hospitales: eso se lo dejaban a las cadenas convencionales. Así que Simon les aseguró que su serie no era de policías, a pesar de estar protagonizada por un equipo de policías especializados en escuchas, del mismo modo que HBO no era una televisión, a pesar de emitirse en televisores. Poco después, HBO daría el visto bueno a un *western* como nunca se había visto en la televisión, *Deadwood*, de David Milch.

Al igual que sucede en las películas de Hollywood, en las series existen ciertas normas que casi siempre se han seguido, aunque no siempre todas a la vez.

— *Cada escena sirve para algo*: hace avanzar la acción, muestra algún rasgo importante de los personajes o transmite información imprescindible; plantea una situación, conflicto o problema y conduce a otro; comienza en alto, desarrolla un conflicto y termina en alto (arco de la escena).

— *Las escenas o secuencias siempre duran lo mismo*, de un minuto y medio a dos minutos.

— *Apenas se admite el silencio, casi siempre hay diálogo. Los chistes se sacrifican a la trama cuando es necesario.*

— *Los actores siempre están haciendo algo, casi siempre muy movido (el famoso acting que repiten los coordinadores y productores ejecutivos).*

— Hay que dirigirse a todos los espectadores o al espectador medio.

Respecto a este último punto, que a menudo se expresa en frases como «Tenéis que escribir una historia que entienda mi madre», Simon responde: «Que se joda el espectador medio».

En cuanto a que la duración de las escenas no supere los dos minutos, tampoco se respeta en las nuevas series, donde pueden durar tres o cuatro minutos, casi lo mismo que las escenas de películas clásicas de Bogart (en torno a cinco minutos), lo que nos hace sospechar que parte de la pérdida de densidad dramática de la televisión tradicional y del actual cine de Hollywood se debe a la breve duración de las escenas.

Las nuevas series tampoco abusan de los mecanismos más tópicos de éxito garantizado de la televisión convencional. Ni siquiera se plantean la dicotomía clásica: «¿Estamos haciendo una serie familiar o una serie profesional?», porque, ¿qué es *A dos metros bajo tierra*? ¿La serie profesional de una funeraria o la serie de la familia Fisher que trabaja en una funeraria? ¿Y *Los Soprano*? En cualquier caso, también evitan sumergirse en el proceloso mundo de los conflictos de pareja, que ha sostenido a tantas series cuando la imaginación de los guionistas languidece después de los 15 o 20 primeros capítulos y ya se ha contado la historia del niño que oculta a sus padres que le pegan en la escuela, la del primer novio de la hija adolescente, la de la supuesta infidelidad del padre de familia o la del retraso de la regla de la madre o de la hija. En *The Wire*, dice Jorge Carrión: «Los recursos narrativos que dan los lazos familiares o personales pasan a un segundo plano». A pesar de ello, los conflictos de pareja, ya se trate de la tópica inseguridad («me quiere/no me quiere») o de los celos en un triángulo amoroso («ahora quiero a Sawyer/ahora quiero a Jack»), a veces son un remedio de urgencia en el que todavía se precipitan algunos buenos guionistas, que saben que así se ganarán el favor del público más convencional. Así sucedió en *Lost*, e incluso en alguna temporada de una serie tan exquisita como *A dos metros bajo tierra*. Las nuevas series, como veremos en seguida, intentan que no suceda lo que siempre sucede en las series, cosas como las que James Wood enumera refiriéndose a las novelas convencionales:

Todos hemos leído muchas novelas en las cuales la maquinaria de la convención está tan oxidada que nada se mueve. ¿Por qué, nos decimos, tiene que hablar la gente como si tuviera un guión delante? ¿Por qué hablan formando escenas de diálogo? ¿Por qué tanto *conflicto*? ¿Por qué sale y entra la gente de las habitaciones, o se sirve bebidas, o juega con su comida mientras está pensando en algo? ¿Por qué siempre tienen aventuras amorosas?

## DAVID CHASE CONTRA LA TELEVISIÓN CONVENCIONAL

---

David Chase, el creador de *Los Soprano*, dice que a la narrativa convencional televisiva le falta silencio, escenas que no estén justificadas por la relación causa-efecto y tiempos muertos:

En la televisión por aire lo único que se hace es hablar. Creo que un programa debe tener un aspecto visual, cierto sentido del misterio, cabos sueltos. Creo que debería haber sueños, música, tiempos muertos y cosas que no se resuelven.

En uno de los más divertidos capítulos de *Los Soprano*, dos de los mafiosos matan a un ruso e intentan hacer desaparecer su cadáver en la nieve, pero el ruso resulta no estar muerto y lo pierden en el bosque; aunque lo buscan por todas partes, no logran encontrarlo. En cualquier otra serie, ese episodio habría sido el germen de un conflicto que se desarrollaría en capítulos posteriores, no sólo porque el ruso desaparecido volvería a aparecer, sino porque el acto de los socios de Tony Soprano habría desencadenado una guerra con la mafia rusa. Sin embargo, ni el ruso vuelve a aparecer ni la trama continúa en los siguientes capítulos. Un coordinador de guionistas o un productor ejecutivo habría puesto el grito en el cielo y hubiera exigido atar cabos, establecer nexos, construir una estructura de planteamiento, desarrollo y desenlace, pero como el productor ejecutivo era David Chase y como la cadena que emitía *Los Soprano* era HBO, no sucedió nada de eso. Cuando un periodista le preguntó a Chase si alguna vez había escrito escenas que no hacen avanzar la historia, pero que se incorporan porque son simplemente graciosas, respondió:

¿Se refiere a si nos desviamos de la trama? ¿Si nos amparamos en la seguridad del programa y apostamos todo a un único chiste? Sí, lo hacemos, a pesar de que se supone que nunca se debe hacer eso.

Como hemos visto en el caso del ruso desaparecido, en ocasiones no se trata de una escena, sino de todo un capítulo. Chase también rechaza muchas de las maneras en que suelen contarse las cosas en las series convencionales:

La televisión es prisionera del diálogo y la *steady-cam*. La gente camina y la cámara la sigue. Parece que tienen algo muy importante entre manos, porque caminan a 25 kilómetros por hora, hablan e intercambian papeles. Ése es el estilo moderno.

En *Los Soprano* vemos a menudo a Tony y sus socios sentados en la calle, mirando a la gente y charlando; o en el despacho, ordenando papeles, mientras dejan pasar las horas. Esto no significa que no haya acción o que no sucedan cosas, pero la



narración no está contada por un adicto a la cocaína. Un ejemplo llamativo son las sesiones de terapia de Tony Soprano con la doctora Melfi:

Prefiero sentarme en la sesión de terapia y hacer una escena de doce minutos. En el programa hay una regla, y es que en la terapia la cámara no se mueve: no avanza, no retrocede ni se mueve hacia los lados. Hice terapia mucho tiempo, y nunca vi moverse una cámara ante mis ojos. Yo quería que todo fuera plano. Quería que el público tuviera que pensar qué era lo importante, que hiciera el mismo trabajo que hacía la doctora Melfi. Quería mostrar las escenas de terapia tal como son.

Aquí nos encontramos con la ruptura de otro anatema: «¡Ay de aquel que haga cine como si fuera teatro!». Si en el teatro es el espectador quien edita sobre la marcha, buscando los puntos de interés de la acción, en la terapia de Tony Soprano sucede lo mismo; la cámara no nos dice: «Mira aquí: esto es importante», sino que nos ofrece la situación y somos nosotros quienes tenemos que decidir qué mirar. En *Los Soprano* incluso se va más lejos que en el teatro, donde, debido a la distancia a la que se encuentran los espectadores, la voz y los movimientos de los actores dirigen el punto de atención, además de ciertos recursos escénicos, como la iluminación.

La televisión se diferenció del cine desde el principio, en gran parte forzada por las circunstancias: la pantalla era tan pequeña y la definición de la imagen tan mala que resultaba necesario usar muchos primeros planos y mostrar sólo dos o tres personajes a la vez. Pero del teatro y el cine la televisión imitó una cierta sobreactuación de los actores, que se prestaban mucha atención unos a otros y hablaban a menudo con una claridad y precisión que pocas veces se encuentra en los diálogos de la vida real. Sin embargo, quien observe con atención series como *Los Soprano*, *The Wire* o *Mad Men* descubrirá que los personajes hablan de manera menos obsesiva y que a veces parecen no escuchar a su interlocutor, lo que recuerda la vida real, donde lamentable o afortunadamente la gente no nos escucha con la mirada fija y la boca abierta de admiración. Jean Renoir decía que hay que pedir a los actores «que no sean como un libro abierto, que mantengan un sentimiento interior, un secreto». Weiner explicaba esa diferencia a Alex Witchel, un periodista de *The New York Times* que presenciaba los ensayos de *Mad Men*:

Los actores están sobreactuando, se prestan demasiada atención el uno al otro. En la próxima toma verás cómo esto pasa del teatro al cine... No quiero que se presten demasiada atención entre ellos, para que suene más real, más descuidado. No al estilo de la televisión.

¿Cómo no pensar al leer estas líneas en la descripción que hacía Stendhal de la «ilusión perfecta», esos momentos casi triviales en los que los personajes parecen escapar de las previsiones del dramaturgo o del guionista, y del método del actor, donde nos parece descubrir vida en la ficción?:

Nunca se encontrarán estos momentos de ilusión perfecta ni en el instante en que se comete en

escena un homicidio, ni cuando los guardias acuden a detener a un personaje para llevarle a la cárcel. Ninguna de estas cosas podemos creerlas verdaderas, y nunca producen ilusión. Estos trozos no tienen otra finalidad que la de dar lugar a las escenas durante las cuales los espectadores encuentran esos medios segundos tan deliciosos.

Nada dota tanto de vida a la narrativa como lo que James Wood llama la *hecceidad*, lo concreto, lo palpable; ese detalle que parece innecesario y que por eso nos llama la atención como si fuera real, como si no fuera parte del mecanismo previsible: «Por *hecceidad* entiendo el estiércol de vaca en el que resbala Áyax cuando corre en los juegos funerales en el libro XXIII de la *Ilíada*». Allí, corriendo por las armas de Aquiles, el gran héroe resbala en el estiércol, ¡qué gran detalle de Homero! Es un primer atisbo de la manera en la que Shakespeare mezclará lo sublime con lo grotesco, logrando así conmovernos en el momento trágico sin que al mismo tiempo sintamos que todo es una farsa acartonada.

Podemos preguntarnos si las recomendaciones de Chase y Weiner —silencio, tiempos muertos, no causalidad— se contradicen con el modelo aristotélico, con la narración concebida como un organismo. La respuesta es que no, porque eso que no conduce a nada es también parte del organismo y le confiere textura, color e intensidad. En un perro lo que más nos llama la atención no es la magia de su esqueleto, la delicadísima estructura de sus ojos o sus órganos internos, sino el color de su pelambre, la manera suave en que se mueve, un gesto que nos conmueve a pesar de que no sabríamos explicar exactamente por qué. Para admirar a un perro no necesitamos diseccionarlo ni examinar su estructura ósea; si lo hacemos, perderemos a ese animal que nos emocionó y tendremos solamente un perro muerto.

Se dice, por otra parte, que lo que diferencia a un clásico es que resulta imposible reducirlo a una fórmula, a una trama trivial sin más y que siempre es posible reinterpretarlo y encontrar algo nuevo y actual, algo que no llegaron a percibir nuestros padres o nuestros abuelos. Un guión, una película o una serie también deben superar los planes y métodos de su creador: si es posible reducirlos a un esquema, dominarlos y entenderlos en todos sus detalles lo más probable es que no sean gran cosa. En palabras de Robert Wilson:

Un director que entiende todo lo que hace puede ser un buen director, pero no un gran director. Y esto vale para los artistas, los escritores. Debe quedar algo en la sombra. Uno debe hacer cosas que no sabe por qué las hace.

Esta indeterminación, esta imperfección en la cadena de causa y efecto y en la descripción de los personajes no es inútil; cuando los mafiosos de *Los Soprano* pierden al ruso en la nieve y ya no volvemos a saber de él, la ausencia de resolución deja en nosotros al recordarlo una sensación semejante a la que experimentamos a menudo al recordar nuestra propia vida y nos preguntamos qué fue de aquella persona a la que algún día dejamos de frecuentar, aunque ya ni siquiera recordamos por qué

motivo; aquel barrio por el que ya nunca paseamos, o aquel amigo al que no vemos ¿desde hace cuántos años?

## SHAKESPEARE EN NUEVA JERSEY Y UNA TRAGEDIA GRIEGA EN BALTIMORE

---

*Si Shakespeare estuviera vivo hoy en día, estaría escribiendo Los Soprano.*

GEORGE ANASTASIA

Quien haya trabajado en televisión sabrá que en las productoras y las cadenas las referencias culturales explícitas a menudo causan alergia. En más de una ocasión en mi vida laboral como guionista me he visto obligado a explicar por qué leía libros «tan gordos»; para evitar esas burlas, que acaban resultando penosas por aquello de la vergüenza ajena, decidí no ponerlos encima de la mesa. Que un guionista, profesión intelectual por definición, se vea obligado a explicar por qué lee y por qué «le interesan esos temas tan raros» es insólito. Incluso he vivido la situación de trabajar en un programa cultural en el que me pidieron expresamente que no hubiera demasiada cultura. No voy a decir que esa actitud haya desaparecido en las productoras de televisión, pero es evidente que los tiempos están cambiando cuando ahora podemos leer declaraciones del productor ejecutivo y guionista de una serie, en este caso David Simon de *The Wire*, en las que no habla de producir entretenimiento que pueda entender su madre, sino de dramaturgos griegos, como Esquilo, Sófocles y Eurípides:

Hemos entrado a saco en los griegos: Sófocles, Esquilo y Eurípides, no en el chistoso Aristófanes. Básicamente, hemos tomado la historia de la tragedia griega y la hemos aplicado a la ciudad-estado moderna.

No se debe pensar que Simon habla por hablar y que es sólo un barniz cultural que quiere aplicar a su serie, o simple carnaza cultural para críticos selectos. Cuando explica la diferencia entre series «shakesperianas» y series de trasfondo griego, su explicación resulta muy convincente:

*Los Soprano y Deadwood*, dos series que, por cierto, admiro bastante, me recuerdan mucho a *Macbeth*, *Ricardo III* o *Hamlet* en el sentido de que hacen un particular hincapié en la angustia y las maquinaciones de los personajes principales, Tony Soprano y Al Swearengen. Buena parte de nuestro teatro moderno parece basarse en el descubrimiento de la mente moderna que Shakespeare llevó a cabo. Pero nosotros nos inspiramos en otro modelo anterior y menos

elaborado: los griegos.

Y entonces Simon explica cuáles son las características de su modelo:

Lo que me inspiró es la tragedia griega, en la que protagonistas predestinados y condenados se enfrentan a un sistema que es indiferente a su heroísmo, a su individualidad, a su moralidad. Pero en vez de dioses del Olimpo que lanzan rayos ardientes y joden a la gente por diversión, tenemos instituciones posmodernas. El departamento de policía es un dios, el tráfico de drogas es un dios, el sistema escolar es un dios, el Ayuntamiento es un dios, las elecciones son un dios. El capitalismo es el dios supremo en *The Wire*. El capitalismo es Zeus.

Un punto de vista que, en efecto, coincide con la tragedia griega, por ejemplo con lo que se dice en el *Edipo* de Sófocles: «Los hombres son juguetes de los dioses. Somos como moscas en manos de niños crueles: las matan para divertirse».

En las declaraciones del creador de *Mad Men*, Matthew Weiner, también abundan referencias culturales, como menciones a Rousseau y Coleridge, y algunos momentos de la serie han hecho que los telespectadores buscaran la referencia cultural a la que aludían, como cuando la secretaria Joan cita la frase de McLuhan «El medio es el mensaje»; en una escena que ha provocado interpretaciones tan variadas y tan sutiles como no se recordaban desde los tiempos del cine de arte y ensayo y las películas de Bergman. Después, Wiener admitió que la cita era un anacronismo: «A no ser que ella asistiera a las clases de McLuhan en Canadá, no podía conocer la frase». Lo que es una posibilidad muy sugerente.

Frente a tantos productores ejecutivos y directores cuya máxima preocupación es que los telespectadores no piensen demasiado, las nuevas series buscan lo contrario:

Eso es lo que buscamos: hacer que la televisión sea un viaje en sí, intelectualmente hablando. Traer esos pedazos de América oscurecidos o ignorados o segregados de lo corriente y argumentar con eficacia su relevancia y existencia al americano común. Decirles: en efecto, esto forma parte del país que habéis creado. Esto también es quiénes somos y lo que hemos construido.

Se trata de no despreciar al espectador, de no ofrecerle sólo papilla narrativa fácil de digerir. Ya hemos visto que el cambio se debe a diversas circunstancias, como la existencia de HBO y otras cadenas similares, que no se dirigen a una audiencia masiva y por ello no están obligadas a simplificar su mensaje. Porque mientras mayor es la audiencia, más simples son los mensajes; como saben los demagogos: hay que repetir una y otra vez lo mismo para tener éxito, como sintetiza el acrónimo anglosajón favorito de muchos directores y productores ejecutivos clásicos: KISS (*Keep It Simple, Stupid*): «Hazlo simple, estúpido».

¿Quiere esto decir que series como *The Wire* están destinadas a un público de intelectuales especializados en el drama griego, o que *Los Soprano* sólo pueden ser degustados por estetas shakesperianas? Por supuesto que no, porque es posible

disfrutar de algo sin conocer sus fuentes, su origen; como dice el refrán etíope: «No es necesario conocer las fuentes del Nilo para beber su agua». Cuando junto a los guionistas Ana Aranda Vasserot y Jorge Pino acudí a la comisaría del distrito centro de Madrid para documentarnos acerca del trabajo real de la policía, hablamos acerca de algunas series de policías y preguntamos casi con timidez si conocían *The Wire*. La respuesta de los dos agentes fue entusiasta: a ambos les parecía la mejor serie policíaca con diferencia y la que mejor mostraba cómo trabajaban de verdad. También hay que recordar que el éxito de una serie tan comercial como *Lost* se debió en gran parte a que en sus mejores episodios se han planteado a los espectadores, en especial a los más jóvenes, preguntas filosóficas que resultan fascinantes. Como sabe cualquier *lostie*, los nombres de muchos de los personajes de su serie favorita no son casuales: John Locke alude, por supuesto, al empirista John Locke; Desmond David Hume es David Hume, Danielle Rousseau es Jean Jacques Rousseau y Sayid Jarrh es Edward Said. Otros son menos conocidos en la historia de la filosofía, como Richard Alpert (que es el gurú Richard Alpert). También hay escritores como Boone Carlyle (Thomas Carlyle) o políticos, como el anarquista ruso Mijail Bakunin (Mijail Bakunin). Aunque a muchos espectadores de *Lost* les pasaron inadvertidas estas relaciones, contribuyeron a convertir la serie en un fenómeno sociológico mundial, con continuas interpretaciones que durante varias temporadas mantuvieron la serie viva, pues, a pesar de lo que puede parecer a primera vista, *Lost* no ha sido la serie más vista en ninguna de sus temporadas.

## UNA MANERA DISTINTA DE TRABAJAR

---

En los canales de pago, como HBO, los métodos de trabajo son muy diferentes de los habituales y los guionistas suelen tener más tiempo. Christina Rosenberg cuenta que tuvo un mes desde que escribió un episodio de *Dexter* hasta el comienzo de la preproducción. Eso le permitió corregir y mejorar mucho la historia. También el método de trabajo era distinto: a las reuniones acudían ella y dos productores ejecutivos, en vez de las quince personas habituales, entre asesores, colaboradores y jefes, lo que permitía mantener una verdadera conversación. Rosenberg añade que además podía escribir acerca de verdaderas personas y no de mecanismos para hacer avanzar la trama. También se toman menos en serio algunas exigencias habituales, como la redacción de una detallada *biblia* de la serie y la descripción exhaustiva de los personajes, que más que incentivar la creatividad la entorpecen y ponen límites a la imaginación de los guionistas. Douglas dice que la reina de las biblias es *Star Trek Next Generation*, con cien páginas, pero en seguida explica que, una vez pasada la moda inicial, las biblias, incluso en la televisión convencional, suelen ser de pocas

páginas, con breves biografías de personajes y sencillas descripciones de las tramas:

En muchas series no hay biblias: llevan mucho tiempo cuando todo el mundo tiene que trabajar en algo más importante.

En *Cómo escribir series dramáticas para televisión*, Douglas, tras explicar «la manera convencional» de trabajar en una serie, dice que existe un «universo alternativo», el de canales como HBO, donde se pueden preparar 12 episodios por temporada en vez de 22, y donde se escriben todos los episodios antes de empezar a emitirlos.

Como se ve, las cosas no suceden por casualidad, en especial en un mundo que mueve millones de dólares todos los meses. El que las series sean mejores se debe a que se ha recuperado cierta sensatez, olvidando la histeria de fin de siglo, cuando se decidió que se podía empezar a emitir una serie antes de que se hubiesen grabado todos los capítulos e incluso sin que se hubieran escrito todavía. Una práctica que es la norma en España. No se trata, sin embargo, de una cuestión de rapidez o de plazos de entrega; algunos guionistas, entre los que me incluyo, prefieren trabajar rápido. Se trata más bien de una cuestión de coherencia y protección contra las intromisiones de los asesores, los ejecutivos, los analistas de audiencia, los productores y todos aquellos que tiemblan al ver que las primeras emisiones no arrasan en audiencia y que retiran una serie a media temporada, como tantas veces sucede en España, algo que ni siquiera hacen las cadenas en abierto de Estados Unidos.

Incluso en los tiempos más oscuros de la televisión ha habido guionistas, productores y directores con otras inquietudes más allá del estrecho marco de la multitrama convencional, pero quien haya trabajado en una productora sabrá que los guionistas casi siempre nos limitamos a imitar lo que se considera rentable y comercial. Wiener, cuando trabajaba en la *sitcom Becker* no tenía más remedio que adaptarse al modelo dominante, pero escribió el guión de *Mad Men* porque después de un año se dio cuenta «de que aquello no era lo que quería hacer cuando fuera mayor». Afortunadamente, ya existía HBO, así que pudo empezar a trabajar en *Los Soprano*, pero unos años antes no habría podido llevar adelante su proyecto en ninguna televisión. Como dice Douglas, las cadenas por cable son capaces de dar total libertad creativa, como en *Queer as Folk*, serie protagonizada por lesbianas y gays, y se acabó, al menos en algunos lugares, «el reinado de los asesores con derecho a veto».

## **LA TELEVISIÓN NO ES UNA FARMACIA**

---

Aunque en las series convencionales a veces se va un poco más lejos de lo que el

público está acostumbrado y se muestra una situación terrible sin aparente solución, al final siempre se ofrece una manera de tranquilizar al telespectador. En la tele también se aplica la estructura terapéutica o reparadora: la audiencia no debe tener malos sueños, hay que ofrecer un rayo de esperanza final.

Simon recuerda con placer sus primeros encuentros con HBO, porque no le hicieron las preguntas ni le exigieron las correcciones que le habrían pedido en NBC: «¿Dónde están las victorias, dónde los momentos positivos?». Los guionistas de *The Wire*, entre los que hay novelistas como Dennis Lehane, George Pelecanos o Richard Price, no cuentan fábulas con final feliz, porque la posición de partida de la serie se establece a partir del examen crítico de dos mitos estadounidenses: el del sueño americano según el cual cualquiera se puede convertir en millonario y el de que una persona honrada puede salir adelante si trabaja duro, a pesar de toda la corrupción imperante. El primer mito, dice Simon, tiene algo de verdad, pues es cierto que muchas personas se convierten en millonarias de la noche a la mañana; pero el segundo, al menos en Baltimore, no es un mito, «es simplemente mentira». *The Wire* también muestra toda la corrupción de Baltimore y aboga por la legalización de la droga. Cada temporada está dedicada a una de las instituciones o poderes de Baltimore:

La primera fue una denuncia de la prohibición de las drogas en Estados Unidos, una guerra de los Treinta Años que figura entre los fracasos más curiosos y globales que se registran en la historia de esta nación. La segunda, un tratado sobre la muerte del trabajo y la traición a la clase obrera, ejemplificada por el declive de los sindicatos portuarios de la ciudad. La tercera, una reflexión sobre la clase política y las escasas posibilidades de reforma. La cuarta, el estado de la educación pública y del supuesto ideal estadounidense de la igualdad de oportunidades. En la quinta terminamos con una reflexión acerca de por qué perduran estos mundos.

La televisión ha perdido mucho público joven en la última década debido a Internet por lo que, al menos en los canales de pago, se intenta recuperar a esos espectadores ofreciendo contenidos atrevidos que puedan rivalizar con los que ya se pueden encontrar gratis en Internet. La serie *Weeds* está protagonizada por una madre de familia que trafica con marihuana para sacarse un sobresuelo. En *Breaking Bad* el planteamiento va todavía más lejos, porque el protagonista, un profesor de química, fabrica droga de diseño (*crystal* o MDMA) para poder pagarse el tratamiento de cáncer y dejar dinero a su familia cuando se muera. No hay ningún tipo de censura y la serie a menudo va más lejos que cualquier película de la contracultura de los años sesenta. En *The Misfits*, una insólita serie inglesa protagonizada por superhéroes procedentes del proletariado urbano, las escenas de sexo explícito abundan y tampoco hay censura. En *Hung*, el protagonista es un hombre con un pene enorme que decide ganarse la vida como *gigoló* y se ve en la necesidad de contratar a una mujer como chulo.

Mención aparte merece *Mad Men*, que se salta todas las normas de corrección

política, como no discriminar ni ofender a los negros, a las mujeres, a los homosexuales, a los judíos o a otras minorías, o la prohibición de glorificar el fumar o beber, incluso en la oficina, por la sencilla razón de que transcurre al inicio de los años sesenta y pretende mostrar cómo era realmente ese mundo y todo el racismo, machismo, homofobia y humo que entonces existía en las oficinas. Los ejecutivos de la agencia de publicidad Sterling&Cooper beben alcohol y fuman sin recato en sus despachos (aunque los actores en realidad fuman cigarrillos herbales), abusan de su posición de poder con las secretarias, y desprecian a las mujeres, a los judíos y a los negros, aunque sin perder nunca sus maneras elegantes. En uno de los primeros capítulos los publicistas le piden a una secretaria su opinión acerca de una campaña y ella da una magnífica idea que los deja asombrados; cuando la secretaria abandona el despacho uno de ellos exclama fascinado: «¡Ha sido como ver escribir a máquina a un perro!». Bob Levinson, asesor de la serie, que en esa época trabajó en una agencia de publicidad especializada en medios de comunicación y televisión, recuerda:

El beber era habitual; fumar, constante; la relación entre los ejecutivos y las secretarias, exactamente como se muestra. Sólo dos o tres mujeres ascendían, pero sólo porque los hombres para los que trabajaban lo permitían.

Debajo de las alfombras de este mundo de lujo y triunfo se esconden muchos secretos y suciedad que la serie va mostrando poco a poco, aunque sin caer nunca en el efectismo: el protagonista, Don Draper, es informado por el psicólogo de su esposa de todo lo que ella dice en las sesiones; una de las secretarias no dice a uno de los ejecutivos que la ha dejado embarazada y oculta su estado incluso al espectador, quien cree que engorda por ansiedad; el triunfador Draper también esconde algún secreto que haría añicos su carrera si se hiciera público. En las primeras temporadas contemplamos, entre fascinados e indignados, este mundo que está tan cerca de nosotros a pesar de parecer prehistórico. Después es previsible que todo empiece a derrumbarse: estamos en los años sesenta.

## **LA COMEDIA HUMANA AUDIOVISUAL**

---

El guión de series de televisión se ha diferenciado del cinematográfico en varios aspectos importantes. En una película tenemos a un protagonista con un objetivo, que lucha por conseguirlo y que lo alcanza o fracasa. En una serie, los objetivos del personaje no se establecen con tanta claridad, porque vamos a encontrarnos con él durante muchos episodios y tendremos oportunidad de conocer muchas más cosas acerca de su vida y su carácter que en una película. Hay excepciones, como *El fugitivo*, pero, aun así, un único objetivo no es suficiente para hacer 30 o 60 capítulos.



Como dice Douglas, en las series los personajes evolucionan y se desarrollan a través de sus conflictos, pero los diversos objetivos son la excusa que permite desarrollar esa psicología compleja. Los personajes de las series se parecen más a las personas que los del cine, porque siguen viviendo la semana siguiente, a veces durante varios años. Es por eso que las series se interesan más en las relaciones humanas que en el espectáculo, incluso aunque se llamen *Star Trek* o *Héroes*. Lo malo es que esta importancia concedida a los personajes, a sus relaciones y a su psicología a menudo se ha traducido en estereotipos, algo que se intenta evitar en las nuevas series, acentuando los elementos que hacen único y diferente a un personaje. Algunas series se acercan al viejo sueño de igualar a la novela en profundidad narrativa, como en *The Wire*, donde un caso dura una temporada y la acción avanza lenta, para reflejar los vaivenes de la vida real. Ya vimos que Simon definía su serie como una «novela visual», algo que hace años sería considerado una aberración por los teóricos del cine y de la televisión y que quizá todavía escandalice a algunos: ¿una narración audiovisual que imita a la novela! Pero a Simon, ya lo sabemos, no le asustan ni los críticos ni los espectadores. Otro de los guionistas de *The Wire*, el escritor Richard Price, la define como una «novela rusa», y el crítico Jacob Weinberg insiste en la comparación con la novela:

Ninguna otra ficción ha hecho nunca algo que se parezca ni de lejos a lo que ésta consigue, es decir, retratar la vida social, política y económica de una ciudad estadounidense con el alcance, la precisión de observación y el enfoque moral de la gran literatura.

Pero *The Wire* quizá también sea uno de los primeros intentos de trasladar al mundo audiovisual el ambicioso proyecto que se planteó Honoré de Balzac en el siglo XIX cuando, acuciado por las deudas y las ambiciones comerciales de sus editores, creó el que fue el mayor proyecto narrativo de la historia de la literatura, *La comedia humana*. Su intención era escribir 137 novelas y cuentos en los que se mostraría toda la sociedad francesa de su tiempo. Sólo logró escribir 85 novelas pero, aunque incompleto, el proyecto sigue siendo asombroso. Las diversas historias están interconectadas y muchos personajes aparecen en diferentes narraciones; podemos seguir la vida de Eugène de Rastignac desde que es estudiante hasta que logra ser ministro a lo largo de 28 obras; en cuanto al periodista Lucien de Rubempré, cuya muerte en *Las ilusiones perdidas* fue para Oscar Wilde «la mayor tragedia» de su vida, es el protagonista de 3 novelas, pero aparece en otras 16; Raoul Nathan, periodista, escritor y político transita por 19 narraciones.

Las series de televisión no sólo se extienden a lo largo de cuatro, cinco o diez temporadas para intentar mostrar la vida entera, sino que aprovechan las posibilidades de los nuevos medios audiovisuales y tecnológicos para contar historias paralelas. En los próximos capítulos descubriremos que el intento de imitar la vida en

el teatro, la novela o la narrativa audiovisual está empezando a mezclarse con el mundo casi recién nacido de los ordenadores, Internet y los videojuegos de maneras que hasta hace poco se habrían considerado fantasías propias de la ciencia ficción.

# EL MUNDO DIGITAL

*El desarrollo de los ordenadores personales ocurre tan deprisa que la futura televisión de arquitectura abierta es el ordenador, y no hay vuelta de hoja. El aparato receptor será como una tarjeta de crédito que al introducirla en nuestro ordenador lo convertirá en una puerta electrónica para la recepción de información y entretenimiento por cable, teléfono o satélite. En otras palabras, no existirá una industria de aparatos de televisión en el futuro, sino sólo fábricas de ordenadores, es decir, pantallas alimentadas con toneladas de memoria y un enorme poder de procesamiento.*

NICHOLAS NEGROPONTE EN 1995

Hace algunos años, José Víctor Fuentes, un estudiante canario de la prestigiosa New York Film Academy, rodaba sus cortos en 16 mm, pero una compañera de estudios andaba todo el día con una cámara digital, que a él le parecía un simple juguete. Pero cuando ella le invitó al rodaje de un cortometraje se llevó varias sorpresas, como «descubrir la velocidad con la que se podía rodar con una cámara pequeña» y constatar que ella era el único equipo técnico. Fue entonces cuando supo que el mundo había cambiado y que los nuevos cineastas ya no tenían que atravesar fatigosas etapas hasta llegar al cine profesional a partir de grabaciones en 8 mm, cortometrajes en 16 mm y, por fin, el soñado 35 mm, obligados a conseguir créditos en bancos, sablear a amigos desprevenidos y entusiastas, hacer colectas familiares que les permitieran costear la compra de película, su revelado y su montaje. Nació así la idea de crear un festival de cine que no se limitara a proyectar películas, sino que literalmente las creara:

Recuerdo que decíamos que si la gente venía a La Palma y se quedaba siempre maravillada con la isla, los directores y actores invitados sentirían lo mismo..., y seguro que la idea de rodar con cámaras de vídeo y sobre la marcha les parecería muy divertido.

El Festivalito de La Palma fue uno de los proyectos pioneros en cine digital en España, pero George Lucas ya llevaba muchos años pidiendo la instalación de proyectores digitales en las salas de cine cuando en el año 2000 anunció que la quinta película de su saga de las galaxias se rodaría en digital y sólo se estrenaría en salas con proyectores digitales. La lista de directores de prestigio que se pasan al formato digital aumenta año tras año y aparte de Lucas se puede mencionar a James Cameron, Robert Rodriguez, David Lynch, Lars von Triers, Peter Greenaway o Steven

Soderberg, quien rodó *Che* con la cámara digital Red One. El veterano Sidney Lumet, tras rodar en digital *Antes de que el diablo sepa que has muerto*, declaró en 2008: «De aquí a cinco años no creo que nadie siga usando el celuloide».

## ¿QUÉ OFRECE EL FORMATO DIGITAL FRENTE AL ANALÓGICO?

---

En 1995, Nicholas Negroponte publicó *El mundo digital*, donde anunció los grandes cambios que se producirían al imponerse el mundo digital sobre el analógico y predijo que el televisor, el ordenador y el teléfono acabarían siendo el mismo aparato. Es obvio que ese día ya está aquí, hasta el punto que los teléfonos móviles de última generación superan a los mejores ordenadores personales del año 1995, y la fusión entre el ordenador y la televisión ya se ha producido con el apagón analógico. El mundo digital casi contiene una réplica del mundo real, desde el planeta cartografiado por Google Earth y Google Maps a bibliotecas, videotecas, hemerotecas y discotecas que superan las de cualquier país y, además, millones de cosas que sólo se pueden encontrar dentro de los ordenadores. Pero ¿qué aporta el medio digital que no pudiera aportar el analógico? Y lo que aquí nos interesa, ¿en qué afecta el fenómeno digital a la narrativa audiovisual? Conviene en primer lugar entender la diferencia entre digital y analógico, para lo que es muy útil la distinción que establece Negroponte entre una sociedad basada en átomos y otra basada en bits.

Los bits son las unidades mínimas con las que trabaja un ordenador. Un bit es un 0 o un 1, significa abierto o cerrado, a o b, encendido o apagado. Son la información básica que necesita un ordenador, lo que el procesador lee y maneja, aunque luego esos bits nosotros los veamos traducidos en palabras, en imágenes a todo color o en sonidos en cualquier frecuencia. Este lenguaje de bits, elemento escénico característico de la película *Matrix*, es lo que se conoce como lenguaje digital.

Durante la Segunda Guerra Mundial, los investigadores se dieron cuenta de que los formatos digitales eran más precisos que los analógicos y permitían hacer copias perfectas sin perder nada de información. Cuando se copia un formato analógico, como un casete, una cinta magnética, un celuloide o un vídeo, siempre se pierde calidad. En las antiguas salas de edición de vídeo analógico cada vez que se hacía una copia se perdía lo que se llamaba «una generación»; añadir nuevas pistas o modificar las existentes con efectos, subtítulos o bandas de sonido suponía una sucesiva pérdida de generaciones, que se intentaba minimizar mediante una planificación rigurosa. Ese problema ha desaparecido con la copia digital: cuando se copia una película de un DVD a otro se obtiene la misma película, a no ser que queramos reducir a propósito la calidad para ganar espacio. Se pueden hacer miles de copias perfectas de un mismo

disco. Aunque se puede discutir, y se discute todavía, acerca de la diferencia de calidad entre la grabación en vídeo digital o en celuloide, no cabe duda de que el digital supera al analógico en la facilidad de copia. También en que permite una edición no lineal, es decir, sin tener que pasar la cinta hasta llegar al punto que nos interesa, sino accediendo directamente a uno o varios puntos a la vez.

La industria musical no se preocupaba cuando la gente copiaba los vinilos o los casetes en otros casetes, porque siempre había una pérdida de calidad que hacía deseable seguir comprando discos o casetes originales. Pero empezó a inquietarse cuando los nuevos formatos digitales permitieron la copia exacta de un CD o un DVD. Hay que aclarar que lo digital no supone mayor calidad por sí mismo, sino por su facilidad de trabajo, copia y reproducción. Si la muestra es mala, o si necesita ser comprimida con algoritmos que eliminan información, la calidad será mala aunque esté digitalizada. Ahora bien, una vez asumida esa pérdida de calidad, la copia es perfecta y no se pierde ninguna generación por más veces que copiemos un disco. La otra gran ventaja es el precio: lo digital es muy barato en comparación con lo analógico. Al principio, los CD se vendían como si fueran oro plastificado, pero con el tiempo se han abaratado más y más, aunque hoy en día se prefiere la memoria sólida de los *pendrives* o lápices USB).

En resumen, el formato digital presenta cuatro grandes ventajas:

1. Es barato, muy barato.
2. Es totalmente convertible o adaptable.
3. Es fácil de usar (grabar, editar, distribuir).
4. Es rápido.

Gracias al formato digital cualquier persona puede, a veces casi a coste cero, grabar un documental, un cortometraje, una entrevista o una película. Además puede editarla en su ordenador y distribuirla a través de Internet para que la vean millones de personas. Como dijo Sidney Lumet a sus 83 años: «No voy a volver a rodar con celuloide porque es incómodo, se tarda mucho tiempo y es muy caro». David Lynch también cree que con la cámara digital «todo es más ligero, fluye más, puedes ver algo e incorporarlo al momento». Peter Greenaway coincide con ellos: «El vídeo digital te permite trabajar mucho más rápido y libre, y técnicamente es perfecto: tiene una profundidad de campo mucho mayor, una calidad de imagen superior y, además, tienes un enorme control sobre los resultados».

En cuanto a la calidad, algunos directores, como Mike Figgis (*Leaving Las Vegas*) incluso prefieren la imagen digital y consideran que el celuloide impuso unos estándares y patrones de luz y sonido que reflejan de manera falsa la realidad:

Existe ese mito de que el vídeo digital necesita más luz. Hay dos escuelas: la mía, que dice que se necesita menos luz; y la otra, según la cual se necesita más para digital que para 35 mm. Eso es cierto si quieres un estilo determinado, pero es un estilo espantoso.

En cualquier caso, no hay que olvidar que en los años sesenta hubo muchos directores que eligieron trabajar en un formato más barato y de menor calidad que el celuloide: la televisión. Entre ellos, como ya hemos visto, dos de los mejores directores de la historia: Jean Renoir y Roberto Rossellini, que hoy, sin duda, grabarían en digital.

Hasta hace poco estaba claro que había una gran diferencia de calidad entre el cine analógico y el digital, pero es previsible que las cámaras digitales acaben por igualar a las analógicas y logren imitar cualquier cosa que se pueda hacer en celuloide, ya se trate del tipo de luz, la profundidad de campo o cualquier otro elemento que pueda ser programado en un sistema binario.

## **POR UN PUÑADO DE DÓLARES**

---

Un ejemplo reciente de las posibilidades del formato digital es *Paranormal Activity*, de Oren Peli, rodada en una semana con una cámara de vídeo casera en la propia casa del director. Peli decidió no usar la cámara en mano típica de las producciones caseras, sino que prefirió utilizar un trípode, en parte porque así se ahorraba camarógrafos. Tampoco escribió un guión, sino que se limitó a plantear diferentes situaciones y dejó que los actores improvisaran el diálogo. La película fue presentada a los estudios Dreamworks y se cuenta que Steven Spielberg regresó al día siguiente con la película en una bolsa de basura y dijo que estaba maldita: mientras la estaba viendo las puertas de su habitación se habían cerrado solas, tal y como sucede en *Paranormal Activity*. Sea o no cierta esta historia, que parece una tretita más de mercadotecnia del mago del cine comercial, la película interesó y se pensó en hacer una nueva versión. Sin embargo, en el último momento se decidió proyectar la versión original para observar la reacción del público, que pasó tanto miedo que se decidió explotarla tal cual. Se inició entonces una campaña viral en varias universidades para que los estudiantes solicitaran la proyección de la película. Se logró de este modo llenar 13 salas a petición popular, por lo que Paramount se comprometió a estrenarla en todo Estados Unidos si había un millón de peticiones. La cifra se alcanzó el sábado 10 de octubre de 2009 y la película, que había costado 15.000 dólares, recaudó 142 millones. Es cierto que hubo una campaña viral y que detrás estaba la mano de Spielberg y Paramount, pero Oren Peli hizo su película con muy poco dinero. Como es sabido, el precedente más conocido de *Paranormal Activity* fue *La bruja de Blair* (1999), que también fue promocionada con una

campana viral antes de que las campanas virales recibieran ese nombre. De todo ello hablé en *Las paradojas del guionista*, así que no me repetiré aquí. Lo importante de estos ejemplos es que es posible hacer películas en pocos días y con un pequeño coste que sean capaces de alcanzar el éxito comercial.

Lo razonable hubiera sido que en la primera década del siglo XXI se hubiesen estrenado muchas más películas digitales en los cines, y no necesariamente del género de falso documental de terror como *Paranormal Activity*, *La bruja de Blair* o *The last broadcast*, pero eso no fue permitido por los grandes estudios y las distribuidoras, a las que sólo les interesan los grandes éxitos. Eso quizá ha impedido un renacimiento del medio audiovisual que, ante este freno, se tuvo que refugiar en cadenas de pago como HBO y en Internet. Pero tal vez, como veremos más adelante, vuelva a verse buen cine en las salas, cuando se decida que puede ser rentable tener un público fiel y constante, y no sólo oleadas asombrosas pero transitorias cuando se estrenan películas como *Avatar*.

## **LOS GUIONISTAS EN EL MUNDO DIGITAL**

---

Con la llegada de lo digital se han multiplicado las pantallas y los formatos, desde los CD y DVD a las pantallas de ordenador, los teléfonos móviles o las tabletas digitales. No se trata sólo de que se puedan transmitir los datos de manera digital y no analógica, sino de que ahora se pueden hacer más cosas. Antes sólo se podía hacer cine y televisión. Para hacer cine había que contar con grandes presupuestos y ajustarse a unas normas estrictas en cuanto a duración. Si se quería seguir trabajando en el negocio, había que ser muy comercial o ganarse un prestigio para seguir obteniendo fondos a pesar de perder dinero o ganar poco. Hacer una película era el equivalente moderno a construir una pirámide en el antiguo Egipto: se necesitaba mucho dinero, tiempo y mano de obra. Si se trabajaba en televisión, había que hacer lo que decidían los ejecutivos, productores y presidentes de las productoras o de los canales de televisión. Pocas veces se podía tener iniciativa propia.

Esto ha cambiado y ahora quien quiera trabajar en el medio audiovisual puede hacerlo sin tantos intermediarios, porque, como dice Figgis, «el presupuesto ya no puede utilizarse de una manera legítima como excusa para no hacer una película». Antes, cuando un guionista quería trabajar en el medio audiovisual tenía que enviar su currículum a una productora de cine o televisión, someterse a una prueba o lograr una entrevista de trabajo echando mano de contactos o una insistencia tenaz. Ahora lo que hace es mostrar lo que sabe hacer: un vídeo, un *sketch* o una serie subida a Youtube, por ejemplo. Gracias al medio digital las posibilidades se multiplican. Esto afecta también al guión porque los guionistas pueden escribir con estructuras

diferentes a las que se exigen en el cine o en las series de televisión. Ésa es una de las razones por las que los manuales más dogmáticos se están quedando obsoletos: los guionistas quieren probar nuevas fórmulas, no sólo en lo que se refiere a la estructura, sino también, por ejemplo, en relación con la duración, pues el medio digital e Internet permiten hacer piezas audiovisuales que no duren la hora y media o dos horas de las películas, ni las duraciones estándar de las series o de las *sitcoms*. El mundo digital no sólo ofrece la posibilidad de trabajar al margen de las productoras tradicionales, sino también algo distinto y casi inesperado: la posibilidad de convertir en realidad muchos sueños de la narrativa hasta ahora irrealizables.



# HIPERTEXTO Y MULTINARRATIVA

## REALISMO CONTRA FANTASÍA

---

Quizá el lector de este libro sea aficionado a la novela realista. Tal vez no le gusta la fantasía y prefiere leer historias que traten del mundo en el que vive, que no le propongan extraños lugares llenos de objetos raros y seres extravagantes. Si es así, está de enhorabuena porque en los últimos años su biblioteca de ficción realista se ha ampliado de manera asombrosa: sólo tiene que visitar las estanterías dedicadas a la «ciencia ficción». Allí encontrará personajes y situaciones que ve a diario: pesadas máquinas que se elevan en el aire, coches que recorren autopistas de cinco carriles a velocidades de vértigo, trenes que tardan apenas tres horas en recorrer medio país, aparatos que hablan, puertas que se abren con sólo acercarse a ellas, escaleras y suelos que se mueven y deslizan, pequeños artilugios que nos permiten hablar con un amigo que está en China, pantallas luminosas a través de las que se puede acceder sin salir de casa a más libros que todos los que se guardan en cualquier biblioteca nacional. La vida real, vamos.

Ahora bien, quizá otros lectores prefieran la fantasía, un mundo habitado por extraños seres que visten con fajas y refajos, corpiños y sombreros hongos, abuelas de Madrid que tardan tres días en comunicarse con su nieto de Barcelona, que no usan un ordenador personal ni en su casa ni en su trabajo y que ni siquiera han oído hablar de algo semejante. Si le gustan ese tipo de fantasías, visitar mundos diferentes al que habita, entonces deberá buscar en las estanterías de la novela realista de hace un siglo o dos, en las obras de Zola, de Proust, de Clarín. Allí podrá descubrir mundos que creeríamos inexistentes si no fuera porque incluso quienes habitamos en el futuro también, al menos de vez en cuando, viajamos al pasado, o vemos en la televisión que aquel mundo fantástico todavía existe, en lugares como África.

Después de cuarenta siglos imaginándolo, ahora resulta que vivimos en el futuro. Luciano de Samosata y Cyrano de Bergerac soñaron con viajar a la Luna, pero nuestros abuelos Armstrong, Collins y Aldrin estuvieron allí hace cuarenta años. En las próximas décadas, a medida que el futuro se convierta en presente para toda la humanidad, sólo podremos mirar hacia atrás, hacia los siglos anteriores, para encontrar mundos fantásticos.

Muchas novelas y películas de ciencia ficción actuales ya no necesitan imaginar extravagancias y rarezas, sino que se limitan a añadir algún pequeño detalle, como vestir a los personajes con jerséis y camisas de cuello cerrado, como en la serie *Star Trek*, o en las películas *Fahrenheit 451*, o *Gattaca*. Otro recurso futurista son las casas de aspecto geométrico, ya que se suele asociar la geometría y la uniformidad a una distopía o pesadilla futura, o con formas arquitectónicas que no solemos ver en

nuestras ciudades. El gigantesco edificio de *Blade Runner* que tanto nos impresiona queda empequeñecido si lo comparamos con las Torres Petronas de Malasia o la Burj Dubái, que mide más de ochocientos metros de altura, pero ese zigurat cinematográfico nos desconcierta porque en el mundo real no se permite que los rascacielos sean tan anchos, ya que cubrirían de sombras media ciudad e incluso afectarían al clima. Vivimos tan inmersos en el futuro que algunas películas de ciencia ficción se desarrollan en escenarios en los que no hay energía eléctrica ni gasolina, lo que les confiere un aspecto fantástico, como en el caso de *Mad Max* o *Carretera perdida*.

## HAMLET EN LA HOLOCUBIERTA

---

Marshall McLuhan predijo en el siglo xx muchos de los cambios que estamos presenciando al referirse a la transformación de una civilización basada en los libros, la galaxia Gutenberg, en otra electrónica, la galaxia Marconi, en la que el mundo se convertiría en una «aldea global» en la que lo audiovisual sustituiría a lo textual. McLuhan murió en 1980, por lo que apenas pudo conocer Internet y los ordenadores personales, que han desbordado sus más locas predicciones de profeta de la nueva era. En 1997, Janet Murray se ocupó de este nuevo mundo y de sus posibilidades narrativas en *Hamlet en la holocubierta*. Aunque han pasado bastantes años desde la primera edición, Murray, como Negroponte en *El mundo digital*, anunció muchas de las cosas que están sucediendo en nuestro presente y algunas que todavía están por llegar. No es casual que los dos trabajaran en el laboratorio creativo Medialab del MIT (Instituto de Tecnología de Massachusetts), un lugar en el que se hacen las cosas diez o quince años antes que en el resto del mundo. En el título del libro de Murray se dan cita el pasado y el futuro. Hamlet es, por supuesto, el personaje de Shakespeare, pero ¿qué es la holocubierta?

La holocubierta es un lugar de la nave *Voyager* de la serie de televisión *Star Trek*, un cubo negro, vacío, en el que un ordenador proyecta simulaciones muy elaboradas. Cuando un tripulante entra en la holocubierta, puede participar en historias que se transforman en respuesta a sus acciones y experimentar una vida virtual que es casi tan real como la vida cotidiana. La comandante de la *Voyager*, Kathryn Janeway, visita a menudo la holocubierta en busca de mundos fantásticos, por ejemplo, para convertirse en Lucy Davenport, la institutriz de los dos hijos del viudo Lord Burleigh, en un mundo que recuerda el de las novelas de Jane Austen y las hermanas Brontë. Como es previsible, la institutriz se enamora de Lord Burleigh.

Hay que recordar que, como en casi todas las series de televisión, lo que importa en *Star Trek* no son los extraños seres y razas extravagantes de alienígenas. Eso sólo

es el *macguffin*, la excusa, porque la verdadera intención de los guionistas es situar a sus personajes ante dilemas morales, se trata de una ficción de relaciones sociales y trasfondo psicológico. Muchas personas son incapaces de entender que el género de la ciencia ficción, incluso el de naves espaciales y luchas con espadas láser, lo único que hace es plantear los mismos problemas de siempre pero en escenarios distintos. No saber leer el subtexto, e incluso el texto, y quedarse sólo en los adornos cienciaficcioneros es quizá tan grave como rechazar a Shakespeare porque sus historias transcurren en una Inglaterra llena de reyes con armadura y reinas con collarín, o a Sófocles porque Edipo va siempre medio desnudo y con sandalias. Da igual que el medio de transporte se llame *La reina de África* o *Voyager*, si quienes viajan en él se ven sometidos a conflictos y emociones similares. Un ejemplo del planteamiento psicológico de *Star Trek* es cuando la comandante, en su papel de Lucy Davenport, besa a Lord Burleigh y se pregunta si eso la convierte en una mujer infiel: ¿ha traicionado a su marido al besar a un ente virtual? Lo que quizá a más de uno le recuerde que el papa Juan Pablo II alertó en su momento de los pecados virtuales cuando dijo que pensar en ser infiel ya era, en cierto modo, ser infiel.

El lector ya se habrá dado cuenta de que cuando los personajes de *Star Trek* visitan la holocubierta no eligen increíbles futuros tecnológicos, sino que prefieren viajar al pasado. Resulta curioso, en efecto, que la comandante Janeway, que vive en un futuro lleno de naves espaciales y alienígenas, busque en sus fantasías los extraños mundos de la novela realista del siglo XIX. Las fronteras entre realidad y fantasía, o entre costumbrismo o ciencia ficción, se están haciendo cada vez más difusas, como veremos en próximos capítulos.

Pero todavía no he explicado por qué en el libro de Murray conviven Hamlet y la holocubierta. La respuesta es una pregunta que se hace Murray: «¿Cuándo tendremos en el mundo de la llamada hipernarrativa un equivalente al Hamlet de Shakespeare?».

## **EL MIEDO A LAS NUEVAS NARRATIVAS**

---

McLuhan decía que cada generación vive en el mundo creado por sus antepasados treinta años antes, por lo que apenas es capaz de percibir su propio entorno, del mismo modo que un pez no sabe que vive en un medio acuático, ni nosotros que estamos sumergidos en un océano de aire. Como además uno de los rasgos fundamentales de la mente humana es el miedo al cambio, son muchos los que desprecian las nuevas tecnologías, incluso a pesar de que las usen a diario. Murray, siguiendo a McLuhan, hace remontar a los orígenes de la cultura el temor con el que siempre es recibida toda nueva tecnología que propone una manera diferente de narrar:

Desde la lira del bardo a la imprenta, al teatro secular, a la cámara de cine y a la pantalla de televisión. Encontramos diferentes versiones de ese mismo terror en la orden bíblica de no adorar imágenes talladas, en la descripción homérica de las fascinantes canciones de las sirenas que llevaban los marineros a la muerte y en las palabras de Platón contra los poetas en su república, porque «estimulan y fortalecen un elemento que amenaza a la razón», con sus «fantasmas» fraudulentos. Todas las artes figurativas se pueden considerar peligrosamente ilusorias, y cuanto más atractivas son, más inquietantes resultan.

Cualquier aficionado a la cultura grecolatina se habrá sorprendido al ver cuántos músicos son castigados por los dioses en la mitología griega, entre ellos Orfeo, que acabó despedazado por las seguidoras de Dionisio; o Marsias, que se enfrentó con su flauta a la lira de Apolo y terminó desollado. Como en la historia de Prometeo, castigado por dar a los humanos el fuego de los dioses, en todos estos mitos, sea cual sea su apariencia narrativa externa, suele esconderse una condena a cualquier tipo de innovación. Aunque lo que parece decirse en muchos mitos es que los mortales no pueden apropiarse de algo sólo reservado a los dioses, parece detectarse en ellos una prohibición mucho más mundana hacia las peligrosas innovaciones musicales, en especial si venían de otro lugar. Un ejemplo moderno lo encontramos en Francia en el siglo XIX, cuando los melómanos se manifestaban en las calles contra el ruido insoportable de la música de Wagner, que ahora nos parece convencional; más tarde las protestas se dirigieron contra músicos como Stravinsky, Berg o Schoenberg que intentaban hacer otro tipo de música, por ejemplo, dodecafónica. Las nuevas formas siempre han asustado a los más tradicionalistas y es fácil encontrar prohibiciones a las innovaciones musicales en todas las culturas, desde el Policraticus medieval de Juan de Salisbury a los textos de Confucio.

En cuanto a los libros, nos dice Murray, durante siglos, hacerles demasiado caso era considerado una enfermedad, por lo que la lectura se llevaba a cabo en voz alta:

El canto de sirena con que nos tienta la narración es la causa de que Platón desconfiase de los poetas porque eran una amenaza para la república. Es lo que hizo que los contemporáneos de Cervantes temiesen la nueva moda de leer en silencio.

La reforma luterana no se podría entender sin la imprenta, sin la posibilidad de que cada persona pudiera tener su propia Biblia, y además traducida en su idioma. Del mismo modo que Prometeo robó el fuego a los dioses y se lo entregó a los humanos, que crearon miles de réplicas de la llama divina, la imprenta permitió duplicar y difundir ese precioso artefacto que hasta entonces poseían sólo los curas y que, por tanto, interpretaban a su antojo.

La ficción también ha sido considerada un peligroso disolvente de las costumbres y no es casual que la primera novela moderna, *Don Quijote de la Mancha*, tenga como argumento el exceso de lectura de novelas de caballerías, que vuelve loco a su protagonista: «En resolución, él se enfrascó tanto en su lectura, que se le pasaban las

noches leyendo de claro en claro, y los días de turbio en turbio, y así, del poco dormir y del mucho leer, se le secó el cerebro, de manera que vino a perder el juicio».

No es difícil trasladar esta preocupación al medio digital y recordar a todos aquellos jugadores enganchados a un mundo ficticio, como *World of Warcraft*, del que hablaré en el próximo capítulo. El temor a las novelas no era infundado, pues han servido para propagar el feminismo, la defensa de la homosexualidad y otros comportamientos sociales mal vistos por la sociedad dominante. La mayor influencia en las ideas abolicionistas fue tal vez *La cabaña del tío Tom*, aunque hoy nos asombre por lo cursi y paternalista; *Madame Bovary* fue un escándalo por describir un adulterio y Gustave Flaubert fue juzgado, lo que le dio ocasión para proclamar: «Madame Bovary soy yo». En el capítulo «Las bodas de Fígaro», de la tercera temporada de *Mad Men* se puede ver que las mujeres de la oficina hablan entre ellas de un terrible libro que fue censurado, y se lo intercambian, aunque con la recomendación de que no lo lean en el metro, porque las tomarían por «lo que tú ya sabes». Se trata de *El amante de Lady Chatterly*, de D. H. Lawrence, escrito en 1928, que cuenta las relaciones de una mujer de clase alta con su jardinero. En su momento fue prohibido porque se consideraba pornografía pura (lo que hoy nos llena de asombro) y una incitación a las mujeres para disfrutar del sexo.

El teatro era visto como un medio peligroso y revolucionario en la época de Molière, en la de Shakespeare, en la de Goethe y Schiller, en el Berlín de Bertolt Brecht e incluso en España durante el franquismo. En cuanto al cine, fue atacado en sus orígenes por mostrar lo que debía permanecer oculto, como el desnudo de Hedy Lamarr en *Éxtasis* (1933) o el adulterio de *Una mujer de París* de Charles Chaplin, aunque acabó por convertirse en un entretenimiento de masas que sólo de tanto en tanto, en especial en los años sesenta y setenta del siglo pasado, recuperaba su carácter desestabilizador. En los últimos treinta años el cine de Hollywood ha sido un reducto del conservadurismo más rancio, a pesar de que los miembros de la Academia, en su mayoría progresistas, intentan de vez en cuando premiar algunas películas que se salen de la norma, como *Brokeback Mountain*, que cuenta una historia de amor homosexual entre rudos vaqueros.

Por su parte, la televisión, como ya hemos visto, ha sido al mismo tiempo una fuerza conservadora y progresista, a la que se ha temido desde la derecha y desde la izquierda, pero que ha contribuido a la normalización y ha hecho visibles actitudes que la mayoría moral quería ocultar, desde la sexualidad femenina en *Sexo en Nueva York* a la homosexualidad en *Queer as a folk*; incluso una serie tan conservadora como *Médico de familia* se atrevió en su momento a incluir a un personaje homosexual. Aunque siempre ha sido frecuente decir que la televisión lavaba el cerebro, el hecho de que los regímenes autoritarios siempre intenten impedir la difusión de canales extranjeros muestra que, como señaló McLuhan, la televisión fue

también un arma revolucionaria, pues mostraba que no todo el mundo vivía igual: cuando en el tercer mundo descubrían cómo se vivía en Estados Unidos, la gente pensaba: «¿Por qué ellos tienen todo eso y nosotros no?». En muchos países (China, Irán, Cuba, Corea del Norte, Arabia Saudí) la televisión sigue jugando ese papel.

Pero en los últimos años el miedo a las nuevas narrativas se ha desplazado a Internet, el mundo digital, los relatos interactivos, los videojuegos, la realidad virtual o la hipernarrativa; aunque no sólo existe miedo, sino también fascinación.

## LA NARRATIVA MULTIFORME

---

Según Murray, una historia multiforme es «una obra escrita o dramática que presenta una situación o argumento en múltiples versiones, versiones que serían mutuamente excluyentes en nuestra experiencia común». Un buen ejemplo es *Qué bello es vivir*, de Frank Capra, donde el protagonista, interpretado por James Stewart, vive una nueva vida gracias a una simulación hecha por el ángel Clarence. Se trata de una de las obras que más ha influido en los nuevos narradores, por la sencilla razón de que es la película que más se ha emitido en la televisión de Estados Unidos y de todo el mundo, casi siempre en Navidad, debido a que en los años sesenta los propietarios olvidaron renovar sus derechos de propiedad. Como es sabido, la película cuenta la historia de un hombre que se quiere suicidar, porque piensa que su presencia en el mundo no ha servido para nada. Clarence, un ángel de la guarda novato, impide su suicidio y le muestra lo que habría sido el mundo sin él. La película, a pesar de su aparente sencillez, maneja con soltura diferentes planos narrativos, *flashbacks*, *flashforwards*, pasados y futuros imaginarios.

Otro ejemplo cinematográfico es *Atrapado en el tiempo*, desafortunada traducción de *El día de la marmota*, en la que el protagonista vive una y otra vez el mismo momento, pero claro, no es *el mismo momento*, ya que recuerda que ya ha vivido eso que está viviendo. Como dice Janet Murray, es lo más parecido que puede ser una película lineal a un videojuego en el que cada vez que mueres tienes que volver a empezar.

Otros ejemplos de multinarrativa son *Rashomon*, de Akira Kurosawa, que ofrece cuatro interpretaciones de un mismo hecho, aunque de manera sucesiva. Kurosawa se basó en dos relatos de Akutagawa. Otro notable ejemplo literario es el cuento *En los sueños comienzan las responsabilidades* (1937), de Delmore Schwartz, en el que el narrador está viendo una película en el cine cuando empieza de pronto a darse cuenta de que los protagonistas son sus padres en la época en que se conocieron, antes de que él naciera. Como sabe que todo lo que sucedió después, incluida su propia existencia, es un desastre, intenta avisarlos para que no sigan con su relación y

comienza a gritar a la pantalla. La coincidencia con la película *Regreso al futuro* es evidente, pero también con *La rosa púrpura de El Cairo*, de Woody Allen.

El precedente más citado de narrativa multiforme es, sin duda, la novela de Cortázar *Rayuela* (1963), cuyos capítulos el lector puede leer a la manera convencional y lineal, es decir, desde la primera página a la última, o bien saltando de un capítulo a otro y creando de este modo una novela única. Una idea muy semejante ya la propuso Enrique Jardiel Poncela en *La tournée de Dios* en 1932, en la que los capítulos están numerados pero desordenados para que el lector lo lea como prefiera:

1º. Leer saltando de capítulo a capítulo, buscando el 1, luego el 2, luego el 3, etc., y 2º. Desencuadernar el ejemplar, alterar las páginas hasta situar ordenadamente los capítulos, mandarlos encuadernar de nuevo y, ya encuadernado de modo correlativo, emprender la lectura. Finalmente, hay otro sistema: coger el libro sin leerlo y arrojarlo por el balcón. Pero no está bien que yo recomiende este último sistema. Ya lo recomendarán mis colegas.

Sin embargo, se considera que el verdadero precursor de la multinarrativa es argentino, pero no es Cortázar.

## **JORGE LUIS BORGES, SANTO PATRÓN DE LA MULTINARRATIVA**

---

Incluso para su época, Borges era un hombre anticuado que sostenía ideas acerca de la sociedad propias del siglo XIX, que estudió y tradujo poemas en anglosajón y otras lenguas germánicas medievales, que apenas leía a sus coetáneos y que, en lugar de escribir sus poemas en verso libre, escogió una forma antigua y difícil, el soneto. Sin embargo, el anticuado Borges es considerado el santo patrón del mundo digital, de Internet y de la hipernarrativa.

Cuando Janet Murray y Stuart Moulthrop decidieron reunir en *El lector de los nuevos medios* una antología de los textos más importantes relacionados con las formas narrativas surgidas gracias al mundo digital de los ordenadores e Internet, eligieron dos textos precursores. Uno era un artículo publicado en 1945, «As we may think» (Cómo podríamos pensar), escrito por Vannevar Bush; el otro, un cuento de Jorge Luis Borges, publicado cuatro años antes, *The garden of the Forking Paths*, es decir, *El jardín de senderos que se bifurcan*.

El cuento de Borges anticipó muchas ideas, no sólo en el terreno de la narrativa; una de ellas guarda relación con la teoría de los universos paralelos de Hugh Everett que intenta explicar el célebre experimento de la doble rendija: en física cuántica resulta imposible predecir si un electrón lanzado contra una placa en la que hay dos rendijas entrará por una o por la otra. La teoría de los universos paralelos o mundos



múltiples propone que lo que sucede es que el electrón no entra por la rendija izquierda o por la derecha, *sino por las dos*: en un universo lo hace por la derecha y en otro, por la izquierda. Aquí observamos que ha entrado por la rendija derecha, pero en un universo paralelo otra persona, en todo idéntica a nosotros, verá que el electrón ha entrado por la rendija izquierda. En *Qué bello es vivir*, como acabamos de ver, el ángel Clarence ofrece al protagonista la posibilidad de visitar un universo paralelo en el que ni siquiera ha nacido y de esta manera le demuestra que el mundo es mucho peor sin su presencia, que su hermano ha muerto, su tío ha enloquecido, su madre regenta una pensión miserable, su mujer se ha convertido en una solterona (tremenda fatalidad en los años cuarenta), y que la ciudad está llena de discotecas, salas de baile, casas de alterne y bares de dudosa reputación. Aunque el físico Everett no cree que podamos visitar los universos paralelos, todo es posible para Dios, para el cine de Hollywood y para quienes navegando por Internet encuentren el Museo de los Mundos Paralelos, que alberga en sus salas obras de arte pertenecientes a universos diferentes.

Pero aquí nos interesa *El jardín de senderos que se bifurcan*, no por su relación con la física cuántica, sino porque es el primer texto en el que se expresa con claridad la idea del hiperenlace, o al menos la de la hipernarrativa o multinarrativa.

En el relato de Borges se propone una trama que se ramifica hasta alcanzar una complejidad inabarcable, pero que se puede resumir en su aspecto más trivial con cierta sencillez:

El espía chino Yu Tsun debe cumplir en Inglaterra una misión para los alemanes. Acosado por Richard Madden, busca al sabio sinólogo Stephen Albert, con un propósito que sólo se revela al final. Yu Tsun encuentra la dirección de la casa de Albert en la guía telefónica y, una vez allí, por obra de una fortuita coincidencia, Albert reconoce a Yu Tsun como el bisnieto de Ts'ui Pên, un astrólogo chino que se había propuesto dos tareas inconcebibles: construir un laberinto infinitamente complejo y escribir una novela interminable, *El jardín de senderos que se bifurcan*. Después de su muerte, se pensó que había fracasado, porque la existencia del laberinto no estaba clara y la novela estaba incompleta y resultaba absurda e incoherente (por ejemplo, algunos personajes morían y reaparecían en capítulos posteriores). Para sorpresa de Yu Tsun, Albert le revela que ha descubierto el secreto de la enigmática novela: el libro es el laberinto, y el laberinto no es espacial, sino temporal. El jardín de senderos que se bifurcan es la imagen incompleta del universo tal como lo concebía Ts'ui Pên.

En cualquier caso, una muestra de por qué el relato de Borges anticipa el hiperenlace es cuando el sinólogo Stephen Albert le dice al espía Yu Tsun:

A diferencia de Newton y de Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca todas las posibilidades. No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted; en otros, los dos. En éste, que un favorable azar me depara, usted ha llegado a mi casa; en otro, usted, al atravesar el jardín, me ha encontrado muerto; en otro, yo digo estas mismas palabras, pero soy

un error, un fantasma.

En otro pasaje se describe una novela hipertextual muchos años antes de que aparecieran:

En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts'ui Pên, opta —simultáneamente— por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan. De ahí las contradicciones de la novela. Fang, digamos, tiene un secreto; un desconocido llama a su puerta; Fang resuelve matarlo. Naturalmente, hay varios desenlaces posibles: Fang puede matar al intruso, el intruso puede matar a Fang, ambos pueden salvarse, ambos pueden morir, etcétera. En la obra de Ts'ui Pên, todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez, los senderos de ese laberinto convergen; por ejemplo, usted llega a esta casa, pero en uno de los pasados posibles usted es mi enemigo; en otro, mi amigo.

No es casualidad, después de lo que acabamos de ver, que uno de los clásicos de la novela hipertextual se llame *Victory Garden*, escrito por Stuart Moulthrop, quien quiso rendir un homenaje a *El jardín de senderos que se bifurcan*. El hipertexto de Moulthrop está protagonizado por un profesor radical y sus alumnos durante la guerra del Golfo. Seguimos al profesor y a los alumnos en sus aulas y en sus casas, se escucha la cobertura real de la guerra (por la CNN), se leen cartas de soldados y hay relaciones amorosas y las intrigas habituales. Moulthrop también adaptó a la forma hipertextual el cuento de Borges.

El otro precursor junto a Borges del hiperenlace y la hipernarrativa no era novelista, dramaturgo ni guionista y apenas se refirió a la narrativa.

## **VANNEVAR BUSH Y EL MEMEX**

---

Vannevar Bush, un ingeniero que en 1935 había reinventado el primer ordenador, que ocupaba una habitación entera, creado por Charles Babbage en 1822, era el consejero científico del presidente Roosevelt cuando publicó, en la revista *Atlantic Monthly* de julio de 1945, un artículo llamado «Cómo podríamos pensar». Bush se había dado cuenta de que el aumento de la información en el siglo xx había alcanzado unas proporciones tan desmesuradas que empezaba a resultar imposible manejarla. En siglos anteriores, una persona educada podía conocer gran parte del conocimiento impreso, e incluso leer lo más importante, pero ahora un especialista sólo podía conocer a duras penas su limitado campo de trabajo:

Hay una enorme montaña de investigaciones científicas que no para de crecer pero, paradójicamente, cada vez está más claro que hoy en día nos estamos quedando atrás debido a nuestra creciente especialización. El investigador se encuentra abrumado por los descubrimientos y conclusiones de miles de compañeros, hasta el punto de no disponer de

tiempo para aprehender, y mucho menos de recordar, sus diferentes conclusiones a medida que van viendo la luz.

Quizá al lector le haya venido a la cabeza aquel capítulo tantas veces citado de *La rebelión de las masas*, de Ortega y Gasset, titulado «La barbarie del especialismo», en el que se dice que el mundo se está llenando de especialistas que sólo conocen una parcela miserable de la realidad, y que cada vez son menos las personas que pueden alcanzar una visión global de la cultura. Tanto Ortega como Bush advirtieron que el conocimiento humano había salido de una larga época de meros tanteos y que había iniciado, apenas tres siglos antes, un camino más seguro, más riguroso, que exigía no sólo opinar, sino también recopilar información, comprobar, experimentar; el mundo era mucho más ancho y ajeno de lo que parecía. Ya el filósofo Leibniz se refirió a «esa terrible masa de libros que continúa aumentando» y vaticinó de manera precisa lo que podía suceder en el futuro: «Al final, el desorden se hará casi insuperable; la infinita multitud de autores pronto los expondrá a todos al peligro del olvido universal».

Bush creía que se podía y se debía encontrar una solución a esa sobreabundancia de información. Sabía que la especialización era necesaria, porque lo había podido comprobar como director del departamento científico durante la Segunda Guerra Mundial, cuando tuvo que coordinar a más de seis mil científicos de todas las disciplinas, pero también era consciente de que era imprescindible la comunicación entre las diferentes ciencias:

La suma de las experiencias del género humano está creciendo de una manera prodigiosa, y los medios que utilizamos para desenvolvemos a través de la maraña de informaciones hasta llegar a lo que nos interesa en cada momento son exactamente los mismos que se utilizaban en la época de aquellos barcos cuya vela de proa era cuadrada.

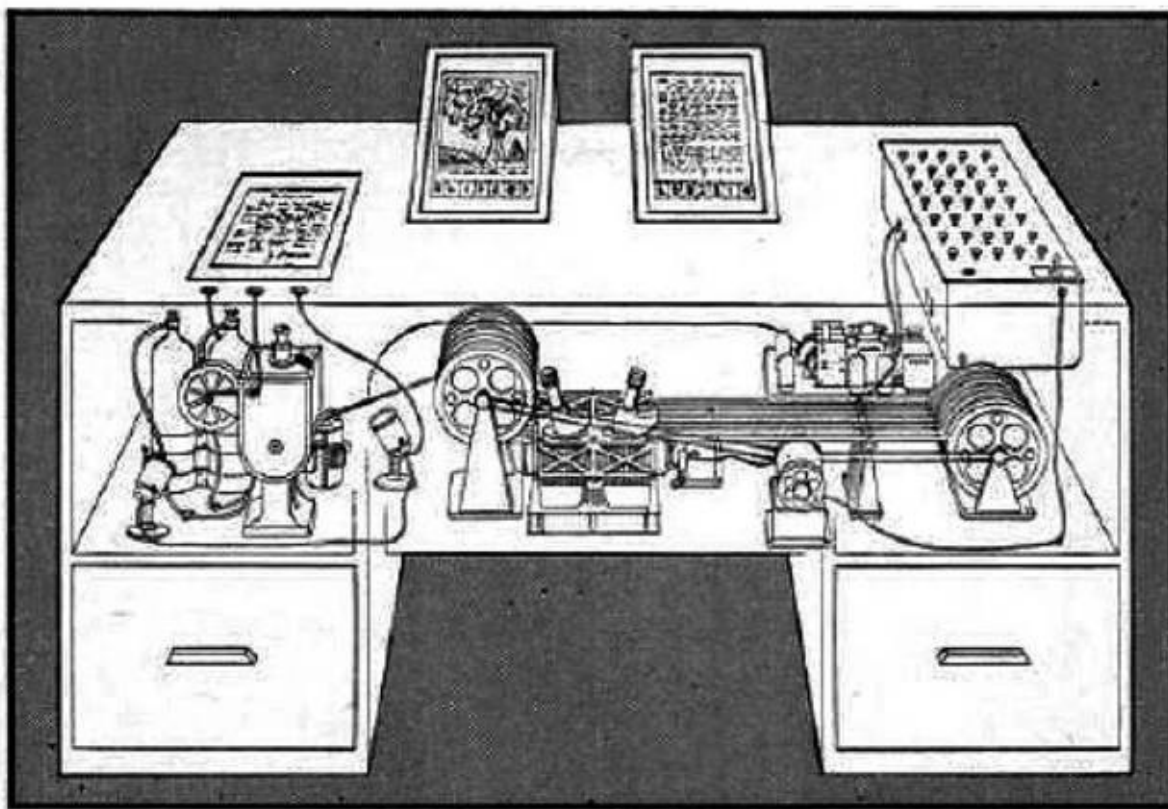
Para entender la complejidad del problema, podemos comparar el método de trabajo de Ortega y Gasset con las nuevas posibilidades que Bush profetizaba.

Cuando Ortega tenía que escribir un libro, lo primero que hacía era buscar en su biblioteca todos los libros relacionados con el tema. A veces no tenía más remedio que solicitarlos a bibliotecas públicas o privadas, o pedirselos a autores que vivían en otros países. Poco a poco iba reuniendo todos los libros, revistas o periódicos que consideraba pertinentes y entonces comenzaba a marcar las páginas en las que había citas interesantes. Después, en las cuatro mesas que tenía en su despacho, colocaba los libros abiertos por la página que más le interesaba. Comenzaba entonces a escribir y, a medida que necesitaba una u otra cita, se paseaba alrededor de las mesas y la buscaba entre las varias docenas de libros abiertos o marcados con papelitos; copiaba la cita, anotaba el número de la página, y si ya no había ningún pasaje citable en ese libro, lo devolvía a la biblioteca y aprovechaba el espacio libre para colocar un nuevo

texto que consultar.

Por el contrario, la mesa de trabajo de la que Bush habla en «Cómo podríamos pensar» era muy diferente:

Consideremos un futuro artefacto de uso individual, una especie de archivo privado mecanizado y biblioteca. Necesita un nombre, y para escoger uno al azar, lo llamaremos «Memex» (MEMory EXtended System). Un «memex» es un artefacto mecanizado en el cual un individuo puede almacenar todos sus libros, archivos y comunicaciones, y que permite ser consultado con gran velocidad y flexibilidad.



El memex permitiría encontrar rápidamente cualquier dato y relacionarlo con otros muchos, sin necesidad de ordenar toda esa información de manera lineal o secuencial, porque Bush se había dado cuenta de que la mente humana no funciona como un libro, ni como una enciclopedia o diccionario:

Nuestra ineptitud a la hora de acceder al archivo está provocada por la artificialidad de los sistemas de indización. Cuando se almacenan datos de cualquier clase, se hace en orden alfabético o numérico, y la información se puede localizar (si ello resulta posible) siguiéndole la pista a través de clases y subclases. La información se encuentra en un único sitio, a menos que se utilicen duplicados de ella, y se debe disponer de ciertas reglas para localizarla, unas reglas que resultan incómodas y engorrosas. Y una vez que se encuentra uno de los elementos, se debe emerger del sistema y tomar una nueva ruta.

Por eso, todos los sistemas que intentan ordenar la información siguiendo un orden alfabético o temático contradicen la manera en la que trabaja el cerebro:

La mente opera por medio de la asociación. Cuando un elemento se encuentra a su alcance, salta instantáneamente al siguiente que viene sugerido por la asociación de pensamientos según una intrincada red de senderos de información que portan las células del cerebro.

Es llamativo que en este texto, considerado como la primera formulación científica del concepto de hiperenlace, se emplee la expresión «senderos de información», si recordamos que el otro texto precursor del hiperenlace es *El jardín de senderos que se bifurcan*, de Jorge Luis Borges.

Murray hace una comparación interesante entre Borges y Bush, aludiendo a que ambos escribieron sus textos durante la Segunda Guerra Mundial, lo que sin duda es un primer atisbo de la globalización, pues ¿qué mayor globalización puede haber que dos guerras mundiales casi seguidas? No es extraño que en esos años en los que cualquier persona se acostumbró a oír hablar de italianos, alemanes, ingleses, chinos, japoneses, estadounidenses, rusos, húngaros y australianos, o de lugares como París, Berlín, Tokio, Nankín, Stalingrado, Varsovia, El Alemein o las Árdenas, muchos llegaron a imaginar el mundo como un laberinto complejo, lleno de senderos, de idiomas, de lenguas, de claves, de pasadizos ciegos.

Tanto Borges como Bush imaginaron un laberinto con el que compararon la mente humana y el universo, pero para Borges se trata de un lugar en el que uno no tiene más remedio que perderse, mientras que Bush lo considera como un problema o un acertijo que se puede resolver. En otro cuento, *La biblioteca de Babel*, Borges intenta solucionar el problema de la información que crece y crece multiplicando las estanterías en una biblioteca infinita, pero Bush entiende que eso no resuelve el problema, sino que lo complica. La solución es que podamos acceder a cualquier libro, a cualquier estante y a cualquier sección de la biblioteca aunque no nos movamos de nuestra mesa de trabajo. Eso sólo es posible gracias al hiperenlace.

Aunque Bush predijo el hiperenlace en 1945, todavía pasaron varias décadas hasta que se hizo realidad. Ha llegado el momento de viajar a los años del pop y la contracultura, en los que empezamos a reconocer un paisaje más familiar.

## **TED NELSON Y EL HIPERENLACE**

---

Ralph Nelson era un cineasta que en los años setenta había cambiado la manera de contar la aventura del Oeste con su película *Soldado azul*, en la que se muestra el exterminio brutal del pueblo Cheyenne. Cuatro años después, su hijo, Ted Nelson, publicó un libro que pretendía cambiar la manera en la que se leen los libros. Se trataba de un libro doble en un único ejemplar: el lector empezaba leyendo *Computer Lib* y, cuando llegaba al final, sólo tenía que dar la vuelta al libro para empezar a leer *Dream Machines*. Pero los cambios que anunciaba Nelson no tenían que ver con la

peculiar forma de su libro (o libros), sino con su contenido.



*Dream Machines* y *Computer Lib* (1974): se puede observar que el pie del superhéroe de *Dream Machines* asoma en la portada de *Computer Lib*.

En el doble libro de Nelson se pueden encontrar muchos de sus intereses en aquellos años: psicología *hacker*, ataques a IBM, hologramas, notación musical, el Watergate, cómo programar en Trac, las primeras muestras de arte ASCII y todo tipo de referencias literarias. *Computer Lib* hace alusión a la liberación a través de las computadoras, pero también a la liberación de las propias computadoras, esas máquinas soñadas a las que alude el segundo libro. Nelson también reproducía íntegro el artículo de Vannevar Bush y actualizaba la idea del memex, que él llamaba hiperenlace o hipertexto y que definió así en la conferencia «Una estructura de archivos para lo complejo, lo cambiante y lo indeterminado»:

Una escritura no secuencial, un texto que se bifurca, que permite que el lector elija y que se lee mejor en una pantalla interactiva. De acuerdo con la noción popular, se trata de una serie de bloques de texto conectados entre sí por nexos, que forman diferentes itinerarios para el usuario.

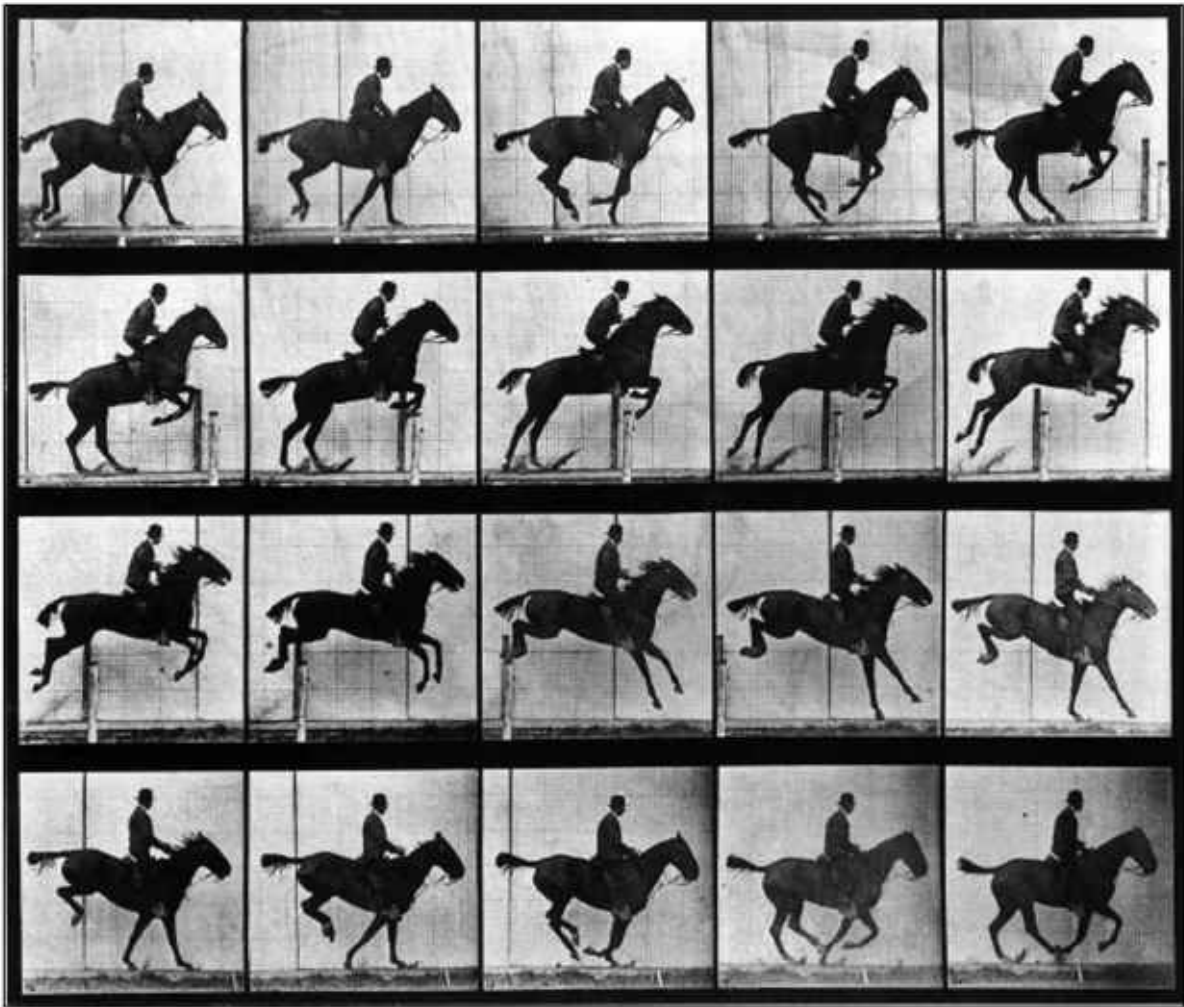
Frente a artes en mayor o menor grado secuenciales, como el cine, el cómic o la televisión, Nelson anticipaba la no secuencialidad de ciertos textos. En 1969 intentó demostrar cómo funcionaba un hipertexto usando la novela *Pálido Fuego* de Nabokov y uno de los primeros procesadores de texto de la Brown University, pero no pudo llevar adelante el proyecto porque sus ideas no gustaron a los inversores. En

1981 publicó otro libro, en el que ofreció una descripción extensa del hipertexto, *Literary Machines*, que tenía un capítulo cero, dos capítulos uno, un capítulo dos y siete capítulos tres. Nelson proponía al lector que empezara con uno de los capítulos Uno, leyera entonces el Dos, después uno de los capítulos Tres, y continuara con otro de los capítulos Uno, para leer luego otra vez el capítulo Dos y a continuación otro de los Tres, con lo que tal vez se arriesgaba, como decía Jardiel Poncela, a que el lector acabará arrojando el libro por la ventana. *Literary Machines*, aunque no fuera una obra de ficción, fue una ejemplificación del hiperenlace y uno de los primeros hipertextos.

## **EL HIPERTEXTO ANTES DEL HIPERTEXTO**

---

Jean Claude Carrière decía que el cine existió mucho antes de su nacimiento oficial y que se remonta a la prehistoria porque hay que suponer que los trogloditas soñaban, y soñar no es otra cosa que proyectar una película en el interior de nuestro cerebro. No se trata de una idea romántica o una metáfora ingeniosa, sino de una descripción que cualquiera que haya prestado un poco de atención a sus sueños puede confirmar. La vaguedad con la que recordamos los sueños no se debe a su naturaleza, sino a la debilidad de nuestra memoria. Y no sólo existía el cine en los sueños, «el cine de las sábanas blancas», como lo llamaba mi abuela Felisa, sino también en las fotografías de Muybridge de caballos y atletas (1876), que aunque no fueron películas entonces, sí son ahora las primeras que conservamos: basta con proyectarlas secuencialmente para descubrir un movimiento como el del cine.



En cuanto a los hiperenlaces, esos vínculos que nos llevan de un lado a otro, siempre han existido, incluso antes de Nelson, de Borges y de Bush; por ejemplo, en las notas al pie, que también pueden estar situadas al final de un capítulo o del libro, que permiten que el lector *navegue* desde el texto principal hasta aspectos específicos, como la referencia al libro del que procede una cita; lo que puede hacer que el lector cree por sí mismo otro hiperenlace y viaje hasta un estante de su librería para tomar el libro mencionado y abrirlo por la página indicada, lo que quizá le permitirá establecer un nuevo vínculo, por ejemplo, descolgando el teléfono para llamar a su profesor y consultarle una duda. El *Talmud* judío también ha sido considerado un primitivo hipertexto en el que durante siglos los diferentes sabios y rabinos añadían comentarios al texto principal y después comentarios a los comentarios, creando complejos documentos que remitían unos a otros de manera difícil de manejar. Cuando se inventó la imprenta, Daniel Blomberg, que no era judío, ideó un método para *desplegar* en una misma página ese hipertexto: el texto principal ocupa el lugar central y la sucesión de comentarios se van situando alrededor, cada vez más hacia el exterior según su importancia o la época en que fueron escritos.





Ahora en un texto que aparece en la pantalla basta una señal sencilla, como una palabra subrayada en azul, para abrir un nuevo documento, leerlo y regresar de nuevo, con un solo clic, al lugar de origen. El hiperenlace reproduce el modo en que funciona el cerebro, que no se mantiene en un mismo carril, sino que salta continuamente a uno y otro lado, explorando las vías paralelas o perpendiculares. Con el hiperenlace, los ordenadores y la red mundial lo que había sido un sueño, una sugerencia o una intuición se ha convertido en realidad. Del mismo modo que las fotografías que hizo Muybridge ahora se pueden convertir en cine, los textos que contenían hipernarrativa en ciernes ahora pueden disfrutarse como tales, y no de manera lineal.

## **LECTORES E HIPERLECTORES**

---

*Todo medio tiene que desarrollarse. De no ser así seguiríamos mirando las pinturas rupestres. Los nuevos medios electrónicos significan que se ha ampliado el potencial de expansión de lo que llamamos cine.*

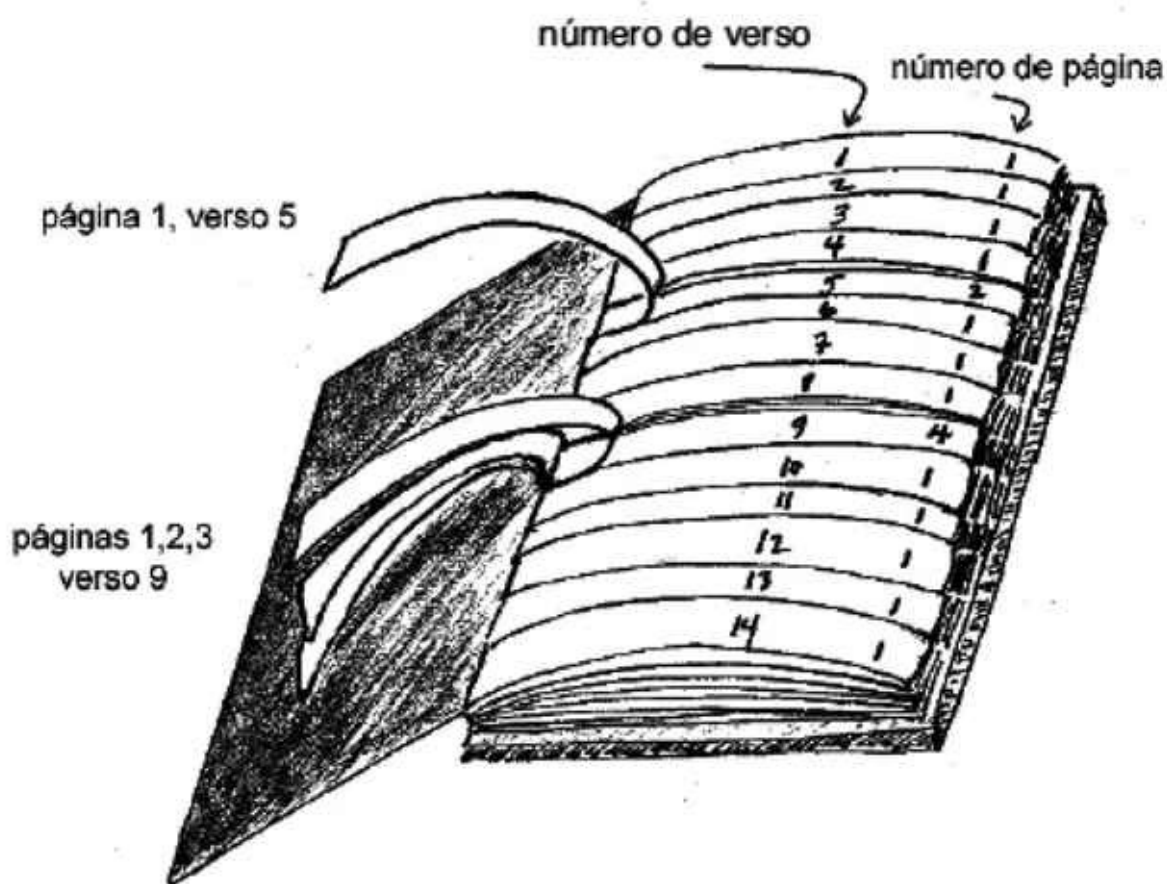
PETER GREENAWAY

En las últimas décadas no se ha producido una mutación genética en la especie humana, así que el lector de este libro analógico quizá se preguntará por qué antes sólo había lectores y ahora hay hiperlectores o ciberlectores. La respuesta es que antes no había hipertextos, sino textos. Eso nos lleva a una nueva pregunta: ¿y qué es lo que ha hecho posible que haya hipertextos? Ya sabemos que la respuesta es «el hiperenlace», la conexión automática de textos relacionados. Pero, si nos limitamos a la narrativa en sí, ¿qué diferencia existe entre un lector y un hiperlector? Una manera de intentar entender la diferencia es recordar las teorías del filósofo alemán Leibniz acerca de las mónadas.

Leibniz pensaba que cada uno de nosotros poseemos un alma creada por Dios, aunque en vez de hablar de almas, prefería la palabra «mónadas». El lector no debe inquietarse si no acaba de entender a qué se refiere Leibniz con las mónadas porque con ciertas ideas filosóficas hay que aplicar lo mismo que Richard Feynman dijo de la física cuántica: «Si lo entiendes, es que no lo has entendido». Lo importante es que Leibniz opinaba que cada mónada, cada alma o ser humano individual, percibe el universo desde un punto de vista diferente. Esa visión, esa perspectiva irreplicable e intransferible es lo que nos hace únicos, lo que define nuestra identidad. El universo es, según Leibniz, el conjunto de todos los puntos de vista de las diversas mónadas y

de todas las relaciones entre ellas. Ahora bien, el Dios que ha creado ese universo no posee un único punto de vista como nosotros, sino que es capaz de percibir todo el conjunto de mónadas y sus relaciones: nosotros tenemos un punto de vista y no vemos la totalidad, pero Dios sí la ve.

El lector tradicional, el que lee libros e historias lineales desde la primera línea hasta la última, es como una mónada con un único punto de vista, mientras que el hiperlector es algo así como un aprendiz de Dios que puede elegir entre distintos puntos de vista, como James Stewart cuando el ángel Clarence le muestra un mundo paralelo en el que el propio Stewart ni siquiera existe.



*100.000 millones de poemas*, de Raymond Queneau.

En un hipertexto no se ofrece una única historia lineal, sino que se ofrece al hiperlector elegir entre varias, ir hacia delante o hacia atrás, explorar vías paralelas. Es cierto que nunca se podrán ver la totalidad de las relaciones y nexos de una historia al mismo tiempo, porque en las hiperhistorias hay demasiadas maneras de combinar las diversas tramas. Pensemos en un libro de poemas como el que publicó Raymond Queneau, *100.000 millones de poemas*. Es un libro que sólo tiene diez páginas pero que contiene 100.000 millones de sonetos. Cada una de las páginas está recortada separando cada verso, de tal modo que el lector puede combinar el primer verso del primer soneto con el segundo verso del quinto, el tercero del séptimo, el

cuarto del noveno, creando un poema que quizá ningún otro lector haya leído, porque para leer todos los poemas haría falta disponer de mucho tiempo libre:

Es una especie de máquina para fabricar poemas, aunque en un número limitado; pero este número, aunque limitado, proporciona lectura para más de doscientos millones de años (si se lee veinticuatro horas al día).

El ejemplo anterior nos muestra que nadie puede contemplar todas las perspectivas de las mónadas y la compleja relación de todos sus puntos de vista. Eso queda reservado a Dios, al Hiperlector con mayúsculas. Pero sí podemos al menos, en tanto que hiperlectores, superar las limitaciones del lector-mónada y percibir algo de esa compleja red de nexos. Lo diré de otro modo: ser un hiperlector es tener la posibilidad de ocupar el lugar de otro lector y, desde ese nuevo e inesperado punto de vista, ver otras posibilidades del relato. En un texto, por poner un ejemplo simple, el lector ve cómo Caperucita Roja se dirige a la casa de su abuela por el camino más largo siguiendo los consejos del lobo, mientras que en un hipertexto también puede ver qué pasaría si tomara el camino más corto, o si en vez de tomar uno u otro camino avisara a los cazadores o si, ¿por qué no?, fuera ella la que se comiera al lobo.

## **¿CÓMO SE LEE UN HIPERTEXTO?**

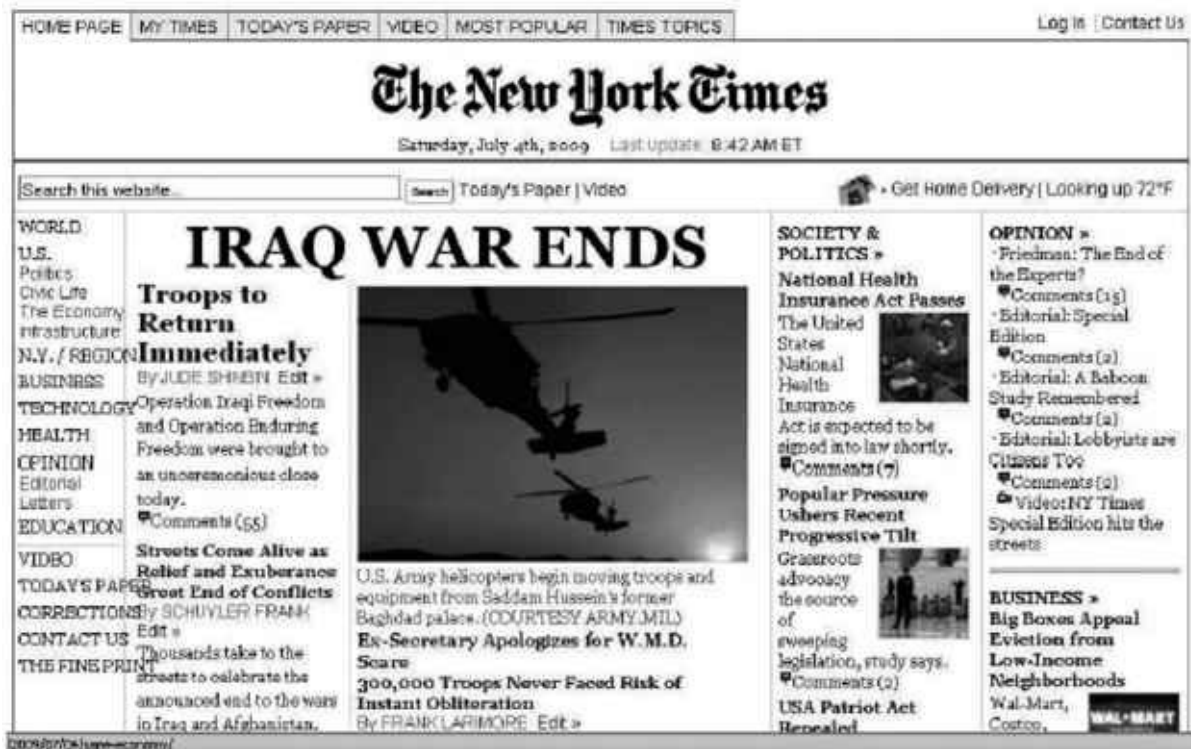
---

Aunque el lector de este libro no haya leído ninguna novela hipernarrativa, ni visto ninguna película que ofrezca diferentes finales a la carta, también es un hiperlector y ha disfrutado de la narración hipertextual. Es probable que lo haga todos los días, si tiene la costumbre de conectarse a Internet. Porque Internet es una gigantesca hipernarrativa en la que unos enlaces nos van llevando a otros.

Antes de que existiera Internet, McLuhan distinguió entre la narrativa en mosaico y la lineal y puso como ejemplo de narrativa en mosaico la página de un periódico, en especial la portada, donde es posible observar la pluralidad y fragmentación de los contenidos de un vistazo.

El lector estará de acuerdo en que a primera vista la narrativa del *New York Times* no ha cambiado mucho al ser transferida de un medio a otro. Sin embargo, aunque en una página web la información está distribuida en forma de mosaico, al mismo tiempo su estructura es más compleja, pues los vínculos no sólo nos permiten enlazar con noticias del ejemplar que estamos consultando, digamos el del día 11 de diciembre, sino que también nos conducen a ejemplares anteriores e incluso nos pueden redirigir fuera del periódico, hacia cualquier otra página de Internet. En un espacio virtual como Internet tenemos acceso a muchas otras páginas, casi siempre organizadas en mosaicos a las que podemos acceder al instante tan sólo con hacer clic





Portada del *New York Times* digital en la que los lectores usan los hipervínculos haciendo clic sobre ellos.

## LAS ESCURRIDIZAS DEFINICIONES

El libro más conocido acerca del hipertexto se llama precisamente *Hipertexto*. Fue publicado por George Landow por primera vez en 1991, pero se reeditó en 1997 como *Hipertexto 2.0*, y en 2005, como *Hipertexto 3.0*, un cambio de títulos que demuestra que los continuos descubrimientos e innovaciones hacen que cualquier libro dedicado a las nuevas tecnologías quede pronto obsoleto y deba ser puesto al día una y otra vez. Landow, en las diferentes versiones de su libro, da diversas definiciones de hipertexto, pero la más sencilla, que es muy semejante a la que ya conocemos de Nelson, quizá sea la siguiente:

Texto compuesto de bloques (o imágenes) unidos electrónicamente por medio de múltiples caminos, vínculos, enlaces en una textualidad abierta, perpetuamente sin acabar.

Hay otras muchas expresiones para referirse a los fenómenos hipertextuales: hiperenlace, hipervínculo, hipermedia, multimedia, hipernarrativa. La red mundial y los ordenadores no trabajan ya sólo con texto, sino también con imágenes, sonidos y vídeos, por lo que parece más correcto emplear la palabra hipermedia, que empezó a utilizarse hacia finales de los años ochenta. Sin embargo, prefiero seguir la recomendación de Landow de emplear *hipertexto* de una manera amplia:

La expresión hipermedia simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual, sonora, animación y otras formas de información. [...] Con hipertexto, pues, me referiré a un medio informático que relaciona información tanto verbal como no verbal.

No quiero perderme y perder al lector en discusiones terminológicas, que ocupan páginas y páginas en los libros de Landow y otros estudiosos, como la excelente tesis doctoral de Chusa Lamarca «Hipertexto, el nuevo concepto de documento en la cultura de la red», así que emplearé los términos hipertexto o hipernarrativa cuando hable de cualquier tipo de narrativa cuya característica principal consista en usar hiperenlaces, hipertexto o hipermedia. Reservaré la expresión multinarrativa o narrativa multiforme para referirme al fenómeno que engloba no sólo el uso de las diversas formas de hiperenlace, hipertexto o hipermedia, sino a algo todavía más amplio, por ejemplo, actividades que no transcurren en el interior de un ordenador o la red mundial. Finalmente, emplearé la palabra multimedia cuando hable de algo que emplee diversos medios, aunque no estén conectados mediante enlaces o hiperenlaces. Una conferencia en la que se emplea un proyector de vídeo y se reparten hojas de información complementaria es un acto multimedia, aunque no existan vínculos físicos automáticos para conectar los diversos contenidos: la voz, el discurso y la actitud del conferenciante, las proyecciones en la pantalla y los documentos que se reparten. Sin embargo, si esa conferencia se ofrece a través de Internet y el visitante puede acceder mediante un simple clic a la conferencia en sí, a las proyecciones y a los textos complementarios, entonces ya no se trata tan sólo de un fenómeno multimedia, sino de un fenómeno hipertextual que se desarrolla en un único medio: la pantalla del ordenador.

Poco a poco hemos aprendido, casi sin darnos cuenta, a movernos por la Red, pero la Red no es un libro y tampoco una película, aunque contenga millones de libros, películas, conferencias, programas de radio, y por eso también hay que aprender a leer hipertextos. José Luis Corica investigó el acceso al mundo hipertextual y llegó a la conclusión de que para comprender un hipertexto se tiene que ser capaz «de integrar fragmentos de información dispersos», algo que no todo el mundo sabe hacer, porque estamos tan acostumbrados a la lectura lineal y a aplicar reglas como la coma, el punto y coma, los dos puntos y el punto, la palabra, la frase, el párrafo, el apartado y el capítulo, que hemos creado ciertos hábitos de lectura y comprensión que no se pueden aplicar tal cual en un hipertexto o en una página web. Es cierto que en las páginas web también hay signos de puntuación, frases y párrafos y eso que se parece a un capítulo de un libro o a un artículo de un periódico que son las entradas de un blog, pero además están los vínculos.

## UNIDADES NARRATIVAS LINEALES Y MULTILINEALES

---

Esas cosas que se conectan mediante los hipervínculos, ya sean texto, imágenes o piezas de vídeo, son llamadas por Landow «lexías», siguiendo la sugerencia que hizo Roland Barthes en *S/Z* (1970). La lexía es la unidad de contenido más importante de los hipertextos, aunque no la única. Es interesante hacer una comparación entre las unidades significantes de un hipertexto y las de una película.

En *Vértigo redux*, realizado por el artista digital Brendan Dawes, se recoge en una única imagen casi toda la película *Vértigo*, dirigida por Alfred Hitchcock.



Fragmento de *Vértigo redux*, de Brendan Dawes.

Cada cuadrado es un segundo y cada línea de 60 cuadrados es un minuto.



Un minuto de *Vértigo*.

*Vértigo redux* es una manera muy interesante de abarcar una película de un vistazo y entender su mecanismo, cómo está compuesta y cuáles son sus diversas unidades narrativas, aunque para apreciarlo bien, conviene visitar el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA).





*Vértigo* en el MOMA.

Siguiendo la sugerencia de Brendan Dawes, que convierte el movimiento de una película en un mosaico estático de imágenes (el proceso inverso al de las fotografías de Muybridge que adquirirían movimiento), podemos desglosar *Vértigo* en las siguientes unidades estructurales:

1. *La película* de principio a fin.

2. *Los actos o partes fundamentales*, ya sean los que establece la narrativa en tres actos reparadora o cualquier otra posible estructura. En el caso de *Vértigo* es fácil dividirla en tres partes:

— *Acto 1*: Desde el inicio, donde conocemos al detective John *Scottie* Fergusson, descubrimos que padece vértigo y vemos cómo acepta ocuparse de un caso que le encarga su amigo Gavin Elster para que vigile a su esposa, Madeleine, hasta que ella se suicida arrojándose por el campanario de una vieja iglesia, sin que Scottie pueda impedirlo a causa del vértigo que padece.

— *Acto 2*: Scottie, destrozado y deprimido, se arrastra por la vida y se cruza con una mujer llamada Judy Barton que le recuerda a Madeleine. Scottie decide convertir a Judy en Madeleine, a pesar de la resistencia de ella. Esta parte podría terminar cuando Scottie descubre que Judy y Madeleine son la misma mujer y que ha sido engañado.

— *Acto 3*: La tercera parte es el desenlace, desde el momento en que Scottie decide vengarse del engaño, y lleva a Judy al lugar donde murió Madeleine para que confiese. Incluye el final, que evitaré contar al lector.

Dentro de los tres actos anteriores se pueden encontrar diversas partes: el detonante, la crisis, el clímax o cualquier otro momento narrativo, como los que van de un punto de giro a otro. Por poner un ejemplo, dentro de la primera parte está la exposición, donde nos dan la información necesaria para entender la película y seguirla con interés: en *Vértigo* la exposición podría ser cómo vemos a Scottie persiguiendo a un criminal, cómo cae al vacío y cómo ello le produce el vértigo que después será tan importante; además, conocemos en esta parte al hombre que le encarga el nuevo caso, el lugar en el que transcurre la historia, etcétera. Para simplificar, me referiré sólo a una unidad de contenido fundamental en la escritura del guión y que también está siempre presente en cualquier análisis de una película: la secuencia.

3. *La secuencia*

Un ejemplo de secuencia en *Vértigo* podría ser la primera visita a la iglesia abandonada que hacen Scottie y Madeleine. Allí hay diversos momentos y localizaciones, que pueden incluir el viaje hasta el lugar, la visita, cómo suben por las escaleras y cómo ella cae al vacío.

4. *La escena*

Las secuencias se componen de escenas. Si cambiamos de escenario, se supone

que cambiamos de escena; aunque no siempre es así, seguiré simplificando y diré que una de las escenas de la secuencia de la visita a la iglesia es el momento en el que Scottie y Madeleine llegan al lugar; otra es cuando entran en la iglesia y otra cuando están en lo alto y ella cae al vacío.

### 5. *El plano*

Esta unidad narrativa casi se corresponde con los cuadritos de *Vértigo redux* de Brandan Dawes, aunque no siempre. Por ejemplo, vemos un primer plano de Kim Novak cuando dice a James Stewart: «Ven, Scottie, no tengas miedo».

Naturalmente, hay otras unidades, como la relación de dos planos (plano/contraplano), o incluso, durante el rodaje, las diferentes tomas que se emplean para luego elegir una de ellas en la sala de montaje.

Resultaría muy discutible, aunque se ha intentado varias veces entre los teóricos del cine, comparar esas unidades de significado con la sintaxis literaria, buscando equivalentes al punto, a la coma o al punto y coma, o a la frase, el párrafo y el capítulo. En cualquier caso, lo que aquí nos interesa son esas unidades en cuanto partes de una estructura ordenada, y en concreto nos importa la escena, que sería casi siempre el equivalente de la *lexía* de la que hablaba Barthes y la que Landow aplica al hipertexto. Es algo que no llega a ser un plano (a eso lo llama Landow *hilo*, como veremos) pero tampoco es una secuencia (eso podría ser un conjunto de varias *lexías*, por ejemplo, una parte o sección de una página web).

## LEXÍAS QUIJOTESCAS


---

Como es obvio, dónde empieza y dónde termina una *lexía* nunca está del todo claro, porque podemos presentar la primera página del *Quijote* de Cervantes de tal manera que aparezca en una sola pantalla del ordenador o bien podemos dividirla en dos bloques y dos pantallas, lo que nos obligará a poner un vínculo que nos lleve a la otra pantalla. De este modo, la misma página del *Quijote* puede convertirse en una *lexía*, en dos, o en más, si creamos una pantalla para cada párrafo, para cada frase o incluso para cada palabra.

También podemos decidir que aparezca esa primera página entera y además se vea un retrato de Cervantes; o bien que para ver el retrato de Cervantes sea necesario hacer clic en un vínculo. De nuevo tendríamos que elegir entre crear una o dos *lexías*. En cualquier caso, lo importante es que las *lexías* no se definen por su contenido, sino porque son «esas cosas que se conectan mediante un vínculo». Si necesitamos el vínculo, estamos pasando de una *lexía* a otra *lexía*, o de un *nodo* a otro, si se prefiere

esta expresión.


*En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor.*



*En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo vivía...*



*... un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo comedor.*



El mismo contenido en una única lexía o en dos.

Imaginemos, para terminar con esta nueva discusión acerca de términos y definiciones, un caso ambiguo: ¿qué sucede si en una misma pantalla vemos el texto del *Quijote*, la imagen de Cervantes y además un archivo de sonido que nos permite escuchar el texto?

En tal caso, se considera que el archivo de sonido, aunque esté en la misma pantalla, es otra lexía, porque nos obliga a hacer clic. Sin embargo, la imagen de Cervantes no es otra lexía porque no necesitamos hacer clic, y tampoco se consideran lexías los desplazamientos que hagamos por la pantalla, ni siquiera si estamos obligados a usar la barra de desplazamiento de nuestro navegador (Firefox, Explorer, Chrome) para

movernos hacia abajo o hacia los lados.



*En un lugar de La Mancha, de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha mucho tiempo vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor.*

Una pantalla de Internet con ¿cuántas lexías?

Pues bien, aceptemos lexía de esta manera entre pragmática y confusa, en la que lo que nos interesa no es el contenido narrativo en sí mismo, sino el criterio de ordenación de ese contenido. Eso nos permitirá distinguir entre diversos tipos de hipernarrativa pero también darnos cuenta de una primera diferencia entre narrativa lineal y no lineal. Una película transcurre desde el principio hacia el final y el

espectador lo único que tiene que hacer es sentarse en el cine, no tiene que tomar decisiones acerca de cómo verla o de qué mirar en un momento determinado. Participa en la película de manera pasiva, tan sólo observando y dando vueltas en el interior de su mente a diversas sensaciones y posibilidades. Sin embargo, en la hipernarrativa, el usuario tiene que detectar la estructura, las diversas lexías, y también debe decidir cómo pasar de una a otra. Lo primero que hay que aprender cuando se lee un hipertexto es que un vínculo no es sólo una palabra o imagen más: es información pura. El vínculo nos dice mucho acerca de las intenciones de la página que estamos visitando y acerca de qué cosas consideran importantes los autores, porque la elección de dónde poner un hipervínculo no es casi nunca casual. Mientras que el autor de la narrativa textual dirige a su lector enviándole a la página siguiente, el autor de narrativa hipertextual dirige a su hiperlector ofreciéndole ciertos vínculos y no otros.

## **CÓMO CONECTAR LEXÍAS MEDIANTE HIPERENLACES**

---

Hay muchas posibilidades de conectar lexías. Según Landow, las más importantes son:

*Enlace unidireccional de lexía a lexía*



Es el enlace más sencillo: una lexía nos lleva a otra a través de un vínculo. Sólo podemos avanzar en un sentido, hacia un nuevo documento.

Su desventaja es que el usuario no sabe adónde conduce exactamente el enlace y que no permite regresar a la primera lexía. Es cierto que si estamos en una página

web, también podemos ir hacia atrás usando las flechas del navegador, pero esa opción es externa a las intenciones de quien ha construido un enlace de una única dirección, que sólo ha puesto un vínculo que nos permite avanzar (la flecha pequeña en el primer documento). Si hacemos clic en el icono de un libro que queremos leer en Internet y aparece en nuestra pantalla la página 27 de ese libro, si ahora sólo vemos un vínculo que lleva a la página 28, no podremos ir a la página 26, ni siquiera con el botón «retroceder» del navegador que estemos usando.

Cuando el único recorrido posible en una sucesión de lexías es un vínculo que te conduce hacia la siguiente lexía la experiencia será muy semejante a ver una película, en la que cada escena es seguida por otra, o leer un libro página a página de principio a fin, sin retroceder jamás.

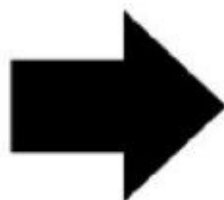
### *Enlace bidireccional de lexías*

En este caso se trata de una conexión de ida y vuelta. Podemos avanzar y retroceder.



### *Enlace de hilo a lexía*

En un lugar de  
La Mancha de cuyo  
nombre no quiero  
acordarme...



LUGARES LITERARIOS DE ESPAÑA



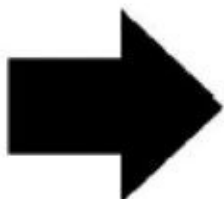
La Mancha



En vez de enlazar una lexía a otra, lo que se enlaza ahora es una parte de esa lexía, un *hilo*, a otra lexía. Si hacemos clic en el vínculo marcado en azul («La Mancha»), podremos ver una página dedicada a los lugares literarios de España y, una vez estemos allí, podremos buscar La Mancha.

#### *Enlace de hilo a hilo*

En un lugar de  
La Mancha de cuyo  
nombre no quiero  
acordarme...



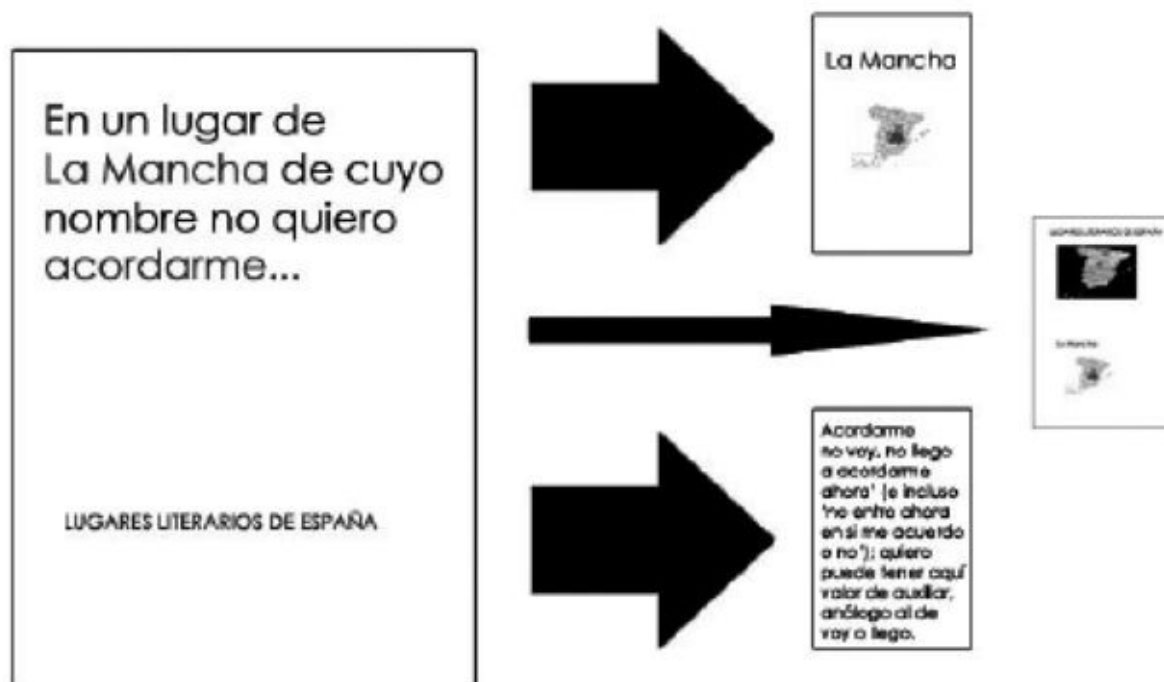
La Mancha



Es un enlace más preciso que no nos lleva a la página Lugares literarios de España sin más, sino directamente al apartado que se relaciona con La Mancha. Para que esto sea posible, en la segunda lexía tiene que haber lo que se llama anclas o puntos de anclaje, lugares concretos a los que llegar: hay un ancla en «La Mancha», aunque esa ancla sea invisible para el usuario de la página, porque está escrita en el código máquina que lee el ordenador.



*Enlace de una lexía a varias lexías o de los hilos de una lexía a otras lexías e hilos*



En este caso, la lexía inicial tiene tres vínculos y cada uno de ellos nos lleva a un lugar diferente.

- «Lugares literarios de España» nos lleva a la página de inicio de Lugares literarios de España.
- «La Mancha» nos lleva a un lugar concreto de esa página.
- «Acordarme» nos conduce a una nota erudita acerca del empleo del verbo «acordarse» por Cervantes.

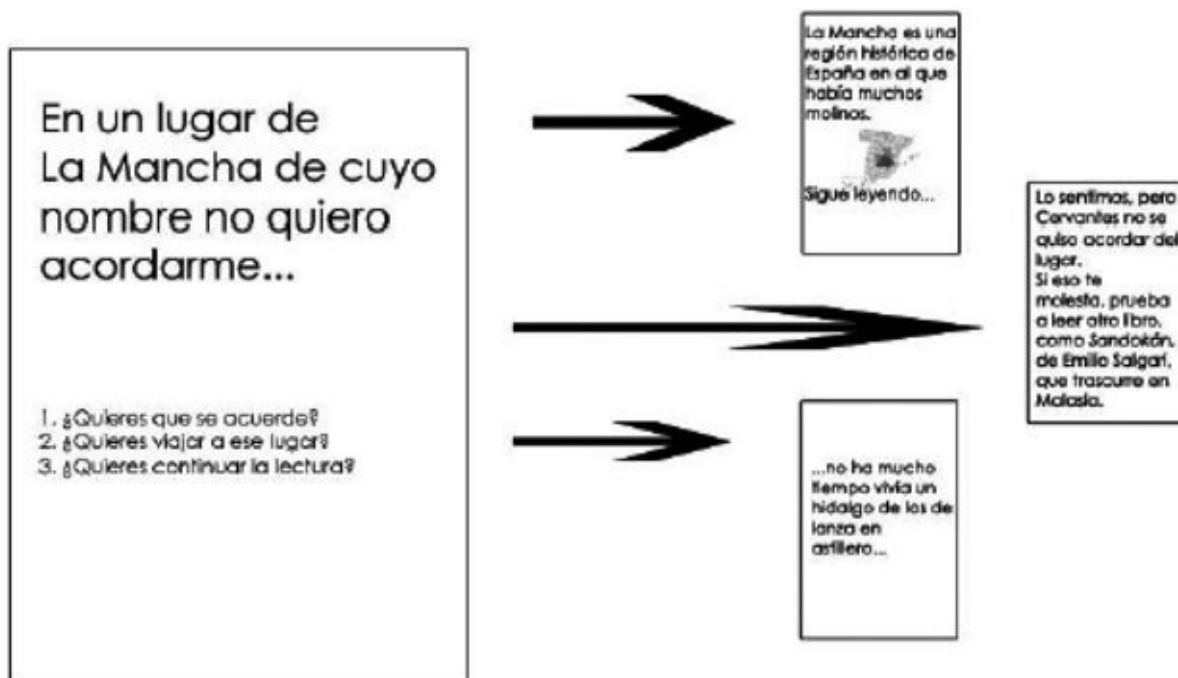
Un vínculo de la lexía inicial nos puede llevar, como se ve, a otra lexía, pero también a un hilo o parte concreta de una lexía.

A todo esto hay que añadir que los vínculos pueden ser bidireccionales. Es decir, que podemos también regresar desde el destino al lugar de origen. Y muchas otras variantes que no detallaré aquí, porque prefiero emplear lo que se llama una definición ostensiva y mostrar al lector las lexías y los enlaces de una verdadera novela hipertextual.





En opinión de Landow, el tipo de enlace más importante en la hipernarrativa es el de una lexía a varias, que ofrece al hiperlector la posibilidad de elegir entre diversas opciones para un mismo asunto. Por ejemplo:




Este último ejemplo recuerda poderosamente a los librojuegos o libroaventuras que se popularizaron en los años ochenta del siglo pasado y que usaban el hiperenlace sin necesidad de un computador o de la red mundial. Yo mismo escribí uno en 1987, *La espada mágica*, que incluía lexías con múltiples enlaces, múltiples enlaces que

llevaban a la misma lexía y también enlaces bidireccionales. Por ejemplo, cuando el lector-personaje se encontraba en la página 56 ante seis cofres y tenía que elegir el correcto; para ello podía intentar solucionar un enigma él solo o bien pedir la ayuda del mago Sapir; en este último caso, tendría que ir a la página 67, leer el consejo y regresar a la página 53, lo que es un tipo de enlace bidireccional que puede servir al lector-jugador-autor para conocer mejor una situación antes de tomar una decisión.

53

**F**RENTE a ti ves seis cofres, colocados en dos estanterías, tres en el estante superior y tres en el inferior. Cada cofre tiene un letrero y en uno de ellos pone: **CORONA DE LOS TRES REYES**. Puedes llamar de nuevo a Sapir para que te ayude o bien puedes arriesgarte y abrir directamente el cofre mencionado, u otro cualquiera.



*Si pides la ayuda de Sapir, ve a la página 67.*

*Si eliges el cofre en que pone **SERPIENTE**, ve a la página 68.*

*Si eliges el cofre en que pone **GAS VENENOSO**, ve a la 69.*

*Si eliges el de **SOMNIFERO ETEREO**, ve a la 70.*

*Si eliges el de **GARRA DEL MUERTO**, ve a la 71.*


*Si eliges el de **POLVO ASFIXIANTE**, ve a la 72.*

*Si eliges el de **CORONA DE LOS TRES REYES**, ve a la 73.*

67

— **H**AS hecho bien en pedir mi ayuda —te dice Sapir— pues no te debes fiar de los letreros. Escucha atentamente: ningún cofre contiene lo que dice el letrero; es decir: todos los letreros mienten. Pero, escucha esto:

- 1) El cofre que contiene polvo asfixiante está debajo del que contiene gas venenoso...
- 2) El cofre que contiene somnifero etereo esta inmediatamente a la derecha del cofre que contiene la serpiente.
- 3) Ningún cofre contiene lo que dice su letrero.



*Mira este dibujo y aplica las instrucciones que te ha dado Sapir, seguro que eres capaz de hallar la solución correcta (ya sabes, por ejemplo que no debes abrir el cofre en que pone **CORONA DE LOS TRES REYES**, porque todos los letreros mienten)*

*Cuando hayas elegido, regresa a la página 53.*

En la lexía que es la página 53 (a la izquierda) se ofrece la posibilidad de ir a siete lexías diferentes. Al menos uno de los nexos es bidireccional: permite ir a la lexía de la página 67 (a la izquierda) y después regresar a la página 53. Para escribir un libro como éste, no se puede simplemente hacer borradores y un esquema sencillo de los diferentes capítulos, sino que hay que trazar un complejo mapa de posibilidades y nexos, semejante al que hemos visto páginas atrás al hablar de la novela hipertextual *Spor* y emplear algoritmos, una interesante herramienta que conoceremos en el capítulo dedicado a los videojuegos. Más adelante volveré a hablar de esos libros y de sus equivalentes audiovisuales, pero ahora conviene explicar por qué es tan importante el hiperenlace y por qué, en vez de ser un método artificial y demasiado complejo, el hipertexto es el sistema que mejor se adapta a la manera en que funciona

nuestro cerebro.

## **EL HIPERENLACE Y LA MENTE HUMANA**

---

El lector quizá recordará que cuando Vannevar Bush propuso el memex, precedente del hiperenlace, quería encontrar un sistema de trabajo que imitase la manera en que solemos pensar. El libro, la ordenación lineal, el orden jerárquico de la información nos parece natural porque lo hemos aprendido en la escuela, pero nuestra mente funciona por asociación y va continuamente de un lado a otro. Para intentar explicarlo, me permitiré contar mi propia historia como lector.

Hace muchos años, en la adolescencia, adquirí la sana costumbre de anotar ideas o comentarios en los márgenes de los libros. En muchas ocasiones, severos lectores me regañaban por «estropear así» los libros. Yo no sabía qué responder, pero seguía anotando porque me negaba a ser un lector pasivo que tiene que caminar en línea recta por la vía del libro, siempre mirando hacia delante, hacia la próxima página, como si llevara anteojeras. Para mí, el verdadero placer de leer un libro residía en conversar o incluso discutir con el autor. También me di cuenta en algún momento de un problema: uno se mueve en círculos, que pueden ser muy amplios pero que están separados de otros círculos, como lo están dos galaxias por océanos de vacío o materia oscura. A veces se trata de disciplinas enteras: un lingüista puede no leer nunca un libro de sociología, y un psicólogo no consultar nunca el arte de la guerra de Clausewitz o de Sun zi, a pesar de que se trata de terrenos con nexos indudables. Tampoco los economistas suelen consultar los libros de las ciencias más cercanas a la suya, como la astrología, la quiromancia y otras artes de la adivinación mediante datos insuficientes y que abundan en predicciones no comprobadas. Para salir del círculo de mis referencias inventé varios métodos. Uno consistía en no leer un libro de principio a fin y luego empezar otro, sino leer muchos y de muy diversos temas, mezclando novelas, teatro clásico, libros de mitología, de ciencia, de cualquier cosa. Un día conté los libros que estaba leyendo a la vez y resultaron ser más de ochenta. Como es obvio, a menudo me olvidaba de qué libro estaba leyendo y descubría años después que, por ejemplo, me había quedado a tres páginas del final del *Martin Eden* de Jack London. Al practicar este método me di cuenta de la riqueza del pensamiento asociativo, porque gracias a esa mezcla mi mente establecía conexiones muy interesantes entre la física cuántica y la lucha de los olímpicos griegos contra los titanes y Tifón, o entre un pasaje de las memorias de Goethe y una poesía de Omar Jayyam. Lo importante es que esas conexiones se producían porque estaba leyendo a la vez un libro de Omar Jayyam y otro de Goethe: si no los hubiera leído al mismo tiempo, habría sido imposible dar con casi todas esas conexiones. Otro método era

consultar literalmente muchos libros a la vez. Durante dos o tres años fui casi a diario a la Biblioteca Nacional y pedí entre cinco y diez libros cada día. Dos o tres los leía hasta el final, mientras que los otros los hojeaba.

Advertí también, es probable que a través de la lectura de Martin Gardner y Raymond Smullyan, de lo insatisfactorio que resultaba el orden alfabético, como el de las fichas de los libros de la Biblioteca Nacional, que se usaban años antes de que llegaran los ordenadores. Como es obvio, a menudo pedía libros de los que había oído hablar a través de otros autores, pero también empleaba un método de búsqueda azarosa de mi invención: entraba en el salón de ficheros de la Biblioteca Nacional, que eran cientos de cajas ordenadas siguiendo la famosa clasificación universal CDU: filosofía, y dentro de filosofía metafísica, y dentro de metafísica Heidegger, y dentro de Heidegger las ediciones disponibles de *Ser y tiempo*. Y entonces, sin prestar atención a cómo estaban ordenados esos archivos y ficheros, pensaba un número cualquiera e iba contando pasillo a pasillo hasta que me detenía en el que me había tocado. Caminaba cinco, cuatro o tres pasos y me acercaba a uno de los cajones, lo abría tanteando con los ojos cerrados y contaba, por ejemplo, 23 fichas. Entonces abría los ojos, anotaba las signaturas de los cinco primeros libros y los pedía, aunque trataran de cómo reparar la rueda de un autobús o fueran recetas para preparar limonada maltesa. Todavía no había leído aquello que decía Borges: «Todo libro tiene una línea que lo salva», pero ya creía firmemente en ello. De este modo logré saltar fuera de mi círculo de referencia y hacer hallazgos muy interesantes, desde la *Nueva Teoría de la Naturaleza*, de Oliva Sabuco, a la *Crítica del lenguaje* de Mauthner o el *Sefer Yetsirá* de los cabalistas.

Así que, en vista de todo lo anterior, ya puede suponer el lector el placer que me ha producido la expansión y desarrollo de los ordenadores y de Internet, que hacen posible emplear métodos como los anteriores a diario, y que añaden la facilidad de archivar, copiar y guardar los hallazgos y encontrar más cosas que en cualquiera de las bibliotecas del planeta, incluida la Biblioteca Nacional de Madrid y la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos, que pasa por ser la mayor del mundo.

Estos dos aspectos, la accesibilidad a los contenidos por medios asociativos y el enciclopedismo de la Red, son tan importantes en la multinarrativa como el aspecto hipertextual.

## **HIPERENLACES A LA TEORÍA CRÍTICA**

---

Hasta hace poco tiempo en muchas universidades de Europa, pero también de Estados Unidos, las facultades relacionadas con la narrativa, como Literatura, Estudios literarios, Literatura comparada, e incluso las relacionadas con el cine y las

artes audiovisuales, estaban dominadas por teorías como el estructuralismo, el postestructuralismo y el llamado deconstruccionismo. Muchas de estas teorías fueron propuestas o desarrolladas por pensadores franceses como Jacques Derrida, Roland Barthes, Gilles Deleuze, Michel Foucault. A casi todos ellos a menudo se les incluye bajo la etiqueta «posmodernismo» o incluso simplemente «teoría crítica», que es la denominación que prefiere George Landow, aunque eso crea cierta confusión con la Escuela de Frankfurt. Una característica común a muchos de los autores citados es su manera de escribir alambicada y un academicismo extremo, que hace la lectura espesa y rara vez amena, incluso difícil, confusa y oscura. Un estilo muy lejano de aquella deliciosa claridad y precisión francesa de Montaigne, Diderot, Voltaire, Descartes e incluso Valéry.

Aunque muchas de las teorías estructuralistas han sido cuestionadas y su influencia ya no es tan dominante en las universidades de humanidades, en los últimos años han atraído la atención de otros estudiosos, los del mundo digital, lo que parece extraño, porque ¿qué tienen que ver pensadores franceses que destacan por lo abstruso de su escritura con los creadores e inventores de sistemas de comunicación y transmisión de la información a través de los ordenadores y la red mundial, o con los inquietos, exuberantes, pero en el fondo siempre claros, pensadores estadounidenses como Ted Nelson o Vannevar Bush? La respuesta es que a muchos de aquellos autores se les entiende mucho mejor a la luz del hipertexto (a algunos incluso se les entiende por primera vez). Lo que resulta difícil de descifrar en los libros de autores como Félix Guattari y Gilles Deleuze adquiere cierta claridad al compararlo con las teorías e inventos de Vannevar Bush, Ted Nelson, Douglas Engelbart y otros precursores de Internet. George Landow asegura que cuando en sus clases explica los estructuralistas franceses relacionándolos con las teorías hipertextuales, sus alumnos parecen por fin entenderlas:

He tenido muchos estudiantes en mis clases de hipertexto y teoría literaria que me dijeron que encuentran los escritos de Barthes, Derrida, Michel Foucault, Gilles Deleuze y Félix Guattari más fáciles de comprender tras la experiencia de leer y escribir hipertextos. Otros han coincidido en que tales teóricos, particularmente Derrida y Barthes, proporcionan herramientas útiles para pensar acerca del hipertexto.

Es una relación bastante asombrosa, que llevó a Landow a añadir un subtítulo a su libro: «La convergencia de la teoría crítica y la tecnología», y a hablar de un «Derrida hipertextual», o de un «Ted Nelson postestructuralista». Y la verdad es que no se puede negar que Barthes parece estar hablando de una página web llena de hiperenlaces, nodos y anclajes cuando escribe en 1970:

En este texto ideal abundan las redes que interactúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás; este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, es reversible; podemos acceder a ella por diversas vías, sin que ninguna de ellas

pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables.

Lo mismo sucede con este pasaje de *La arqueología del saber* (1969) de Foucault, como bien señala Landow:

«Las fronteras de un libro nunca están claramente definidas», ya que se encuentra «atrapado en un sistema de referencias a otros libros, otros textos, otras frases: es un nodo dentro de una red [...], una red de referencias».

Entre las coincidencias más evidentes entre ambos lados de la teoría y del Atlántico, Landow señala que postulan que deben abandonarse los actuales sistemas conceptuales basados en nociones como centro, margen, jerarquía y linealidad y sustituirlos por las de multilinealidad, nodos, enlaces y redes, o la noción de rizoma de Deleuze y Guattari, que en vez de trazar estructuras en forma arbórea y jerárquica (tronco-ramas-hojas) proponen el crecimiento rizomático en el que cada parte de la planta puede funcionar como raíz, tallo o rama. Por otra parte, dice Landow:

Casi todos los participantes en este cambio de paradigma, que marca una revolución en el pensamiento, consideran la escritura electrónica como una reacción directa a las ventajas e inconvenientes del libro impreso. Esta reacción tendrá profundas repercusiones en la literatura, la enseñanza y la política.

Sucede, en efecto, que el mundo digital permite o permitirá ver de manera intuitiva muchas cosas que hasta hace poco parecían absurdas o fatigosas. David Bolter también opina que lo que resulta antinatural en la letra impresa se vuelve natural en el ámbito electrónico. Pero detengámonos un momento en esta idea de lo natural y lo intuitivo del hiperenlace. Cuando yo mismo me vi, páginas atrás, ante la tarea de explicar los diferentes tipos de hiperenlace al lector, siguiendo las indicaciones de Landow, el riesgo de resultar confuso y fatigoso quedó atenuado por la certeza de que los lectores ya están familiarizados con el uso del hipertexto, por la sencilla razón de que lo usan a diario cada vez que navegan por la Red, buscan una palabra en Google, consultan la edición digital de su periódico favorito o participan en narrativas hipertextuales y multimedia. Como dice Lev Manovich:

El mayor hipertexto es la Red en sí, porque es más compleja, impredecible y dinámica que cualquier novela que haya sido escrita alguna vez por cualquier autor, incluido James Joyce.

Todos nos movemos por ese hipertexto a diario, casi sin darnos cuenta de que somos hiperlectores. El desafío, sin embargo, era realmente complejo cuando Landow publicó en 1991 la primera edición de su libro y se vio obligado a explicar cómo se leía la primera novela hipertextual, *Afternoon* (1987), de Michael Joyce, que es considerada el equivalente de la primera Biblia editada por Gutenberg. *Afternoon*



fue escrita mediante uno de los primeros programas hipertextuales de ordenador, el sistema Storyspace, y tiene 539 lexías o contenidos que pueden conectarse entre sí. La primera lexía es *Quiero decir*: «Quiero decir que es posible que haya visto a mi hijo morir esta mañana». A partir de ahí, el usuario tiene que moverse de una lexía a otra, de manera muchas veces confusa, regresando a veces a los mismos lugares, para descubrir así poco a poco qué le ha sucedido a Peter, el protagonista, cómo ha muerto su hijo, tal vez su responsabilidad en esa muerte, y el hecho de que quizá en ocasiones se ha mentido a sí mismo y al hiperlector. Años después, hacia 1997, cuando Landow publicó la segunda edición de su libro, los lectores ya estaban más familiarizados con sistemas hipertextuales e incluso se podían ya citar obras de multinarrativa audiovisual accesibles a través de la Red, sin necesidad de un programa de software como Storyspace, por ejemplo *The Spot*, creado por Scott Zakarin en 1995, «un culebrón cuasierótico sobre un grupo de yuppies de la costa Oeste que viven en una casa en la playa y publican sus diarios en la Red». Se trataba de una especie de adaptación al mundo digital de series como *Melrose Place* o *Beverly Hills 90210*, con diversos protagonistas, cada uno de los cuales tenía su diario en línea (los blogs como tales ni siquiera se habían inventado). Además, los personajes de *The Spot* subían vídeos de sus aventuras en California. Los visitantes podían leer los diarios, ver los vídeos, comentarlos y participar en un foro, en el que también colaboraban los supuestos personajes, o enviar sugerencias a través del correo electrónico.

Pero, entre las diversas características del hipertexto, como la conectividad asociativa, la accesibilidad y el enciclopedismo, hay una a la que apenas me he referido: la interactividad. He preferido reservarla para el próximo capítulo, dedicado a un fenómeno que hace un uso constante del hiperenlace y que es, al menos por el momento, el ejemplo más deslumbrante de hipernarrativa: los videojuegos.

# LOS VIDEOJUEGOS

## CONFESIÓN DE UN ASESINO

---

Tengo que confesar un horrible secreto: habitualmente cometo asesinatos y actos bárbaros sólo por diversión. He golpeado a ancianas, atropellado a peatones subiéndome a la calzada y he asesinado a multitudes de mafiosos, policías, civiles inocentes e incluso a dobles de Elvis vestidos con lentejuelas. En actos de crueldad animal he hecho saltar por los aires a muchos lemmings. Incluso he cometido genocidios, pasando por la espada a civilizaciones enteras.

La confesión de Gant Tavinor da inicio a su libro *The art of videogames* (2009) y nos permite comprender de una manera intuitiva e inmediata el poder de la narración en un videojuego. Pero los jugadores de la época anterior a los videojuegos también cometieron crímenes semejantes a los de Tavinor. Yo recuerdo perfectamente haber asaltado en mi infancia barcos en alta mar y matado en duelos a espada a sus mejores capitanes. En otras ocasiones he luchado contra el Séptimo de caballería, contra alienígenas de las estepas marcianas, haciendo volar sus naves en el espacio, e incluso he cabalgado al frente de la Horda de Oro de los mongoles, arrasando el mundo entero hasta detenerme en las murallas de Viena. Todas estas aventuras sucedían en algún lugar del interior de mi mente y eran un intercambio de información neuronal inaccesible a los demás, porque muchas de ellas se desarrollaban mientras permanecía sentado en un sillón o tumbado en la cama, con un libro entre las manos. Es cierto que a veces, como durante noches enteras con mi amigo Marcos, logré en cierto modo traducir al exterior esas imágenes, por ejemplo, conquistando el mundo en el Risk, o comprando calles y barrios enteros en el Monopoly, aunque las aventuras que recuerdo con más intensidad fueron las partidas de un juego de tablero llamado Iliad en el que combatíamos ante las murallas de Troya. Yo conducía a los guerreros griegos al mando de mi héroe favorito, Diomedes.

La diferencia entre lo que cualquier lector o soñador ha hecho desde que existe el mundo y lo que hace un jugador de videojuego es que en el segundo caso su imaginación se convierte en realidad visible, no sólo para él, sino para cualquiera que esté delante de la pantalla. Además, puede reproducir la experiencia vivida si graba la partida en la memoria de la consola o del ordenador. Decidir si era más entretenido, más placentero o mejor para la imaginación jugar en aquellas aventuras intramentales o en sencillos tableros con figuritas de plástico o metal en vez de hacerlo en un videojuego es una discusión quizá estéril. En primer lugar porque los sueños y las fantasías siguen existiendo aunque juguemos ante una pantalla. En segundo, porque es muy difícil medir el grado de emoción o placer. A mí me puede parecer que el videojuego exige a los participantes una atención demasiado constante y que eso no permite que se mantengan conversaciones en paralelo acerca de lo divino o lo humano y que los participantes se miran menos entre ellos, porque concentran su atención en la pantalla, pero quizá me equivoco, porque he visto a videojugadores

que no paran de hablar y que incluso detienen la partida para compartir diversas fabulaciones o comentar las aventuras recién vividas (y si se trata de un juego con webcam, incluso se pueden mirar a la cara). Además, los videojugadores suelen estar más juntos, sentados muchas veces uno al lado del otro, con más contacto físico. Mi hijo me cuenta que en su barrio hay un ciber (un local con ordenadores) en el que aficionados a videojuegos se reúnen a jugar tanto de día como de noche. Debe de ser una experiencia interesante tener 18 años y estar allí escondido, con las persianas cerradas, desde las doce hasta las seis de la mañana.

## **BREVÍSIMA HISTORIA DE LOS VIDEOJUEGOS**

---

Aunque los videojuegos son uno de los mayores logros del mundo digital, sus comienzos fueron analógicos y se remontan de nuevo a los años cuarenta (también, por cierto, están relacionados con la guerra).

En 1948 se registró el primer videojuego en la oficina de patentes de Estados Unidos, a nombre de Goldsmith y Estle Ray Mann. Se trataba de un juego inspirado en los radares que habían empleado durante la Segunda Guerra Mundial y se llamaba *Dispositivo de Entretenimiento del Rayo de Tubo Catódico*. El jugador manejaba con una pistola de electrones un punto luminoso con el que debía alcanzar algunos papelitos pegados a modo de blanco sobre la pantalla. Otros videojuegos analógicos pioneros fueron *Nimrod*, *OXO* (el *Tres en raya*), *Tenis para dos* (1958), que se jugaba con un osciloscopio en un ordenador analógico, y *Spacewar*.

En 1971 apareció *Computer Space*, una versión un poco más sofisticada de *Spacewar*, el primer videojuego comercializado en salas públicas, que se usaba echando monedas de 50 centavos. A partir de entonces en todas las grandes ciudades del mundo empezaron a aparecer máquinas en las salas de juego, a menudo ocupando el lugar de las mesas de ping-pong o de billar. Pero el primer gran éxito que puso en marcha a la industria de los videojuegos fue *Pong*, un sencillo juego de tenis en el que cada jugador controlaba una rayita, que hacía la función de raqueta, y lanzaba un punto luminoso, que era la pelota, intentando que su rival no se lo devolviera con su propia rayita. La primera máquina de *Pong* que recuerdo fue la que se instaló en una cafetería del barrio de Argüelles, en Madrid, donde yo solía ir a jugar con mis amigos y en alguna ocasión con mi padre. Todos estábamos asombrados de lo entretenido que resultaba aquel sencillo mecanismo. El reinado de los videojuegos de salón no duró más de dos o tres décadas y en la actualidad casi han sido sustituidos por simples máquinas tragaperras de apuestas. La razón del declive de las salas de juego tradicionales es similar a lo que afectó al cine con la llegada del vídeo doméstico: los videojuegos se hicieron caseros.

Los primeros videojuegos caseros se remontan a 1972, cuando apareció la primera consola de videojuegos, Magnavox Odyssey, un curioso aparato que se conectaba al televisor y que incluía todo tipo de juegos pero muy sencillos, pues consistían en mover una o dos luces por la pantalla. A veces se usaban plásticos translúcidos que se ponían sobre la pantalla para simular dianas, carreteras o un niño y una niña a los que había que vestir. No había ningún sistema de memoria o grabación, así que dependía del jugador recordar qué blancos había alcanzado ya. Casi todos esos juegos no eran muy distintos de un juego de tablero, y era difícil entender qué ventaja ofrecían. Pero en 1972, Nolan Bushnell, el creador de *Pong*, fundó Atari y comercializó una versión casera de su juego, lo que dio comienzo a la expansión sin límites de las consolas de vídeo. Atari todavía tiene el récord de empresa de más rápido crecimiento de toda la historia, aunque acabó siendo superada por sus rivales japonesas Sony, Sega o Nintendo. Ya en 1984, Sherry Turkle decía que la gente invertía más dinero en videojuegos que la suma de lo que gastaba en ir al cine y comprar discos.

A partir de los años noventa, los videojuegos se expandieron de manera imparable, hasta convertirse en el sector más rentable del entretenimiento, superando en recaudación absoluta a las películas de Hollywood.

## **TIPOS DE VIDEOJUEGOS**

---

Tengo que aclarar que aquí estoy usando la palabra videojuego para referirme tanto a los juegos de consolas como Nintendo, X Box o Sony, como a los juegos de ordenador. La definición presenta ciertas dificultades porque hemos llegado a asimilar los videojuegos con las consolas, pero eso es, de nuevo, un accidente tecnológico: tarde o temprano las consolas se integrarán en ese aparato único ordenador/teléfono/televisor del que hablaba Negroponte, porque hoy en día todos los videojuegos están hechos de bits, es decir, son digitales. Por otra parte, siempre encontraremos ejemplos fronterizos: el molesto clip de oficina que aparecía en el procesador de texto Word ¿es un videojuego?, el mando a distancia de un televisor ¿es un videojuego? En principio no, pero es fácil imaginar maneras de usar el clip y el mando a distancia como si lo fueran.

A pesar de que los videojuegos tal como los conocemos hoy en día apenas tienen dos décadas de existencia, se ha intentado clasificarlos de muchas maneras. Se les puede aplicar las categorías y géneros que son comunes a la novela, el cine o la televisión (policíacos, de aventura, comedias, concursos, etcétera), pero su característica determinante es, como es obvio, que son juegos, por lo que los diferentes tipos dependen más de lo que hace el usuario que de lo que ve. Turkle en

una investigación de 1984 con más de cien aficionados a los videojuegos descubrió que, en contra de lo que repetían una y otra vez los enemigos de los videojuegos, los aficionados nunca los comparaban con la televisión, sino más bien con el deporte, el sexo o la meditación:

La televisión es algo que ves. Los videojuegos son algo que haces, algo que haces con tu mente, un mundo en el que entras, y hasta cierto punto son algo en lo que te «conviertes»... Los videojuegos son micromundos interactivos de ordenador.

Por ello, una clasificación de videojuegos debe atender a lo que el usuario puede hacer con ellos y a las situaciones en las que se puede encontrar. De este tipo es la que ofrecía Murray en 1997:

- Encuentro un mundo confuso y descubro sus claves.
- Encuentro un mundo dividido en trozos y lo uno para formar un todo coherente.
- Me arriesgo y soy recompensado por mi valentía.
- Encuentro un antagonista difícil y le venzo.
- Encuentro un desafío interesante de habilidad o estrategia y tengo éxito resolviéndolo.
- Empiezo con muy poca cantidad de algún bien valioso y acabo con mucha cantidad (o empiezo con una gran cantidad de alguna cosa inservible y me deshago de todo).
- Un mundo de impredecibles consecuencias me desafía y sobrevivo.
- Fallo una prueba importante y me derrotan.
- Decido intentarlo una y otra vez hasta que lo consigo.
- Decido ganar haciendo trampas, es decir, actuando fuera de las reglas, porque la autoridad está para saltársela.
- Me doy cuenta de que el mundo está confabulando contra mí y otros como yo.

Desde 1997 la evolución de los videojuegos ha hecho que se establecieran ciertas categorías básicas, que a veces mezclan la actividad del jugador con los géneros comunes a otras narrativas. En Wikipedia se ofrece una clasificación parecida a la siguiente:

- *Acción-aventura*: con muchos subgéneros, como *aventura*, en los que se puede viajar por el mundo, explorar selvas o incluso visitar planetas lejanos o mundos de fantasía. En ocasiones es más importante la aventura y la acción es sólo

secundaria (existen puristas que rechazan cualquier ingrediente de acción como disparos). Se considera que el primer juego de aventura fue *Aventura en la Cueva Colosal*, que era textual, es decir, se jugaba escribiendo y leyendo texto sobre la pantalla.

— *Shooter*: consisten en disparar a diversos blancos. Aunque se considera a veces un subgénero de los juegos de acción, en ocasiones la aventura es sólo la excusa para practicar el tiro al blanco y en consolas como la Xbox 360 llega a representar la mitad de su catálogo.

— *Juegos de rol*: no hay que confundirlos con los juegos de rol tradicionales, aunque proceden de los antiguos juegos *Dungeons and Dragons* (Dragones y mazmorras). En este caso, el videojugador participa a través de un personaje (su avatar) o incluso maneja varios.

— *Simulación*: en ellos se intenta reproducir de la manera más fiel posible algo real o ficticio. Desde un simulador de vuelo que los pilotos profesionales pueden utilizar en sus entrenamientos, hasta la reconstrucción de toda una civilización. Un subgénero de la simulación son los juegos de Dios (*god games*), donde el jugador controla todo.

Otros tipos de videojuegos son los de estrategia, como *Civilización*; los puzles y rompecabezas o los educativos, y los llamados «plataformas», que tienen muchos de los títulos más populares y adictivos, como *Super Mario Bros*. Pero la enumeración podría ser casi infinita, añadiendo juegos de lucha, como *Street Fighter*, *Tekken* o *Soul Calibur*; de terror, como *Resident Evil* hasta la cuarta entrega o *Silent Hill*. Muchas veces un juego pertenece a dos o más géneros, como *Aventura en la Cueva Colosal* que es de acción, pero también «conversacional». A menudo los géneros, como sucede con los cinematográficos, se mezclan unos con otros. Ahora bien, en lo que se refiere a la estructura narrativa, Majewski ofrece en *Theorising videogame* tres modelos:

El modelo del collar de perlas, en el que el jugador tiene un cierto grado de libertad en algunos momentos, pero que tiene que seguir una historia lineal; la «narrativa arborescente», en la que el jugador ayuda a definir el desarrollo y el desenlace de la historia eligiendo entre diferentes alternativas; el «parque de atracciones», en el que el jugador es invitado a unir de algún modo un grupo de subtramas.

En opinión de Majewski, el cuarto modelo, «bloques de construcción», como el *Tetris*, que consiste en encajar piezas geométricas, carece casi por completo de características narrativas.

## ¿JUGADORES O ESPECTADORES?

---

Se suele decir que los videojuegos son un entretenimiento pasivo y que el espectador de cine recibe más estímulos. La realidad es exactamente la contraria: si de pasividad se trata, pocos espectáculos son comparables al cine, en el que el espectador permanece sentado en su butaca durante dos horas mirando fijamente la pantalla. El hecho de que esté inmóvil no significa que su mente lo esté, porque el espectador de cine teoriza sin parar, lo sepa o no, acerca de lo que está viendo y acerca de lo que cree que va a suceder. Sin embargo, esa actividad mental nunca se detiene, a riesgo de perderse la película, que nunca da descanso ni oportunidad a la reflexión. Se dice que es terrible que en un telediario primero veamos la noticia de un atentado que ha causado veinte o doscientos muertos y en seguida el locutor se ponga a hablar del próximo partido de fútbol; ahora bien, el telespectador puede apagar la televisión y comentar la noticia, algo que en una película no es posible (aunque sí lo es desde la invención del vídeo con el cine en casa).

El usuario de videojuegos es activo, no sólo porque esté pendiente de reaccionar a lo que sucede, sino también porque anticipa lo que puede suceder y reacciona intentando apresurarlo o evitarlo; porque se ve obligado constantemente a tomar decisiones, a descubrir métodos para salir de un atolladero, a explorar el mundo en el que se mueve, a menudo repitiendo varias veces una misma pantalla hasta que logra llegar a un conocimiento que le permite superarla. Como dijo un niño a Turkle, al explicarle cómo jugar a un popular juego de los años ochenta, no es que tú controles al Comecocos, sino que «Tú eres el Comecocos». A primera vista no hay muchas formas artísticas en las que los destinatarios participen de la misma manera que en los videojuegos, donde son a la vez espectadores y participantes. La intervención del lector no modifica el libro (excepto si dobla las páginas o lo gasta por el uso) y tampoco el espectador de cine o el de televisión interviene o modifica lo que ve. Sin embargo, como casi cualquier nueva forma artística, los videojuegos no son una novedad absoluta, sino la materialización en una nueva forma narrativa de algo que ya ha existido, aunque fuera sólo como una mera hipótesis. Pronto descubriremos que el caso de los videojuegos no es tan insólito como parece y que existen precedentes, algunos de ellos muy lejanos, pero antes debemos conocer otras características de los videojuegos.

El jugador o espectador de videojuegos no sólo es activo e interactivo, sino que además es proactivo: se interesa por todo lo que rodea a sus juegos favoritos, crea clubs de fans, foros de discusión en Internet, comparte trucos, descubre nuevos aspectos de ese mundo que tanto le interesa. Como es obvio, eso también lo hacen los



cinéfilos y los telespectadores de ciertas series de televisión, como *Star Trek* (los célebres *trekies*) o más recientemente los de *Lost* (los *losties*), pero en el caso de los videojuegos, esa afición y esa búsqueda constante tienen un objetivo: mejorar la experiencia que se obtiene en el videojuego, su jugabilidad. Es decir, mientras que el visionado de una película no puede mejorarse, aunque sí la reflexión posterior sobre ella, en los videojuegos la propia experiencia puede resultar más entretenida gracias a la proactividad. De hecho, los aficionados a los videojuegos pasan más tiempo enganchados a ellos que con una película, e incluso que con una temporada completa de una serie, no sólo porque pueden jugar una y otra vez, sino porque el tiempo de juego que exigen para completarlo es a veces de cuarenta o más horas. La repetición, por cierto, es un aspecto de los videojuegos que recupera la esencia de la narrativa más tradicional: los cuentos infantiles; los niños piden siempre que les cuenten el mismo cuento. En el caso de muchos videojuegos se repite una misma aventura pero a la vez es siempre distinta, gracias a su carácter hipertextual e interactivo.

## **DE NUEVO LA HIPERTEXTUALIDAD**

---

Los videojuegos son un ejemplo perfecto de narrativa multiforme o multinarrativa, puesto que combinan la hipertextualidad, que facilita el desarrollo de alternativas múltiples, con la interactividad, que permite que el jugador dirija la aventura. A pesar de que el usuario no suele ser consciente de ello, los videojuegos se basan en el uso continuo del hiperenlace y proponen al usuario un árbol de decisiones: visitar la isla o subir al globo, matar a las dos niñas mutantes o huir de ellas. Cada elección le permite enlazar, mediante un hiperenlace, con otra situación.

En ocasiones, las conexiones son evidentes porque se le ofrecen al jugador varias opciones de manera explícita, que le llevarán a una nueva pantalla, a un nuevo desafío. En otras ocasiones, los hiperenlaces son casi invisibles y ni siquiera han sido creados por los diseñadores del videojuego. Cuando un jugador decide que su avatar en *Tekken* se agache y al mismo tiempo golpee a su rival con la mano abierta después de girar tres veces sobre sí mismo cuando sólo le quedan seis rayitas de fuerza y a su rival doce, es casi seguro que los diseñadores del juego, que también podríamos llamar guionistas, nunca habrán examinado o visualizado esa jugada concreta, por la sencilla razón de que si lo hubieran hecho habrían tenido que pasarse miles o millones de años delante de la pantalla. Lo que han hecho ha sido definir los posibles movimientos de ese personaje y de su adversario, los diferentes lugares en los que puede suceder la acción o los efectos de determinados golpes. Pero la combinación de todos esos patrones de conducta (por parte del jugador) y de respuesta (por parte de los elementos del juego) dan un resultado de millones de cifras. Es lo mismo que

sucede con el ajedrez: se define el tablero (64 casillas blancas y negras), se define el movimiento de cada pieza (peones, alfiles, torres, caballos, reina y rey) y se enumeran ciertas reglas (colocación de las piezas al inicio, jaque, mate, enroque, etcétera), pero las combinaciones de estas piezas y reglas son tantas que nadie podría jugarlas ni aunque viviera mil o un millón de años.

En definitiva, en los videojuegos, como en el ajedrez, a menudo suceden cosas que nunca antes han sucedido y que nunca antes nadie había visto. Aunque en muchos videojuegos se sabe que existe una manera óptima de superar a un adversario o ganar una partida, en otros eso no resulta tan evidente y los creadores pueden no conocer la mejor estrategia del juego que han diseñado, del mismo modo que el inventor del ajedrez hoy en día sería un jugador del montón comparado con los grandes maestros. Los guionistas de un videojuego tienen que prever en cierto modo en qué situaciones se podrá encontrar el jugador, del mismo modo que debe hacerlo un buen guionista de cualquier tipo de narración audiovisual; pero la diferencia es que el primero tiene que dar respuestas múltiples para múltiples acciones, mientras que el guionista de las narrativas lineales sólo tiene que dar una única respuesta en cada momento, de manera sucesiva. La gran diferencia entre los dos tipos de narrativa es que en el cine o la televisión el espectador está siempre fuera de la historia, ya sea en el salón de su casa o en el cine, mientras que el usuario de un videojuego en realidad no permanece en su silla, sino que está dentro de la historia, y se mueve constantemente, recorriendo los diferentes lugares de ese mundo imaginario que propone el videojuego.

Es una aparente contradicción el hecho de que los creadores de un videojuego sepan y al mismo tiempo no sepan todo lo que puede suceder. La solución a esta paradoja aparente (casi todas las paradojas son aparentes) se resume en una palabra y en un método: algoritmo.

## **LOS ALGORITMOS Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

En la primera parte de este libro he hablado mucho acerca de la obsesión por la estructura que ha dominado el mundo del guión cinematográfico y el de la televisión convencional en los últimos decenios. Cuando se trata de videojuegos, resulta difícil o imposible negar que la estructura es absolutamente fundamental, al menos en el momento actual.

En el cine hay casos en los que una estructura mal construida no impide que una película sea extraordinaria, no sólo porque voluntariamente quiere alejarse de la rigidez de causas y efectos, sino porque los guionistas, o los montadores o incluso el director, cometieron algún fallo en el desarrollo de la trama. El caso más célebre es *El*

*sueño eterno*: yo vi la película al menos tres o cuatro veces, y disfruté mucho, sin darme cuenta de que la trama tiene al menos un agujero que la hace incoherente y que, de hecho, toda la historia resulta casi incomprensible. Se dice que el director, Howard Hawks, y los guionistas, Faulkner, Brackett y Furtham, escribieron al autor de la novela, Raymond Chandler porque no lograban entender quién había matado al chófer Owen Taylor. Chandler les respondió: «¡Diablos, yo tampoco lo sé!». En un videojuego, la posibilidad de que el nexo entre las diversas pantallas tenga un hueco semejante es impensable, porque eso provocaría su retirada inmediata del mercado. La estructura narrativa de un videojuego, incluso en lo que se refiere a las acciones que puede realizar un jugador, debe estar prevista hasta el más mínimo detalle. Los videojuegos son uno de los mejores ejemplos de lo que se llama un diseño algorítmico. Para entender a qué me refiero, será útil recordar la definición de algoritmo:

Un algoritmo es una sucesión finita de reglas elementales, regidas por una prescripción precisa y uniforme, que permite efectuar paso a paso, en un encadenamiento estricto y riguroso, ciertas operaciones de tipo ejecutable, con vistas a la resolución de problemas pertenecientes a una misma clase.

Intuyo que tras esta definición que nos proporciona George Ifrah en su monumental *Historia universal de las cifras*, el lector tal vez esté más confundido que antes, así que intentaré traducirla a un lenguaje menos especializado:

Un algoritmo es un método para resolver problemas de manera segura, siguiendo unas reglas claras y que nunca resultan ambiguas ni nos llevan a callejones sin salida.

## **CÓMO ARREGLAR UNA LÁMPARA**

---

Éstos son los pasos que nos permitirán saber qué debemos hacer cuando una lámpara no se enciende: comprobamos si está enchufada; en caso de que esté enchufada pero siga sin funcionar, debemos comprobar si la bombilla está quemada. Si está quemada, ponemos una nueva; si no lo está, tiramos la lámpara.

Sí, tal vez sea un poco radical tirar la lámpara, porque todavía podríamos añadir alguna derivación más al algoritmo:



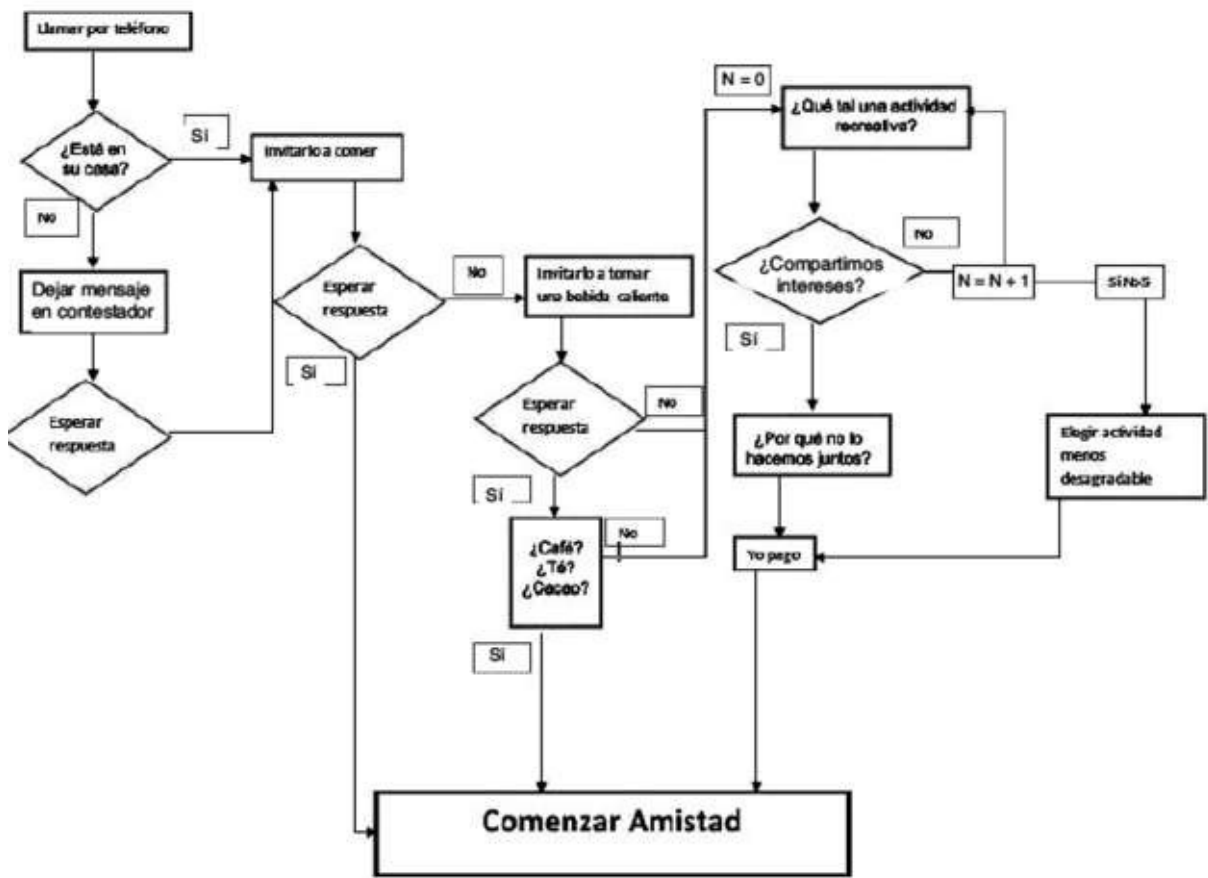
Algoritmo para arreglar una lámpara.



Si después de aplicar el algoritmo anterior la lámpara no se arregla, quedan pocas opciones, a no ser que exista un problema mayor, por ejemplo, que no haya luz en todo el edificio.

Los algoritmos se emplean en muchos contextos, no sólo para arreglar bombillas,

sino también en medicina, donde suelen ser llamados protocolos, como el Protocolo para Reanimación Cardiovascular (RCP). También se emplean en profesiones de cierto riesgo como la aviación y el submarinismo, aunque no aparezca en forma de diagrama o esquema y simplemente se aplique como una secuencia de pasos a seguir. Al lector le resultarán familiares si recuerda el método que emplean los vendedores telefónicos, quienes disponen de un patrón de conducta adaptable a cualquier tipo de respuesta del codiciado cliente. En la serie *Big Bang Theory*, uno de los protagonistas, el insoportablemente cerebral Sheldon, necesita hacerse amigo de un colega llamado Kripke, así que diseña un algoritmo de la amistad:



Gracias a este esquema algorítmico, Sheldon puede afrontar la difícil tarea de convertirse en amigo de alguien. Como es obvio, existen maneras mucho más sencillas de hacer amigos, pero Sheldon se caracteriza por aplicar un método científico a todo y por la falta de empatía, características que solemos asociar con las máquinas, los androides, los robots y los ordenadores. Y no nos falta razón, porque los algoritmos tienen mucha relación con las máquinas y la programación de ordenadores, como demuestra que uno de los pioneros de la Inteligencia Artificial, Alan Turing, llamara a los ordenadores «autómatas algorítmicos universales». Turing ideó un test para distinguir a un humano de una máquina que aparece en *Blade Runner*: los androides son detectados siguiendo una serie de reglas algorítmicas que les hacen caer en un bucle o algoritmo sin solución, insertado a propósito por sus

fabricantes. El detonante de ese bucle puede ser la mención insistente de animales. También cuando damos instrucciones a una máquina tenemos que estar seguros de que hará aquello para lo que la hemos diseñado y que no terminará en un callejón sin salida o se meterá en un «bucle infinito», dando una y otra vez vueltas a lo mismo, lo que los humanos llamamos «circulo vicioso». En *Big Bang Theory*, Sheldon intenta aplicar su algoritmo y llama a Kripke, pero se queda atrapado en uno de esos bucles infinitos cuando le pregunta qué cosas le interesan, porque ni a él le gustan las actividades de Kripke ni a Kripke le gustan las de Sheldon. Entonces interviene Wolowitz, que soluciona el bucle, añadiendo la derivación: «Tras cinco intentos fracasados de ponerse de acuerdo, debes elegir la actividad menos desagradable», que en el caso de Kripke es «montañismo».

El hecho de que las máquinas deban funcionar mediante algoritmos, es decir, mediante procesos y reglas que nunca resulten confusas, ambiguas o queden sin solución, ha hecho a algunos científicos como Roger Penrose argumentar que las máquinas nunca pensarán como los seres humanos, precisamente porque nuestro pensamiento no puede ser reducido a algoritmos. El asunto es fascinante, pero de nuevo debo detenerme para no desviarme de lo que aquí nos interesa: está claro que los videojuegos tienen mucho que ver con los algoritmos, pero ¿existe alguna relación entre los algoritmos y la narrativa?

La respuesta quizá parezca más evidente si recordamos un antiguo algoritmo.

## **EL ALGORITMO DE POLIFEMO**

---

En su largo viaje de regreso desde Troya a Ítaca, Ulises vive una de sus más peligrosas aventuras en la isla de los Cíclopes, cuando él y sus hombres se encuentran con Polifemo:

Era un monstruo digno de admiración: no se parecía a un hombre, a uno que come trigo, sino a una cima cubierta de bosque de las elevadas montañas que aparece sola, destacada de las otras.

Ulises se dirige decidido a la cueva del cíclope llevando con él a algunos de sus hombres y un pellejo lleno de vino. Entran en la cueva y allí ven establos llenos de corderos y cabritillos, canastos llenos de quesos y jarras rebosantes de leche; preparan un fuego y esperan a que regrese Polifemo, confiando en que los acogerá hospitalariamente. Pero el cíclope, nada más entrar con sus rebaños, cierra la puerta con una roca «tan pesada que no la habrían levantado del suelo ni 22 buenos carros de cuatro ruedas». Después ordeña las cabras y las ovejas y pone a mamar los cabritillos. Tras otras tareas que Homero describe con todo detalle, el cíclope

enciende un fuego y ve a Ulises y sus hombres. Tras una breve conversación, Polifemo pregunta a Ulises dónde está su nave, pero Ulises no cae en la trampa y miente:

La nave me la ha destrozado Poseidón, el que conmueve la tierra; la ha lanzado contra los escollos en los confines de vuestro país.

Los temores de Ulises se confirman entonces, porque Polifemo agarra a dos hombres, los estrella contra el suelo, los parte en pedazos y se los come como una bestia salvaje. Aunque Ulises piensa en matar al monstruo, se contiene porque sabe que, si lo hace, él y sus compañeros no podrían retirar la piedra que bloquea la entrada. Desde ese momento pasan días angustiosos, durante los que el cíclope va devorando a los hombres de dos en dos; aunque sale a pastorear sus rebaños, nunca olvida bloquear la puerta. Ulises pasa días y días en la cueva, observando las rutinas del cíclope, los objetos que podría utilizar en un plan de fuga, los rebaños de ovejas, la piedra que tapa la puerta de la cueva, pero que es demasiado grande para que él y sus hombres puedan desplazarla; algunas maderas y árboles arrancados por el cíclope, el fuego que el cíclope enciende.

Un videojugador también observaría estos detalles, recorrería la cueva, descubriendo que hay lugares que el cíclope le impide visitar, se enteraría de los hábitos del monstruo, y poco a poco, mediante ensayo y error, a través de pruebas algorítmicas que le llevarían a callejones sin salida o a la muerte transitoria de los videojuegos, encontraría una sofisticada solución para escapar. La diferencia es que Ulises está dentro del videojuego como personaje y jugador al mismo tiempo y que en ello le va la vida.

Podemos imaginar una adaptación de la aventura de Ulises en la cueva de Polifemo en un videojuego: el avatar del jugador, Ulises, es capturado por el cíclope, que en algún momento le preguntará cómo se llama. Si el jugador responde «Ulises», entonces quienes conocen la *Odisea* de Homero ya sabrán que la aventura terminará mal y que Polifemo o los otros cíclopes de la isla acabarán con él. ¿Por qué?

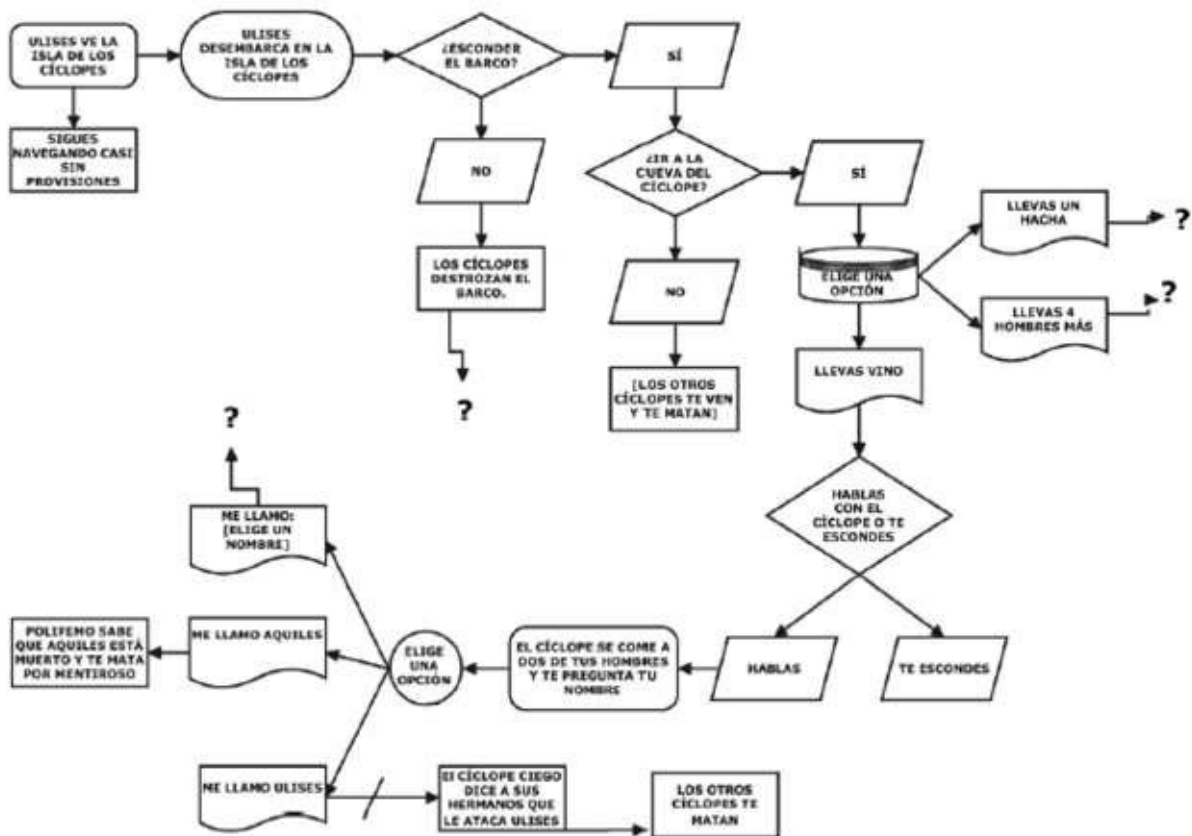
Porque cuando Ulises aplique todos los trucos algorítmicos (afilarse un tronco, emborrachar al cíclope, atravesarle su único ojo cuando duerme) y logre salir de la cueva (que el propio Polifemo ciego le abrirá), entonces el cíclope gritará pidiendo ayuda a sus hermanos y los otros cíclopes preguntarán a Polifemo: «¿Quién te ataca?». Si Polifemo responde «Ulises», entonces los cíclopes acudirán en ayuda de su hermano y matarán al avatar del personaje. Pero si el jugador responde a la pregunta del cíclope: «Mi nombre es *Nadie*», que es lo que hace Ulises en la *Odisea* escrita por Homero, entonces cuando los cíclopes pregunten a Polifemo quién le ataca, él responderá:

Amigos, Nadie me mata con engaño y no con sus propias fuerzas.



A lo que los cíclopes le responderán que si nadie le ataca, entonces no necesita que le ayuden. Esta estratagema permite a Ulises escapar del monstruoso cíclope, aunque decir a Polifemo que se llama «Nadie» es sólo una más de las condiciones necesarias. Otras son: acordarse de llevar vino para emborrachar a Polifemo, elegir una cantidad suficiente de hombres para que el cíclope se los coma durante varios días, buscar un objeto con el que atravesar el ojo del cíclope, afilarlo. Y también que tanto Ulises como sus hombres se oculten bajo grupos de carneros atados de tres en tres, agarrándose a sus vientres, para que cuando el ciego Polifemo retire la piedra para pedir ayuda y palpe a cualquier hombre o animal que salga de la cueva no los descubra.

El de Ulises y Polifemo no es el único ejemplo de la mitología griega en el que parecen plantearse diversas posibilidades narrativas implícitas, de una manera que recuerda mucho a un videojuego en el que el jugador tiene que decidir qué pasos dar, y que se arriesga a fracasar si olvida algún detalle. En la leyenda de la guerra de Troya existen más de veinte condiciones que los atacantes griegos deben cumplir para que la ciudad sea conquistada. Entre ellas, que el rey Agamenón sacrifique a su hija Ifigenia, que Aquiles participe en la guerra (Ulises se encarga de convencerle) y que el propio Ulises se una a la expedición (en este caso es el anciano Néstor quien le convence).



## AGUJEROS EN LA TRAMA ALGORÍTMICA

---

En *Las paradojas del guionista* hablé de la diferencia entre literatura y guión: la novela es en muchos aspectos indeterminada, porque queda en manos del lector el imaginar todo lo que se describe. De hecho, la novela es quizá el arte en el que más se «edita» la realidad, porque sólo se iluminan pequeñas partes y se deja todo lo demás sin definir. Si decimos que alguien entra en el zoo y se detiene junto a la jaula de los bonobos, no tenemos que describir casi nada, ni la puerta del zoo, ni los diversos animales en sus jaulas, ni la gente con la que nos cruzamos: tan sólo la jaula de los bonobos, que en ciertos casos se describe de esta sencilla manera: «la jaula de los bonobos». En algunas novelas de escritores aficionados a las descripciones a veces casi podemos ver un edificio o un paisaje, pero quedará siempre por describir más de lo que se ha descrito. Muchos lectores ni siquiera podrán imaginar a los bonobos, porque no sabrán qué diablos son (una especie de simios), así que verán de manera muy vaga algún tipo de animal metido en una jaula.

El cine, al contrario que la novela, debe mostrar cosas completas o que al menos lo parezcan: vemos a un doctor sentado a su mesa y a un paciente en su silla e imaginamos una consulta y una clínica entera, pero tal vez lo único que ha existido es dos paredes sin techo, una mesa, una silla y dos actores rodeados de cámaras, focos y un montón de gente. Es evidente que en un plató no se reconstruye una ciudad entera, aunque a veces lo parezca, como en las películas de Cecil B. De Mille o en la primera película dirigida por Charlie Kaufman *Sinédoque Nueva York*. En los comienzos del cine, las habitaciones no tenían techo, porque era allí donde se situaban las luces, pero el espectador apenas se daba cuenta de que faltaba algo: no tenía la posibilidad de mover el mando, manejar la cámara virtual y mirar hacia arriba. Una de las sorpresas de *Ciudadano Kane* fue descubrir que también en las casas del cine había techos. Lo mismo sucede en series de televisión como *Mad Men*, donde se cuidó que hubiera techos, en especial en la oficina. En un videojuego el asunto se complica porque no se trata de escenas encuadradas por la cámara, sino de un escenario en el que a menudo el jugador puede desplazarse 360 grados a la redonda, así que hay que guionizar y diseñar diferentes puntos de vista. Los videojugadores más inquietos intentan verlo todo, visitar cualquier rincón de ese mundo virtual y a menudo descubren agujeros, zonas no definidas en las que sólo se ven extraños paisajes formados por polígonos: «En algunos juegos mal contruidos hay literalmente agujeros en los entornos de los mundos ficticios». Son huecos en la maquinaria, agujeros en el diseño algorítmico, el equivalente a la parte de atrás de los decorados que ve el protagonista de la película *El show de Truman*, cuando descubre que el

mundo que creía real es sólo un plató de televisión, lo que ya sugirió Mel Brooks en *Sillas de montar calientes*: los protagonistas cabalgan por un pueblo del Oeste y, al dar la vuelta a una esquina, descubren que tras las fachadas no hay casas, sino sólo maderas que sostienen el decorado. Uno de los mayores placeres de los aficionados a los videojuegos es encontrar esos agujeros, los *glitch* o *bugs*, es decir, los fallos que se producen al pulsar una combinación de botones o realizar una acción no programada, que a veces son muy divertidos. Los diseñadores de videojuegos incluso esconden sorpresas llamadas Huevos de Pascua, que también se pueden encontrar en cualquier programa informático como Word, Photoshop o incluso la hoja de cálculo Excel.

En los videojuegos se habla de «cámara virtual» para referirse a la manera en la que el jugador, a través de su avatar, puede contemplar el mundo virtual, mirando a los lados, atrás, hacia arriba o hacia abajo. En realidad, cuando el jugador mueve los controles no mira a través de ningún objetivo, sino que elige entre diferentes trazados vectoriales que son generados matemáticamente. La cámara virtual proporciona la sensación de tridimensionalidad pero sólo permite ver lo que ha sido diseñado de manera explícita: hay puntos de vista que el avatar debería poder ver pero que no ve, porque ese avatar no se mueve por el mundo virtual, sino por la sucesión de imágenes algorítmicas creadas por los diseñadores. Quizá a algunos lectores todo esto les parezca un poco incomprensible, pero no es tan insólito: basta con que recuerden que la imagen continua del cine en realidad está compuesta por 24 imágenes estáticas que son proyectadas una tras otra en un segundo. El problema de los videojuegos es que resulta difícil definir y describir todo, porque cada pequeño detalle supone un gasto enorme. Esto ha dado lugar a curiosos comportamientos por parte de los usuarios, como veremos más adelante, pero antes conviene examinar la otra gran característica que los videojuegos comparten con otros contextos hipertextuales: la interactividad.

## **INTERACTIVIDAD**

---

Los usuarios de videojuegos no son sólo espectadores, lectores o simples degustadores, porque no se limitan a recibir estímulos como si fueran sujetos de un laboratorio conductista, sino que son buscadores activos de información y estímulos, exploradores inquietos de mundos que sólo pueden ser conocidos cuando se recorren, cuando uno se ve obligado a hacer girar su caballo hacia la izquierda, acercándose a la playa, o hacia la derecha, para dirigirse hacia las colinas que se adivinan a lo lejos. No existe un único recorrido, sino muchos y cada jugador puede experimentar una secuencia narrativa diferente a las de los demás, incluso a las que él mismo ya ha experimentado. El usuario de videojuegos toma constantemente decisiones, ya sea

apretando el *joystick* de la consola de Play Station, el *wiimote* o mando de la Wii inalámbrica de Nintendo o simplemente moviéndose con el *kinect* de X Box. Pero lo asombroso no es que tome decisiones y que maneje su avatar, sino que el mundo ficticio responda a sus acciones.

Hace muchos años, el pionero en Inteligencia Artificial Marvin Minsky dijo de manera provocativa que un termostato podía pensar, ya que modificaba su comportamiento en función de la información que recibía del medio: si la temperatura subía, abría una de sus válvulas para que saliera más aire fresco; pero si la estancia se enfriaba, dejaba salir calor hasta que la temperatura se estabilizara en 24 grados. Si un termostato piensa, ¿qué podemos decir de los personajes de un videojuego que responden a nuestras preguntas o se defienden de manera precisa de nuestros ataques? No es extraño que muchos adictos a los videojuegos sientan que se comunican mucho mejor con un elfo orejudo que con sus padres: en algunos casos es obvio que comparten muchas más horas del día con la criatura virtual y que, además, esa criatura suele hacerles mucho más caso, en especial si detrás de ella hay otro jugador. Los aficionados a un videojuego pueden llegar a enamorarse de un personaje ficticio, lo que no resulta tan insólito si recordamos a todos los fans del cine que se han enamorado de actores, o, por mejor decir, del personaje o los personajes que esos actores han representado en la pantalla. Cuando Kabir Bedir, el actor que protagonizaba la serie de televisión *Sandokán*, visitó España, cientos de mujeres le recibieron al grito de «Queremos un hijo tuyo, Sandokán».





Los personajes de los videojuegos están todavía un poco alejados de sus fans, pero tal vez en un futuro cercano la relación podrá ser más estrecha e incluso íntima, cuando se invente un sistema de realidad virtual no sólo visual y sonoro, sino también táctil, como la holocubierta de *Star Trek*, que al fin y al cabo es sólo un videojuego evolucionado. Hoy en día ya existen videojuegos que producen sensaciones hápticas o táctiles, como cuando el mando tiembla al atravesar el coche un terreno rocoso en *Gran Turismo*. Es de suponer que en el futuro estas sensaciones, esta interacción juego-jugador, en el sentido inverso al habitual, se acentúe, y es fácil predecir que habrá jugadores que querrán recibir una recompensa por parte del videojuego (caricias, palmadas en la espalda) o un castigo (descargas eléctricas, heridas) si es que son masoquistas. En ese momento, la interactividad podrá tener lugar en los dos sentidos: el jugador modificará el mundo virtual y el mundo virtual le modificará a él.

La interactividad de los videojuegos no es exactamente la misma que la de otros entornos digitales. Jesper Juul considera que la red mundial no es interactiva y que tampoco lo es una enciclopedia electrónica, ni un mando a distancia que nos permite zapear entre diferentes canales. Juul recupera la célebre distinción narrativa entre historia y discurso y la aplica a la interactividad:

Un hipertexto, como una enciclopedia en la que puedes leer acerca de un asunto en diferentes

niveles de detalle, puede ser descrito como interactivo en el nivel del discurso. Pero no es nada tan nuevo o tan interesante como la interacción en el nivel de la historia.

Haga lo que haga el lector de una enciclopedia electrónica o en papel, la enciclopedia no se modificará. Del mismo modo, cuando un telespectador utiliza el mando a distancia no interactúa con el sistema de emisión televisivo, sino que tan sólo selecciona la cadena que le interesa en cada momento.

	12:00	12:15	12:27	12:42	12:51
Telecinco					
Antena 3					
TVE					

Emisión de tres cadenas de televisión y percepción aparentemente interactiva por parte de un espectador cualquiera. Pero no hay ninguna verdadera interactividad: cada cadena emite su programación de principio a fin, hagan lo que hagan los espectadores.

Al contrario que un zapeador de televisión, el usuario de un videojuego no elige qué partes de la historia quiere ver, sino que es capaz de crear momentos que no existían previamente. Para marcar esta distinción Espen Aarseth, en su libro *Cibertexto: perspectivas en la literatura ergódica*, propone una nueva palabra para definir este nuevo tipo de interactividad. La palabra es, por supuesto, «ergódico», que Aarseth relaciona estrechamente con su propia definición de «cibertexto» como un texto que exige la participación activa del lector:

Un cibertexto es a la vez un texto normal y algo más, una máquina capaz de generar diversas manifestaciones de sí mismo.

«Ergódico» procede de las palabras griegas *ergon* (trabajo) y *hodos* (camino, sendero), porque en la interactividad ergódica el usuario realmente influye con sus acciones en lo que sucede y no sólo se limita a seleccionar entre diferentes posibilidades.

Aunque ya hemos visto que en los videojuegos todo lo que puede suceder está en cierto modo contenido en potencia en el diseño algorítmico, sin embargo, no está allí del mismo modo que un artículo está en una enciclopedia. A pesar de que una lectura del filósofo idealista Berkeley nos puede hacer dudar de que un árbol exista cuando nadie lo ve, o de si un artículo seguirá en la página 243 aunque nadie consulte la enciclopedia, en general todo el mundo está de acuerdo en que los árboles y los artículos de las enciclopedias no necesitan de un observador-lector-jugador para estar ahí. Sin embargo, si rastreamos las tripas de un videojuego y desciframos su lenguaje

máquina, no encontraremos la jugada concreta en la que el elfo se rasca la nariz, desenvaina su espada, da tres patadas en el suelo y ataca al terrible orco, ni el resto de millones de posibles situaciones que se pueden producir a lo largo de la aventura.

## INMERSIÓN

---

Hay diversas maneras de implicarse en un videojuego. Se puede participar sin necesidad de tener un avatar en el mundo virtual, como en el *Tetris*, donde manipulamos figuras geométricas, girándolas y desplazándolas para que encajen unas con otras, aunque nosotros no aparecemos en el juego ni somos ninguna de esas figuras. En el *Pong* ya tenemos una cierta sensación de que somos la rayita que se mueve en un lado del campo, y en otros juegos somos uno de los personajes, que casi siempre es el protagonista.

En la mayoría de los videojuegos el usuario se convierte en protagonista activo de la historia de una manera que pocas veces se ha visto antes, a no ser en situaciones como el carnaval, los juegos de rol o los *happenings* de los años sesenta, de los que hablaré más adelante. La inmersión e identificación en un videojuego es mayor que la que puede darse en el cine, porque el videojugador vive en el mundo virtual a través de su avatar, un término que ya he mencionado varias veces, dando por sentado que el lector sabe que me estoy refiriendo a la entidad jugador-personaje.

Aunque recientemente se ha producido una cierta confusión a causa del estreno de *Avatar*, de James Cameron, la palabra avatar tiene su origen en la mitología india y se emplea para referirse a las diferentes encarnaciones de los dioses, en especial de Vishnu (el dios azul, como los personajes de Cameron). En algunos casos, Vishnu se encarna en héroes semidivinos, como Krishna o Rama, pero también puede adoptar la forma de un jabalí (Varaha), una mujer (Mohini) o incluso una tortuga (Kurma). Se dice que Buda es otro avatar de Vishnu. Todas las encarnaciones de Vishnu son el propio dios, que las maneja como un usuario de videojuego controla a su avatar. Los seres humanos y el planeta entero somos el videojuego de los dioses. Se supone que en ese videojuego está permitido volver a jugar, aunque está prohibido utilizar otra vez el mismo personaje; me estoy refiriendo, claro, a la reencarnación, aceptada por todas las doctrinas de la India, que nos permite, a lo largo de vidas sucesivas, regresar al tablero de juego bajo otra forma, ya sea animal, humana o incluso vegetal o mineral.

En muchos videojuegos, antes de entrar en el mundo ficticio se puede elegir la apariencia del avatar, la raza, el género, la apariencia física y las diversas habilidades de inicio. En ciertos casos, el jugador está obligado a elegir un avatar predeterminado como en *Grand Theft Auto*, donde es Nico Bellic, que tiene una historia detrás pero

cuya personalidad puede ser modificada por el jugador y convertirse en muy violento o muy dialogante, impulsivo o caprichoso, obsesivo del trabajo o amante de las distracciones. En ciertos videojuegos el jugador es un dios que conoce todo, como el narrador omnisciente de la novela, aunque saber qué tiene que hacer no implica que sea capaz de hacerlo. En algunos juegos, como *Black and White*, el jugador es literalmente un dios; en otros casos debe emplear su imaginación y su poder de empatía para creer que la raqueta del *Pong* es el último extremo de su mano o que se ha convertido en una bola pegajosa, como en *Katamari Damacy*, o en un círculo amarillo, como en *Pac Man*.

La sensación de inmersión se puede acentuar cuando el jugador ve todo desde un punto de vista subjetivo como en *Wolfenstein 3D* o *Doom*. Ese tipo de juegos son llamados en primera persona, mientras que cuando el jugador ve a su avatar como un personaje más del juego se define como en tercera persona. Hay otro tipo de videojuegos en los que se puede elegir entre el punto de vista subjetivo y el externo, por ejemplo en las carreras de coches o motos, donde es posible cambiar entre la visión desde el asiento del conductor y la que tendría un helicóptero que sobrevolara el circuito. En el caso de esta variante, resulta tentador comparar la diferencia con la del narrador omnisciente de la novela y el punto de vista subjetivo en primera persona.

La inmersión del lector en una novela también puede producirse, es cierto, pero leer una novela es una de las experiencias más solitarias que existen; permanecer en una sala de cine mientras se proyecta una película es una experiencia compartida, aunque los espectadores apenas se relacionan con los demás y tan sólo miran la misma pantalla. Sin embargo, los videojuegos permiten participar a varias personas en la misma experiencia, y muchas veces la verdadera interacción no se da entre el jugador y el mundo virtual, sino entre los diferentes jugadores. El más conocido es sin duda *World of Warcraft*, videojuego multijugador masivo. Es un juego *online* en el que el avatar se desplaza por un mundo ficticio del género de la fantasía llamado Azeroth. Los jugadores tienen que pagar para conectarse (son suscriptores). El objetivo es mejorar las habilidades y características del avatar, algo que al principio resulta fácil pero que se va complicando poco a poco.

Janet Murray nos advirtió del miedo a las nuevas narrativas; una de las maneras más frecuentes en las que ese miedo se manifiesta al hablar de los videojuegos tiene que ver con la inmersión, en especial en los juegos multijugador. A menudo se ha criticado a los videojuegos porque sus usuarios se sumergen tanto en ellos que les resulta difícil distinguir entre el mundo virtual y el mundo exterior. La compañía Sony hizo una campaña de promoción de la consola Play Station en la que describía sus videojuegos como un tercer mundo, diferente del mundo del trabajo y del mundo del hogar. Sin embargo, la inmersión también existe en el mundo real, tanto en las

sectas destructivas, como en el aprendizaje de idiomas en el que el alumno sólo escucha, habla, escribe y a ser posible piensa en el idioma que quiere aprender. Los resultados son controvertidos, porque aunque parece que esa inmersión puede acelerar el proceso de aprendizaje, también supone una disminución de la personalidad del alumno, que al menos durante un tiempo debe renunciar a moverse por el mundo y a relacionarse con los demás con la soltura que le proporciona su idioma habitual. La inmersión puede referirse a una cierta *absorción* momentánea, cuando uno está tan inmerso en algo que no puede salir de ello, ya sea la lectura de un libro o una sala de cine hasta que termina la película. Ése es uno de los grandes poderes de la ficción y de la narrativa en general: hacernos sentir que ese mundo es tan real como el que habitamos a diario, o incluso más.

Por otra parte, aunque un juego multijugador como *World of Warcraft* puede ser una ficción, las relaciones que se establecen con los otros jugadores son reales: aunque veamos a un gnomo de color verde o a una amazona semidesnuda y armada con una gran espada, detrás de ellos hay personas reales que no podemos manejar como se maneja un muñeco. Y las relaciones que establecemos con esa otra persona/personaje quizá a veces son enfermizas, como también lo son las de la vida real, por otra parte, pero no dependen por completo de nuestra voluntad.

## **LA CONFUSIÓN ENTRE MUNDOS REALES Y VIRTUALES**

---

Cuando los mundos se mezclan, cuando una persona ya no es capaz de distinguir entre el mundo real y los diversos mundos virtuales, solemos considerar que sufre algún tipo de problema psicológico, de demencia o de locura en el sentido clásico, ya se trate de Don Quijote cuando lee libros de caballerías, de Áyax en el combate por las armas de Aquiles, cuando confunde un rebaño de ovejas con el odiado Ulises, o cuando un adicto a un videojuego decide actuar en el mundo real como lo hace su personaje en el virtual, por ejemplo, disparando a sus compañeros y profesores como sucedió en la escuela Columbine de Estados Unidos. El propio Tavinor, aquel asesino virtual que conocimos al inicio de este capítulo, admite que:

Una gran proporción de los modernos videojuegos suelen ofrecer a sus jugadores la posibilidad de llevar a cabo acciones que en el mundo real serían consideradas sin dudarlas como moralmente repugnantes.

Pero hay que recordar que también la narrativa tradicional puede provocar comportamientos de imitación tan graves como los de los videojuegos. Decenas de jóvenes se suicidaron tras leer el *Werther* de Goethe, e incluso en la Antigüedad grecolatina Calímaco nos ofrece el testimonio de un suicidio causado por la lectura de



un libro, el *Fedón* de Platón:

Diciendo «Sol, adiós», Cleómbroto de Ambracia

se precipitó desde lo alto de un muro al Hades.

Ningún mal había visto merecedor de la muerte,

pero había leído un tratado, uno solo, de Platón: *Sobre el alma*.

Quizá sea innecesario mencionar la influencia criminal de algunos libros a lo largo de la historia, desde los textos revelados de casi todas las religiones al *Cautio criminales* que alentó las torturas y quema de herejes en la Edad Media, desde la influencia del panfleto antijudío, basado en una novela de ciencia ficción, *La conjura de los sabios de Sión* o el *Mein Kampf* en el ascenso del nazismo a la del *Libro Rojo* de Mao Zedong en la mal llamada Revolución Cultural china. Como dice Tavinor, cuando se habla de la afición del asesino de Virginia Tech a los videojuegos violentos se olvida que entre asesinato y asesinato Seung-Hui Cho «hacía continuas referencias a Jesús y la crucifixión», pero nadie sostiene que el cristianismo fuera la causa de la matanza que llevó a cabo. El problema de la imitación y la inmersión se da cuando una esfera de la vida domina a las otras de manera obsesiva, como les sucede a los niños japoneses llamados *hikikomori*, que pueden pasarse meses sin salir de su habitación, pero no tanto porque estén enganchados a los videojuegos, como porque no se sienten capaces de vivir en un mundo tan competitivo como es el Japón actual. También se puede sufrir esa inmersión obsesiva y la sensación de no poder salir nunca al mundo exterior en un cuartel, un convento, un internado o incluso en todo un país, como Corea del Norte.

Por otra parte, aunque algunos estudios acerca de los videojuegos violentos han detectado que su uso refuerza las pulsiones violentas de ciertas personas, muchas de ellas son aficionadas a esos videojuegos precisamente porque ya tienen una cierta propensión a la violencia. Las personas violentas prefieren libros, películas y vídeos violentos, como es obvio, pero eso no significa que quienes consuman ese tipo de productos sean necesariamente violentos. Los videojuegos, como cualquier otro arte narrativo, pueden influir en las personas que los usan, pero la mayor masacre en escuelas de Estados Unidos se produjo en 1922 (Bath School) y el asesino, Andrew Kehoe, no era aficionado a los videojuegos, como tampoco lo era Charles Whitman, el joven que en 1966 mató a 16 compañeros e hirió a 38 más en la Universidad de Austin (Texas). En la época de los videojuegos, pensar que un joven, sea un asesino o un ciudadano ejemplar, no tenga relación con los videojuegos carece de sentido.

Por otra parte, cada vez son más los investigadores que publican estudios en los que se destaca la naturaleza socializadora de los videojuegos y lo útiles que pueden

ser en la educación infantil. Algunos psicólogos se han dado cuenta de que cuando sus pacientes son «nativos digitales» y adictos a los videojuegos, las referencias habituales no funcionan, así que intentan comunicarse con ellos proponiéndoles dilemas morales que no protagoniza un filósofo griego o una persona imaginaria, sino uno de los personajes de su videojuego favorito.

Tavinor señala que lo más curioso no es que en los videojuegos se produzca la inmersión y la absorción, sino todo lo contrario, que en casi todos los casos el jugador al mismo tiempo sepa que se trata de una ficción, de la misma manera que el espectador de teatro sabe que en un teatro suceden casi al mismo tiempo todas esas cosas que en la vida real tienen lugar a lo largo de varios meses o años. Es indudable que cualquier ficción es capaz de influir en su destinatario y de ser imitada, para bien y para mal: alguien puede ver cómo se comporta un personaje amable y educado en un videojuego e imitarlo; o puede enamorarse como uno de sus héroes, o aprender física cuántica o arqueología como Indiana Jones. Es previsible que en el futuro las fronteras entre el mundo real y los diversos mundos virtuales se harán más y más leves. Eso no significa que vayamos a ir matando por las calles a nuestros vecinos, o al menos no sólo haremos eso. Murray recuerda el curioso caso no de un adicto a los videojuegos, sino a la televisión: una *trekie*, fan de *Star Trek*, que acudió como jurado a un proceso vestida con el uniforme de la Federación Galáctica. Parece un chiste, pero, como dice Murray, para aquella *trekie* ése era el más alto paradigma de justicia.

## UN NUEVO TIPO DE FICCIÓN

---

Algunos teóricos no definen los videojuegos como piezas de ficción, sino como mundos virtuales, simulaciones o instancias del ciberespacio, ese lugar de las novelas de ciencia ficción de William Gibson en el que los seres humanos pasamos cada vez más tiempo, por ejemplo cuando nos conectamos a Internet. Aarseth opina que los videojuegos son diferentes de cualquier otra ficción y que el dragón Smaug de la novela de Tolkien *El Hobbit* y el del videojuego *Ever Quest* no tienen nada que ver: «El de Tolkien está hecho tan sólo de signos; el otro, de signos y de un modelo dinámico». Con el dragón de *Ever Quest* podemos hacer cosas que son imposibles con el de Tolkien:

La simulación nos permite poner a prueba sus límites, entender causas y efectos, establecer estrategias e introducir cambios, de un modo imposible en la ficción y más similar a la realidad.

Tavinor no está de acuerdo en que la posibilidad de manipulación haga que los videojuegos dejen de ser ficciones pero admite que es una característica que no poseen todas las formas narrativas, aunque sí algunas, como el teatro de

improvisación en el que se permite la participación del público o los juegos de rol. En opinión de Tavinor, la diferencia entre cine y videojuegos no consiste en que uno sea ficción y otro no, sino en quién ejerce el control:

En una película la interacción ocurre durante el proceso de creación del artefacto ficticio, por parte de los actores, los guionistas y los directores; en el otro, durante la interacción de la audiencia con el artefacto ficticio.

Es una diferencia importante, que obliga al guionista de un videojuego a tener en cuenta aspectos que no preocupan a un guionista de cine o televisión, para los que la reacción del público, ya sea buena o mala, entusiasta o decepcionada, no afectará a la obra en sí. El escritor de novelas o el guionista de cine pueden y deben elegir entre diferentes posibilidades para crear un mundo ficticio, mientras que el guionista o el diseñador de un videojuego tiene que imaginar un mundo con posibilidades que se abren ante cada acción. En vez de decidirse por una de ellas, como el guionista de cine o el escritor, tiene que lograr que todas sean posibles. No debe recorrer un camino, sino que tiene que ofrecer senderos que se bifurcan. Como es obvio, ésta es una característica en la que los videojuegos coinciden con las narraciones hipertextuales.

El creador de una historia lineal también puede en ciertas circunstancias interactuar con el espectador, por ejemplo en los *screening test*, la proyección de una película antes del estreno, tras los que los espectadores dicen qué es lo que más les ha gustado y lo que menos, lo que puede llevar a los productores a hacer cambios de última hora. Un ejemplo reciente es el de la película *Ágora*, de Alejandro Amenábar, que tras ser proyectada, no ya en un *screening test*, sino en el Festival de Cannes, ante la mala reacción del público fue reducida en más de veinte minutos. También durante el montaje de una película, el director reacciona como un jugador de videojuego y no sólo elige entre las diferentes tomas de una misma escena, sino que incluso decide rodar nuevas escenas, si se lo permiten los productores, claro. Ésa era una costumbre bastante habitual en Woody Allen hasta hace poco.

## **¿SON ARTE LOS VIDEOJUEGOS?**

---

Como es obvio, en su libro *El nuevo arte de los videojuegos*, Gant Tavinor acaba preguntándose si los videojuegos pueden ser considerados un arte. No si son «obras de arte», sino simplemente si son un arte como el cine (que, por cierto, ha podido aguantar los últimos veinte años en Hollywood sin producir demasiadas obras de arte).

Hay partes de los videojuegos que pueden ser consideradas de gran calidad

artística, desde ciertos gráficos a algunas *cut scenes* o interludios que no pertenecen al juego propiamente dicho, sino que son minipelículas que el jugador ve antes de continuar hacia la siguiente aventura. Esas escenas cinematográficas son más bien arte digital o cine de animación. No es lo mismo los videojuegos como arte que el arte de los videojuegos, una rama del videoarte que usa las apariencias de los videojuegos, pero que no es en sí un videojuego. En cualquier caso, en lo que se refiere al aspecto puramente gráfico, a pesar de que Tavinor cree que juegos como *Pong* o *Pac Man* no pasarán a la historia del arte, yo no estaría tan seguro, porque con el paso del tiempo diseños pixelados como aquéllos ya están empezando a contemplarse de otra manera. No como una deficiente y torpe construcción de una máquina de juego, sino como un diseño ajustado a sus posibilidades, que puede ser considerado más o menos brillante y quién sabe si incluso hermoso. Otro asunto es el curioso género llamado *machinima*, un tipo de películas que se hacen utilizando partidas grabadas de videojuegos. Se construyen de este modo narraciones, a veces muy interesantes, en las que, en vez de contratar actores o construir decorados, se toman prestadas escenas enteras. Los creadores de *machinima* extraen las escenas de los videojuegos en los que ellos mismos participan con su avatar; es como si un actor comprase las escenas que ha interpretado para utilizarlas después en una película montada por él. Sin embargo, aunque se fabrican a partir de los videojuegos, las obras *machinima* tampoco son de manera estricta videojuegos, por eso hablaré de la más famosa producción *machinima* (*Red vs Blue*) en el próximo capítulo, cuando me refiera a las series de Internet.

Si nos limitamos a lo que caracteriza a los videojuegos como tales, el hecho de que sean juegos, eso hace que muchos piensen que no tienen nada que ver con el arte; Tavinor sospecha que otra razón es que son un entretenimiento popular, demasiado popular. La discusión acerca de qué es el arte lleva a respuestas tan variadas como «aquello que se mira con atención», «las cosas que están en los museos», «lo que es bello», «lo que es cualquier cosa menos bello», o la de los payasos: «el arte es morirte de frío», así que convendrá encontrar una manera de definir el arte que pueda satisfacer a cualquier lector. Los teóricos se inclinan ahora, siguiendo la estela trazada por Wittgenstein y Putnam, por las definiciones de racimo o parentesco, que buscan un «aire de familia» presente en diversos objetos, por ejemplo en los objetos artísticos. No se propone una definición exacta, sino que se enumeran diversas características que asociamos a las artes y después se comprueba si el objeto que se está examinando posee muchas o pocas de esas características. En su examen de los videojuegos como arte, Tavinor acepta la enumeración de características del arte que propone Gaut:

Que posea propiedades estéticas positivas, como ser hermoso, elegante o encantador.

Que sea capaz de expresar emociones.

Que sea intelectualmente provocador, por ejemplo, porque cuestione maneras de pensar establecidas.

Que sea formalmente complejo y coherente.

Que tenga la capacidad de provocar interpretaciones diferentes.

Que manifieste un punto de vista personal.

Que sea una muestra de imaginación creativa (que sea original).

Que sea un artefacto o actividad producto de un alto grado de habilidad.

Que pertenezca a una forma de arte ya establecida, como la música, la pintura, el cine, etcétera.

Que sea el resultado de la intención de hacer una obra de arte.

El lector puede decidir si los videojuegos poseen o no estas características, pero debe recordar que no tienen por qué tener todas, sino tan sólo un número significativo, por ejemplo, cinco o seis. Tavinor está seguro de que poseen más de seis de esas características y que, por tanto, son un arte, pero también ofrece su propia definición:

X es un videojuego si es un artefacto en un medio visual digital, cuya intención es entretener, y que proporciona ese entretenimiento a través del empleo de algunos de los siguientes métodos de participación: reglas y juego objetivo, o ficción interactiva.

Siempre podremos encontrar un videojuego que no tenga una o varias de estas características: puede no ser digital (ya hemos visto que los primeros videojuegos eran analógicos); puede no servir como entretenimiento, sino como herramienta de trabajo (como un simulador de vuelo en la NASA); puede no tener reglas estrictas y puede incluso carecer de elementos de ficción. Pero casi todos los videojuegos tendrán uno o varios de los rasgos enumerados por Tavinor. Incluso podemos pensar en videojuegos que, aunque suene paradójico, sean sólo auditivos, como *Metris*, que emplea el esquema estructural de *Tetris* pero con tonos y frases musicales en vez de figuras geométricas de colores. Si jugamos con un videojuego quitándole la imagen pero dejando el sonido, ¿deja de ser un videojuego? Yo he llevado a cabo este experimento en mi ordenador con el primer videojuego comercial *Pong*, el que simula un partido de tenis con dos rayitas y un punto luminoso. Sin ver la imagen se puede seguir jugando, guiándose por el sonido de la bolita y la intuición; es imposible durar mucho tiempo, pero se pueden alcanzar más de diez golpes si los dos jugadores colaboran en la tarea. También podemos imaginar a dos jugadores de *Pong*, uno con

imagen y sonido y el otro sólo con sonido: el que ve la pantalla puede indicar al otro cómo moverse. Tavinor intenta salvar estas dificultades diciendo que *Metris* no es un videojuego, sino un juego de computador, pero yo creo que es preferible ser más flexible al definir «videojuego», porque siempre habrá algún resquicio por el que la realidad escape a la malla definitoria. Del mismo modo que una de las definiciones de arte es «aquello que se mira como si fuera arte», cualquier cosa puede ser un juego si se quiere jugar con ella. Pero supongamos que los videojuegos, además de ser un juego, son también un arte. En tal caso, ¿son un arte narrativo?

Tavinor dice que para responder a esta pregunta hay que distinguir primero entre la «narrativa interactiva» y la «ficción interactiva». Imaginemos un videojuego que pertenezca al género de no ficción, como un documental o un reportaje, por ejemplo una visita virtual a una reserva de animales salvajes durante la cual el jugador tuviera que cazar animales, pero no disparándoles, sino tan sólo encontrándolos y haciéndoles una fotografía. Toda la aventura podría ser perfectamente real, porque podríamos ver vídeos grabados en la reserva, que luego se convertirían en un escenario en tres dimensiones, pero sin modificarlos en nada. El jugador vería lo que han visto las cámaras, aunque su misión sería descubrir dónde se encuentra cada animal y fotografiarlo desde un tiro de cámara. Si queremos ser más sofisticados, podríamos colocar sensores a los animales reales, de tal modo que el jugador viera una simulación en tiempo real de la reserva. La acción del jugador sería externa al documental en sí y a lo que sucede en la reserva, pero varios jugadores podrían participar a la vez e incluso interactuar entre ellos, mediante sistemas que conoceremos en próximos capítulos. La pregunta es: ¿debemos considerar este safari fotográfico virtual como una ficción audiovisual?

Dudas como la anterior y otras semejantes nos asaltan continuamente y es por ello que dedicaré muchas páginas al escurridizo asunto de la distinción entre realidad y ficción y a la absurda creencia de que la narrativa es siempre ficticia. Aunque Tavinor no se plantea tantas dudas, sí opina que «no todas las ficciones tienen forma narrativa, y, del mismo modo, no todas las narrativas son ficción». Como ejemplo de ficción no narrativa propone el *Tres en raya*, el sudoku, una partida de ajedrez e incluso el *Tetris*. Como ejemplo de narrativa no ficticia supongo que Tavinor aceptaría el documental que he sugerido antes.

## **LA CONFLUENCIA DE MEDIOS DIFERENTES**

---

Siempre que definimos un arte o medio narrativo nos exponemos al problema de su traducción o transcripción a otros medios. Si hacemos un videojuego de ajedrez, ¿podemos entonces decir que el ajedrez es un videojuego? En principio no, porque en

esencia es lo mismo jugar al ajedrez en un tablero de madera que en una pantalla de ordenador. De acuerdo, pero ¿sucede lo mismo con el fútbol?

Jugar en un videojuego de fútbol no es simplemente jugar al fútbol en un entorno de vídeo... Se necesita tecnología capaz de soportar gráficos en 3D, e incluso entonces lo que tenemos es sólo una grosera aproximación al juego real.

De acuerdo de nuevo, pero si convertimos un videojuego en un juego analógico, por ejemplo, transformando el *Comecocos* en una especie de laberinto de setos real, con muñecos que nos persiguen, ese *Comecocos* a tamaño natural ¿sigue siendo el videojuego del *Comecocos*?

Las conversiones entre los diversos medios se producen constantemente: la *Odisea* es un poema pero suele ser traducido en prosa, las obras de Shakespeare son teatro pero se convierten en películas. Esto demuestra que hay que ser prudente en la enumeración de las características de un videojuego, porque muchas son accidentales. Pensemos en el cine: si se dejan de hacer películas en celuloide y se hacen todas en digital, ¿desaparecerá el cine? En tal caso tendríamos que admitir que ya se han estrenado en las salas de cine muchas películas que no son cine, puesto que son digitales, desde *El libro de la almohada* de Greenaway a varios episodios de *La guerra de las galaxias*. Siempre nos veremos en situaciones ambiguas al comparar los diversos medios, y por eso dediqué en *Las paradojas del guionista* unas cuantas páginas a entender los otros medios relacionados con el mundo del guionista y del cine. Por un lado hay que entender cada medio y aprovechar sus posibilidades, pero por otro hay que darse cuenta de las conversiones e influencias entre los diferentes medios. Los militantes del montaje creían que aquélla era la mejor manera de diferenciarse del teatro y la literatura, pero los de la puesta en escena regresaron a una concepción más teatral (aunque ahora la cámara no permanecía inmóvil como en los inicios de cine). Lo mismo sucede en los videojuegos: hay quienes insisten en lo diferente, mientras que otros buscan lo similar. Yo creo que ambas cosas son razonables y pueden dar resultados excelentes. ¿Por qué renunciar a cualquiera de ellas?

Los primeros videojuegos, como *Hunt the Wumpus* y *Colossal Cave Adventure* eran textuales: la pantalla servía para desplegar un texto en el que se ofrecían dos o más opciones, lo que nos llevaba a otras pantallas. El juego podría haberse convertido sin ninguna dificultad en un librojuego en el que las diferentes opciones nos habrían llevado a distintas páginas. Que se jugase en un ordenador no era una característica necesaria de la *Aventura en la Cueva Colosal*, sino sólo accidental, entre otras cosas porque el juego fue antes real que virtual, porque su creador se basó en la Cueva del Mamut, un laberinto de cuevas subterráneas de Kentucky, cuya historia merece la pena conocer, ya que autores como Dale Peterson consideran que se trata de uno de los primeros ejemplos de ficción interactiva o de los juegos de realidad alternativa, de

los que hablaré en los últimos capítulos.

Se dice que las cuevas fueron descubiertas hacia 1790 por John Houchin, un cazador que perseguía a un oso herido, aunque años después se encontró la momia de un indio rodeada de talismanes, lo que probaba que ya eran conocidas por los nativos de la región. En 1835 un hombre compró la cueva y encargó a su esclavo Stephen Bishop que cuidara de ella. Stephen, como todo el mundo le llamaba por ser esclavo, comenzó a recorrer la cueva, descubriendo más y más pasadizos. Stephen era un hombre elegante, apuesto y de una gran cultura, que dominaba el latín y el griego, y pronto empezó a bautizar las diferentes zonas con nombres como el Río Estigio, la Cueva del Gigante, la Habitación de la Bola de Nieve. También encontró peces ciegos, grillos silenciosos, restos de osos de las cavernas y más y más pasadizos. Trazó de memoria planos de la cueva en los que aparecían 226 avenidas, 47 cúpulas, 23 pozos y 8 saltos de agua. Stephen acabó comprando su libertad, pero murió un año después, antes de que pudiera liberar a su esposa y sus hijos para emprender una nueva vida en Argentina. Poco tiempo después, las cuevas se convirtieron en refugio de todo tipo de actividades más o menos ilícitas, desde las atracciones para turistas con un descenso al fondo de la tierra, hasta la extracción de guano para fabricar pólvora, escondite para prófugos o reclamo para espeleólogos que buscaban una supuesta conexión oculta entre la Cueva del Mamut y otras cuevas de la zona, como las de Flint Ridge. El gobierno acabó cerrándolas, pero en 1972 la espeleóloga Patricia Crowther encontró los túneles que, en efecto, conectaban Mamut y Flint Ridge, en una extensión de pasadizos subterráneos de más de cuatrocientas millas de extensión. La historia anterior ya bastaría por sí sola para considerar la cueva con sus múltiples senderos que se bifurcan como un buen ejemplo de hipertexto, todavía más si recordamos que una de las atracciones consistía en hacer elegir a los visitantes entre diferentes rutas misteriosas. Pero la relación con la ficción interactiva es todavía más estrecha. Resulta que el marido de la descubridora de los túneles era Will Crowther, también espeleólogo y además aficionado a los juegos de rol. Poco después de divorciarse de Pat, Will decidió crear un juego de ordenador en el que los participantes pudieran interactuar con el ordenador escribiendo, pero no líneas de comandos como hasta entonces, sino lenguaje natural. Recordó entonces sus andanzas con Pat en la Cueva del Mamut y creó el ya mencionado *Aventura en la Cueva Colosal*, uno de los primeros juegos de ficción interactiva por ordenador y el más célebre durante muchos años.

## **NUEVAS EMOCIONES**

---

A pesar de las semejanzas y de la posibilidad de trasladar una narración de un medio



a otro, existen diferencias muy importantes entre un videojuego y una película o un libro, en especial en lo que se refiere a la satisfacción que puede obtener el usuario de una u otra narrativa. En primer lugar porque los videojuegos, como su nombre indica, son juegos, algo que a veces se considera como un defecto, pero que también es su gran virtud. El hecho mismo de participar, de interactuar con la máquina, de jugar en definitiva, establece una diferencia fundamental con casi toda la narrativa anterior, porque, a pesar de que en los años ochenta se popularizaron los llamados libro-juegos de aventuras, los libros no se inventaron para jugar con ellos. Las películas tampoco, a no ser que recordemos algunas excepciones curiosas como los dibujos animados japoneses que, ya en los años cuarenta, proponían al espectador cantar mediante un karaoke sobreimpreso en pantalla, o como *The Rocky Horror Picture Show*, que se ha convertido en una película interactiva, en la que el público se disfraza como los personajes y les responde, canta con ellos o lleva la acción más allá de la pantalla, al patio de butacas.

Aunque a los guionistas nos inquiete la poca calidad narrativa de los videojuegos, no hay que olvidar que su propósito no es ofrecer una narración, sino interacción con el jugador. Algunos incluso opinan que la jugabilidad y la narratividad son ideas casi contradictorias y que, mientras más participe el jugador en la construcción de la historia, menos poder narrativo tendrá el juego. En *Fundamentos del diseño de juegos*, Ernest Adams habla del Síndrome del Director Frustrado que padecen algunos diseñadores de videojuegos y que les hace contar historias lineales en las que el jugador casi no puede hacer nada, como en *Critical Path*, donde «el avatar muere cada vez que se desvía de la narración prevista». Los mejores ejemplos narrativos suelen ser siempre de videojuegos más bien lineales, que dejan poca libertad al jugador. Si hay menos opciones, la narración puede ser más interesante, pero la jugabilidad suele resentirse, aunque hay excepciones, como *Ico*, un juego de Fumito Ueda (creador también de *Shadow of the Colossus*), que aunque tiene una historia lineal, también es muy jugable. Pero, en general, si el diseñador puede prever claramente lo que el jugador hará y verá, entonces sentirá que está viendo una película que de tanto en tanto pide su aprobación más que sumergiéndose en un mundo virtual.

La anterior es una lección interesante, que, aunque aplicada a la inversa que en los videojuegos, deberían tener en cuenta muchos escritores y guionistas de cine y televisión que se preocupan más de la trama y de los personajes que de lo que verá el espectador y de lo que queremos que piense y sienta: es la diferencia entre jugar y narrar, que hace que las habilidades de un guionista de cine o televisión y las de uno de videojuegos no sean exactamente las mismas. El guionista de ficción audiovisual debe preocuparse, sobre todo, no de lo que les pasa a los personajes, sino de lo que le puede y debe pasar al espectador cuando vea la película, mientras que la tarea del

creador de videojuegos es programar todas las acciones que los personajes podrán realizar, haga lo que haga después el jugador. En un videojuego no puedes prever qué hará exactamente cada jugador, pero en una sala de cine sí se puede prever que el espectador permanecerá sentado durante toda la película (salvo raras excepciones), y lo que es más importante: se puede saber qué es lo que verá en cada momento sucesivo, lo que permite al guionista conseguir hasta cierto punto que el espectador se haga las preguntas que a él le interesa que se haga, y que sienta ciertas emociones provocadas por ti. Una escena emotiva como el desenlace de *Luces de la ciudad* puede tener cierta fuerza, pero no tendrá el mismo efecto si está al inicio o al final. La diferencia entre un videojuego y una película es que en el cine esa escena de *Luces de la ciudad* está siempre al final.

A pesar de lo anterior, incluso en las historias en las que no podemos prever lo que verá el espectador, o el orden exacto en que lo hará, como sucede en relatos y experiencias hipertextuales, sí podemos provocar ciertas emociones en él. Janet Murray, recuerda el efecto emocional que causaba uno de los primeros videojuegos de ordenador, *Planetfall* (1983). Se trataba de un videojuego tan primitivo que era sólo textual, es decir, el jugador leía en la pantalla mensajes de texto y elegía entre diversas opciones tecleando una letra o una palabra. El avatar que representaba al jugador tenía un compañero de aventuras, el robot Floyd. En un momento dado, el jugador y su robot llegan a un laboratorio donde está una pieza clave, pero el lugar está lleno de peligrosos monstruos que, sin duda, matarían al avatar. Es entonces cuando el robot, sin que el jugador pueda impedirlo, dice: «Floyd traer», entra en el laboratorio y sale con la pieza clave, «sangrando aceite» y destrozado: «Años después los usuarios que lo jugaron siendo niños todavía recordaban cómo el robot se sacrificó por ellos».

También hay juegos que basan la sorpresa y la emoción en las preguntas que nunca se hace el usuario o en su comportamiento imprudente e inmoral: en *Myst*, el juego de aventura gráfica más famoso al final de los noventa, dos hermanos, hijos del fallecido rey Atrus, están presos y el jugador tiene que lograr liberarlos, encontrando las páginas de un libro mágico. Al final descubrimos que sólo podrá liberar a uno de los dos hermanos, pero hay más sorpresas: en realidad el rey Atrus está vivo y los dos hermanos son malvados. El efecto emocional y visual del final es simple pero efectivo: si el jugador torpemente decide liberar a uno de los hermanos, el mago que dirige el juego le encierra y entonces el jugador, que siempre ha estado viendo la celda desde fuera, ahora la ve desde dentro. Un videojuego posterior, ya con una sofisticada animación, *Shadow of the Colossus*, ofrecía un ejemplo semejante, no sólo porque tras vencer a diversos colosos de aspecto extraordinario el jugador se veía en una situación semejante a la del robot Floyd (pero esta vez con su caballo), sino porque descubría algo mucho más inquietante: su avatar tenía la misión de matar a

diversos colosos para devolver la vida a su amada, pero tras eliminar a varios de ellos algo en la expresión de los monstruos o en su comportamiento empieza a crearle ciertas dudas: ¿Está haciendo lo correcto? ¿Por qué decidió de manera tan acrítica seguir las órdenes del mago y matar a los colosos? ¿No se estará equivocando? En estos y en otros videojuegos, los creadores, podemos llamarlos guionistas, jugaron con las expectativas del espectador para romperlas, lo cual es una manera de aplicar una herramienta narrativa muy recomendable: los prejuicios del espectador nos facilitan el trabajo y al mismo tiempo nos permiten sorprenderle.

Al contrario que las historias que avanzan de manera secuencial y lineal de principio a fin, como una novela o una película, los videojuegos carecen de la concentración narrativa que permite a los autores dirigir la atención del espectador y manipular sus emociones con mayores garantías de éxito. Pero de nuevo nos encontramos ante un defecto que también es una virtud: el participante de un videojuego tiene libre albedrío, al menos hasta cierto punto. Mientras que el espectador de cine tan sólo puede irse de la sala si no le gusta lo que le están contando, el videojugador puede influir en el desarrollo de la aventura. Por eso, una de las maneras en las que los videojuegos pueden convertirse en una experiencia emocional es el que nuestras acciones tengan consecuencias: en *Bioshock* el jugador tiene que decidir si matar a una niña que ha sido modificada genéticamente o no, pero su futuro en el juego dependerá de esta decisión.

Uno de los aspectos más interesantes de los videojuegos es, dice Tavinor, que conectan las emociones con acciones: a partir de nuestras acciones se producen ciertas consecuencias, algo que no es posible en la lectura de un libro, a no ser que se considere una acción pasar las páginas o permanecer sentado en una sala viendo una pantalla. No estoy diciendo que pensar o imaginar no sea en cierto modo una manera de actuar y es evidente que el espectador de una película o el lector de un libro no son entes pasivos, al menos no lo son como alguien que recibe un masaje: piensan, imaginan, hacen cábalas acerca de lo que puede suceder, pero es evidente que en el juego hay otro tipo de acción y de interacción con el mundo virtual, en el que influimos como no es posible hacerlo con otros medios.

Tampoco hay que olvidar que, sea mejor o peor la narración, los videojuegos pueden provocar algunas de las emociones que más conmueven a los seres humanos, como el miedo e incluso el terror. Mi hijo Bruno, gran aficionado al cine de terror, pero no al de simples sustos, asegura en su blog *Luces difusas* ([lucsdifusas.blogspot.com](http://lucsdifusas.blogspot.com)) que nunca ha pasado tanto miedo como con la primera entrega del videojuego *Silent Hill*, en el que también destacan ciertos aspectos cinematográficos:

La historia recuerda por momentos a algunas películas de David Lynch por sus raros personajes, por ese ambiente de pueblo de la América profunda y algunas canciones como

«Otherside» que parecen la banda sonora de cualquiera de sus películas.

## ¿ESPECTADOR, JUGADOR... PROTAGONISTA, DISEÑADOR O GUIONISTA?

---

Es difícil definir qué es un usuario de videojuegos. Es evidente que es un jugador, pero también es un espectador de algo que ha sido diseñado previamente, además puede moverse con cierta libertad por ese mundo de ficción y en la mayoría de los videojuegos, o al menos en los que más nos interesan por sus características narrativas, es también protagonista o al menos artista invitado de las aventuras. Por si esto fuera poco, también puede contribuir al diseño del mundo virtual y al desarrollo narrativo, al elegir entre diferentes opciones.

En juegos como *Oblivion*, el jugador siente qué es realmente su avatar ya desde antes de empezar a jugar, porque puede diseñar su apariencia y sus características, lo que también afectará a lo que suceda después. Muchos personajes realmente evolucionan a lo largo del juego y esa evolución también suele tener una respuesta por parte de otros habitantes de ese mundo virtual:

Desgraciadamente, mientras recorría una cueva un día, maté lo que pensé que era un adversario, pero al darle la vuelta descubrí que era un aventurero como yo, así que sin quererlo había cometido un asesinato. La Hermandad Oscura (la cofradía de asesinos del mundo de *Oblivion*) supo de alguna manera lo que yo había hecho y fui invitado a unirme a ellos. En seguida empecé a cometer una serie de malvados asesinatos y así mi personaje experimentó un significativo cambio en su personalidad.

Por si no le bastara con ser jugador, espectador, diseñador, guionista y protagonista, el usuario de un videojuego es también un explorador, no tan diferente de los del mundo real. Descubrir, investigar, recorrer los mundos virtuales es uno de los mayores placeres en los videojuegos, no sólo en los que consisten precisamente en eso, sino también en los que tienen otro objetivo, como *Grand Theft Auto*, donde el jugador descuida sus tareas y a menudo se dedica simplemente a deambular por el fascinante mundo virtual, o se dedica a las más insólitas actividades, como conducir, volar en aviones, interactuar con los peatones, nadar, disparar a los pajaritos e incluso jugar a videojuegos clásicos dentro del propio videojuego.

## PROBLEMAS NARRATIVOS DE LOS VIDEOJUEGOS

---

Ya hemos visto que Janet Murray decía que el próximo Shakespeare quizá fuera un

guionista de videojuegos. Sin embargo, trece años después no parece que haya aparecido un Shakespeare, ni siquiera un Ben Jonson o un Racine. Gant Tavinor, a pesar de su tremenda afición a los videojuegos, admitía en 2009 que estaba decepcionado con las propuestas narrativas que ofrecen y que hay pocas cosas destacables, aunque también se empiezan a advertir ciertos signos de mejora interesantes, como en las escenas (*cut-scenes*) de *Grand Theft Auto* y ciertos momentos genuinamente dramáticos a lo largo del juego. También algunos juegos han logrado combinar la jugabilidad con una narración poderosísima, como *Final Fantasy X* o *Parasite Eve 2*. Por otra parte, en juegos como *BioShock* las consecuencias morales de las elecciones del jugador y la manera en la que interactúan con la historia es muy inquietante desde el punto narrativo y emocional. Sin embargo, muchos consideran que si los videojuegos después de más de treinta años de existencia no han dado una muestra de talento narrativo es porque nunca podrán hacer tal cosa. El cine tardó poco más de quince años en dar algunas obras maestras, y el cómic ya en sus inicios dio la que muchos consideran su obra cumbre *Krazy Kat*, de George Herriman, y veinte años después se publicaron obras tan extraordinarias como *El príncipe valiente* de Hal Foster, el *Flash Gordon* de Alex Raymond o el *Ben Bolt* de John Cullen Murphy. A pesar de ello, también hay que recordar que la madurez del cómic, que más que a la edad de los lectores se refiere a la ambición de sus autores, es bastante reciente. Como dice Daniel Sánchez Crespo, en torno al 90 por ciento son hombres, que además suelen tener una visión del mundo simplista y poco madura, a pesar de que el porcentaje de jugadores ya está en un 60 por ciento de hombres y un 40 por ciento de mujeres.

Los mejores momentos narrativos de los videojuegos tienen lugar en secuencias de juego que, aunque no sean *cut scenes* o interludios, sí están trazadas linealmente de manera rígida, como en *All Ghillied Uop*, cuando el jugador entra en un edificio abandonado a causa del desastre de la central nuclear de Chernobyl, un momento impresionante pero donde el jugador es un mero espectador. En otros títulos célebres, como *Call of Duty* o *Half Life*, los dos protagonistas, Soap McTavish y Gordon Freeman no participan activamente ni en la acción ni en el diálogo, de manera semejante al narrador de *La chaqueta metálica*, de Stanley Kubrick.

Como es evidente, bastaría con escribir un buen guión y contratar a un buen director para hacer un excelente interludio de videojuego, pero en ellos la esencia del videojuego desaparece. Sería algo así como encontrar un hermoso azul en un feo tapiz, o que un personaje leyese un magnífico poema en una mala película. Serían narraciones, sí, pero ya hemos visto que más que videojuegos son cine de animación. Eso no impide que un buen videojuego tenga además buenos interludios, lo que sin duda contribuirá a hacer más plena y satisfactoria la experiencia; pero también pueden hacerla frustrante, porque a menudo esos interludios interrumpen la narrativa

y no aportan nada: se pueden saltar sin que ello afecte a la experiencia.

Otro de los problemas de la narrativa en los videojuegos es que duran mucho. Algunos exigen al jugador pasarse más de cincuenta horas ante la pantalla, lo que hace muy difícil mantener la tensión narrativa. Ya decía Aristóteles en la *Poética* que la duración de las obras narrativas no debía ser excesiva. Otra dificultad es que en los videojuegos los protagonistas no mueren. Sí, de acuerdo, es verdad que mueren, pero después resucitan, porque el jugador puede iniciar el juego de nuevo. Es una gran diferencia con las novelas o las películas, donde el lector o el espectador puede volver a ver la película o leer la novela, pero sin poder alterarlas. Es un problema que se presenta en cualquier narrativa hipertextual que ofrece diferentes opciones: la noción de irreversibilidad se pierde, porque uno puede volver atrás y probar otro camino. Una emoción profunda nace a menudo cuando sabemos que lo que ha pasado en la ficción es lo único que puede pasar, pero ¿qué sucede cuando hay cinco finales, como en *Silent Hill 2*? Podemos sentir emoción por uno de ellos, el más emocionante, pero ¿no se diluye esa emoción al saber que ya no es el único posible? Cuando Chris Claremont decidió cambiar las reglas del juego en el cómic de superhéroes, lo primero que hizo fue matar a uno de los protagonistas de *X-Men*, Ave de Trueno. De este modo violó una regla no escrita: los superhéroes nunca mueren y, si mueren, resucitan uno o dos números después. Pero Claremont no resucitó a Ave de Trueno y además, tiempo después, incluso mató a uno de los personajes más queridos por los lectores, Fénix. Ésa fue una de las razones que hizo que durante un tiempo los *X Men* fueran algo más que un tebeo de superhéroes y se acercaran a la gran narrativa. En cualquier caso, la razón de que los videojuegos no hayan dado todavía muestras de alta calidad narrativa tiene que ver con las dificultades que ofrece una narrativa no lineal, pero sobre con que los usuarios de videojuegos no demandan narrativa, sino jugabilidad, al menos hasta hace poco. Una muestra de que las carencias narrativas y artísticas a menudo no tienen nada que ver con las posibilidades del medio sino con factores externos es que el cine de Hollywood, que había alcanzado la máxima calidad en los años veinte y que la mantuvo hasta inicios de los ochenta, lleva ya muchos años produciendo obras mediocres, lo que demuestra que no sólo se puede evolucionar a mejor, sino también a peor, cuando el medio selecciona lo mediocre y lo fácil. El futuro parece más prometedor para los videojuegos que para el cine de Hollywood, porque ya no se dirigen casi exclusivamente a adolescentes o treintañeros, sino que apuntan a un público más extenso, y en especial a las mujeres, que, como saben los editores de novela, son el sector de población más aficionado a la narrativa. Aunque también hay que ser precavido, porque precisamente por querer agradar a todo el mundo los videojuegos pueden caer en el simplismo, como le sucedió a Hollywood a partir de los años ochenta.

## EL FUTURO DE LOS VIDEOJUEGOS

---

Las posibilidades que se abren a la narrativa en los videojuegos son inmensas y apenas han comenzado a ser explotadas. Del mismo modo que sucedió con el cómic, todavía estamos esperando el videojuego para adultos. El cómic ya ha entrado en los museos, lo que algunos consideran la sentencia de muerte de un arte, cosa bastante dudosa si observamos la vitalidad actual de la llamada novela gráfica, que ahora en muchas librerías se coloca, con todo derecho, en los mismos estantes que las obras literarias. También algunos museos en Alemania y Estados Unidos han comenzado a dedicar exposiciones a los videojuegos, aunque mucha de la admiración se centra en sus gráficos impresionantes o en el realismo de sus imágenes, un error comparable a la fabricación de tapices a partir de cuadros, que tanto desagradaba a Jean Renoir. Porque la verdadera belleza de los videojuegos no es la estética aparente, aunque ello sea importante, sino las posibilidades que dan al jugador: la riqueza de su construcción como *máquina de jugar*.

Los videojuegos se encuentran ahora, como muchas de las cosas de las que hablaré más adelante, en la época de la fascinación por la herramienta: las novedades técnicas son tan asombrosas y constantes que es difícil pararse a pensar qué hacer con ellas, simplemente se hace todo lo que se puede imaginar, antes de que aparezcan otras herramientas mejores, que nos obligarán a un reaprendizaje. Los nuevos avances, como la Wii inalámbrica de Nintendo o el Kinect de X Box son muy interesantes, pero su aparición ha hecho que los videojuegos retrocedan hacia una narrativa e incluso una jugabilidad más simple, porque lo deslumbrante del mecanismo ya resulta suficiente, al menos hasta que uno se acostumbra y deja de ser una novedad.

Gavinor considera que el error de los videojuegos es imitar a las otras artes, por ejemplo, los gráficos a imitación del diseño, el dibujo y la pintura, la ficción audiovisual en el estilo de las películas de imagen real o de animación, etcétera. Probablemente tiene razón y los videojuegos todavía tienen que definir su propio lenguaje narrativo, como lo hizo el cine en sus orígenes, intentando separarse de la literatura, la fotografía, el teatro o la música pero, aunque ese paso es sin duda necesario, tampoco hay que olvidar que una vez pasado el trauma de la adolescencia y del enfrentamiento con los medios «mayores», cualquier medio suele flexibilizarse y aceptar, ya desde una posición adulta, todo lo bueno que le pueden ofrecer los otros medios. Así lo hizo el cine y ya hemos visto que también algunas series de televisión regresan a la novela tradicional, jugando en su propio terreno y tal vez incluso superándola. Lo mismo sucederá, sin duda, con los videojuegos una vez que

adquieran su propio lenguaje.



# EL ARCHIVO UNIVERSAL

## LA BIBLIOTECA DE BABEL

---

*El universo, que otros llaman la Biblioteca.*

JORGE LUIS BORGES

En 1941, en el mismo libro que incluía *El jardín de senderos que se bifurcan*, Borges publicó otro relato llamado *La biblioteca de Babel*, en el que imaginó una biblioteca de salas hexagonales que almacena millones de libros en los que se dan todas las combinaciones posibles de 25 caracteres («el espacio, el punto, la coma y las 22 letras del alfabeto»). En otro texto publicado un año antes, en este caso de no ficción, *La biblioteca total*, nos remite a los autores que le precedieron en esta idea y menciona a Demócrito, Aristóteles y un tal Kurd Lasswitz, quien en 1901 escribió *La biblioteca universal*. En el relato de Lasswitz el profesor Wallhausen explica a su amigo Burkel que serían necesarios unos cien caracteres para expresar los sonidos de cualquier lengua y así empezar a construir una biblioteca universal:

Si tomamos nuestro centenar de caracteres, lo repetimos en cualquier orden lo bastante a menudo como para llenar un volumen con espacio para un millón de caracteres, obtendremos algún tipo de obra literaria. Así que, si producimos mecánicamente todas las combinaciones posibles, lograremos al fin todas las obras que han sido escritas en el pasado o que puedan escribirse en el futuro.

Tras diversos cálculos, Wallhausen obtiene la cantidad de volúmenes «que contendrían toda la literatura posible»: 102.000.000, lo que significa 10 multiplicado por 10, multiplicado por 10, y así hasta dos millones de veces.

Alguien se ha tomado la molestia de calcular cuántos bytes serían necesarios para almacenar el contenido de todos esos libros y ofrece en la Wikipedia la cifra, que yo considero un poco baja, de 101834079 Yottabytes, que «está muchos órdenes de magnitud por encima del número de partículas subatómicas que existen en nuestro universo». Quizá conviene aclarar que los 102.000.000 volúmenes de Lasswitz son muy diferentes de los 101834079 Yottabytes, porque cada Yottabyte podría contener una cantidad inmensa de los volúmenes de Lasswitz, ya que son la mayor unidad de medida para la capacidad de almacenamiento digital, como podemos ver en el siguiente gráfico:

Bit (b)	Unidad básica que representa un dígito binario (0 o 1).	
Byte (B)	8 bites	
Kilobyte (KB)	1024 Bytes	2 kilobytes equivalen a una página de texto.
Megabyte (MB)	1024 KiB	1 Megabyte: una novela breve. 2 Megabytes: una fotografía de alta resolución. 5 Megabytes: las obras completas de Shakespeare. 10 Megabytes: un minuto de sonido de alta fidelidad. 100 Megabytes: 1 metro de estantería con libros. 500 Megabytes: un CD-ROM.
Gigabyte (GB)	1024 MiB	1 Gigabyte: un camión lleno de libros. 20 Gigabytes: la colección completa de las obras de Beethoven. 100 Gigabytes: una sala de biblioteca con revistas académicas.
Terabyte (TB)	1024 GiB	1 Terabyte: 50.000 árboles para hacer papel para impresión. 2 Terabytes: una biblioteca de investigación académica. 10 Terabytes: la colección impresa de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos. 400 Terabytes: la base de datos del National Climactic Data Center.
Petabyte (PB)	1024 TiB	2 Petabytes: toda la producción de las bibliotecas de investigación académica de Estados Unidos. 20 Petabytes: producción de los discos duros en 1995. 200 Petabytes: todo el material impreso.
Exabyte (EB)	1024 PiB	2 Exabytes: volumen total de información generada en 1999. 5 Exabytes: todas las palabras dichas por los seres humanos.
Zettabyte (ZB)	1024 EiB	
Yottabyte (YB)	1024 ZiB	1 fragmento minúsculo de la Biblioteca Universal.

Se calcula que en 2010 la red mundial de ordenadores, que incluye Internet y cualquier base de datos pública o privada, almacenaba unos 900 exabytes. Si consultamos la tabla, veremos que Internet todavía está muy lejos de alcanzar la capacidad de almacenamiento de la Biblioteca Universal de Lasswitz o de la Biblioteca de Babel de Borges, pero los 900 exabytes de la red mundial actual sirven para almacenar tres millones de veces los libros escritos en la historia de la humanidad, todas las imágenes de los cuadros, las estatuas, los edificios y las calles de todo el planeta, tal como se pueden ver en Google Earth o Google Maps y las películas, los programas de televisión y todas las grabaciones audiovisuales que existen. Es un universo casi duplicado, lo que Ted Nelson llamaba el Docuverso.

Supongo que, después de estos datos, el lector estará de acuerdo en que conviene conocer, aunque sea a grandes rasgos, la historia del que con toda probabilidad es el fenómeno cultural más importante del siglo XXI y la mayor influencia en los cambios y el desarrollo de la narrativa audiovisual.

## BREVÍSIMA HISTORIA DE INTERNET

---

En *El tercer hombre*, Harry Lime (Orson Welles) explica a Holly Martins (Joseph Cotten) en la noria del Prater de Viena qué es lo que hace avanzar a la humanidad:

Recuerda lo que dijo no sé quién: en Italia, en treinta años de dominación de los Borgia no hubo más que terror, guerras, matanzas... pero surgieron Miguel Ángel, Leonardo da Vinci y el Renacimiento. En Suiza, por el contrario, tuvieron quinientos años de amor, democracia y paz, ¿y cuál fue el resultado? El reloj de cuco.

No sólo Harry Lime, sino también algunos historiadores piensan que las guerras representan un gran estímulo para el avance social: gracias a la Primera Guerra Mundial se hizo inevitable la igualdad de la mujer, mientras que la Segunda ayudó al movimiento de liberación negro, provocó el fin de la época colonial y aceleró el progreso técnico del que disfrutamos hoy en día. Según esta interpretación, no sé si correcta pero sin duda bastante triste, Internet también tiene su origen en la Segunda Guerra Mundial.

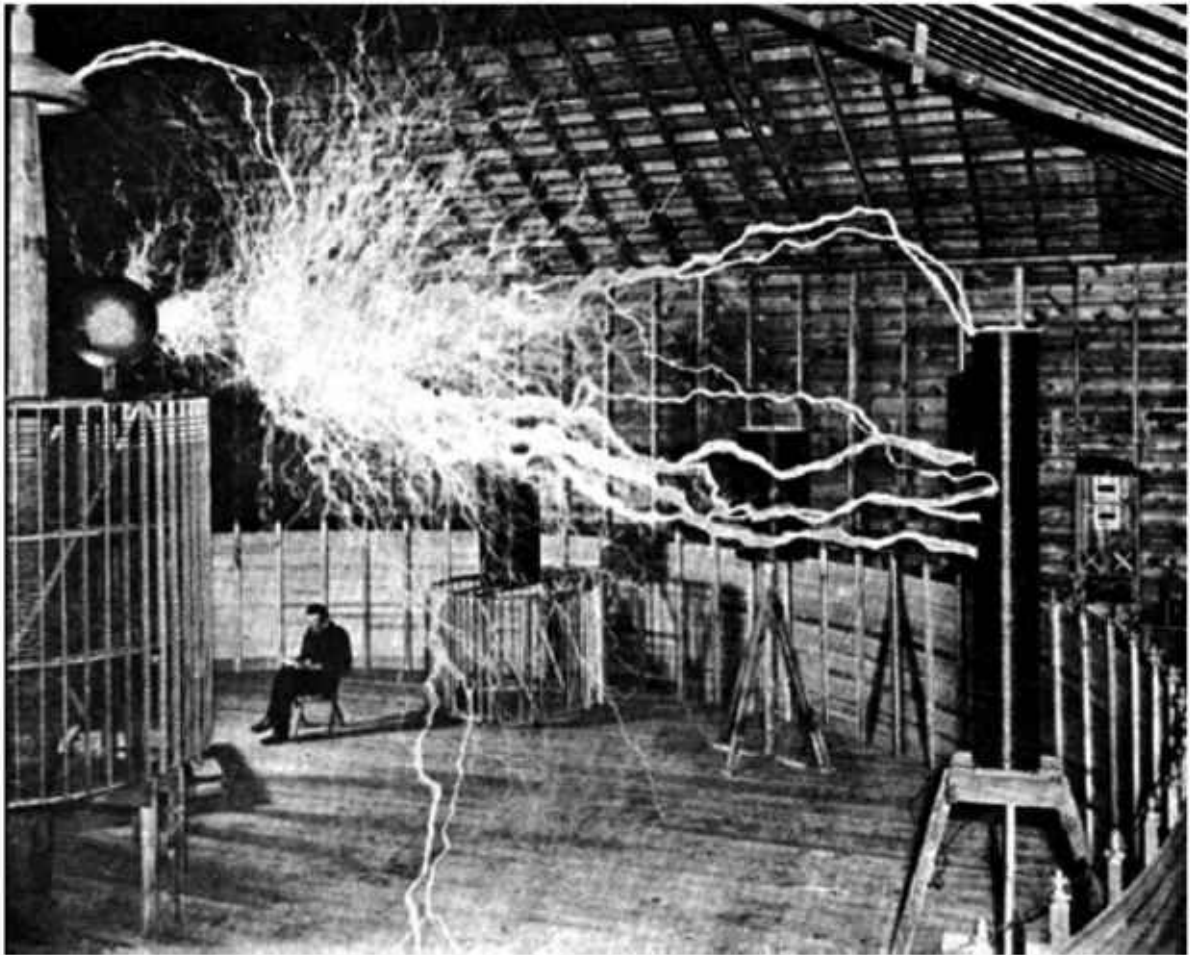
Parece confirmarlo que la primera persona que propuso una especie de ordenador que funcionara mediante hiperenlaces fue Vannevar Bush, consejero del presidente Roosevelt, encargado del comité de científicos militarizados durante la guerra y responsable de la creación de la Agencia de Proyectos Avanzados de Investigación, es decir, la ARPA, origen de Arpanet, que se considera el origen de la red mundial de ordenadores.

Otro de los precursores de la Inteligencia Artificial fue el británico Alan Turing, que desarrolló muchas de sus investigaciones durante la guerra. No sólo logró descifrar el código secreto alemán Enigma, lo que permitió que los aliados entraran en Italia por Sicilia, sino que también inventó el test para poner a prueba la inteligencia de las máquinas, del que ya he hablado. A Turing se deben muchas de las mejores ideas en computación y manejo de algoritmos, pero su carrera acabó de manera trágica cuando en 1952 fue procesado por homosexualidad y condenado a la castración química. Dos años después se suicidó mordiendo una manzana impregnada en cianuro.

Sin embargo, antes de todos estos científicos implicados en las guerras mundiales, ya hubo alguien que predijo Internet. Es uno de los personajes más interesantes de la historia de la invención humana, Nikola Tesla, ingeniero nacido en lo que hoy es Croacia. Para comprender la importancia de Tesla, debemos recordar que desde los años sesenta del siglo xx se le considera de manera oficial el verdadero inventor de la radio, quince años antes que Marconi. Eso significa que la Galaxia Marconi o electrónica, como opuesta a la galaxia Gutenberg o de la imprenta, debería llamarse

Galaxia Tesla, lo que facilitaría incluir Internet en ella, porque resulta que Tesla también predijo la red mundial:

En el futuro contaremos con un sistema energético de distribución mundial que permitirá conectar todas las estaciones telefónicas del mundo, la difusión mundial de información y noticias, correo y otros escritos, la reproducción y envío de fotografías e imágenes, la implantación de un sistema de difusión musical, la impresión a distancia y la implantación de un registro horario universal.



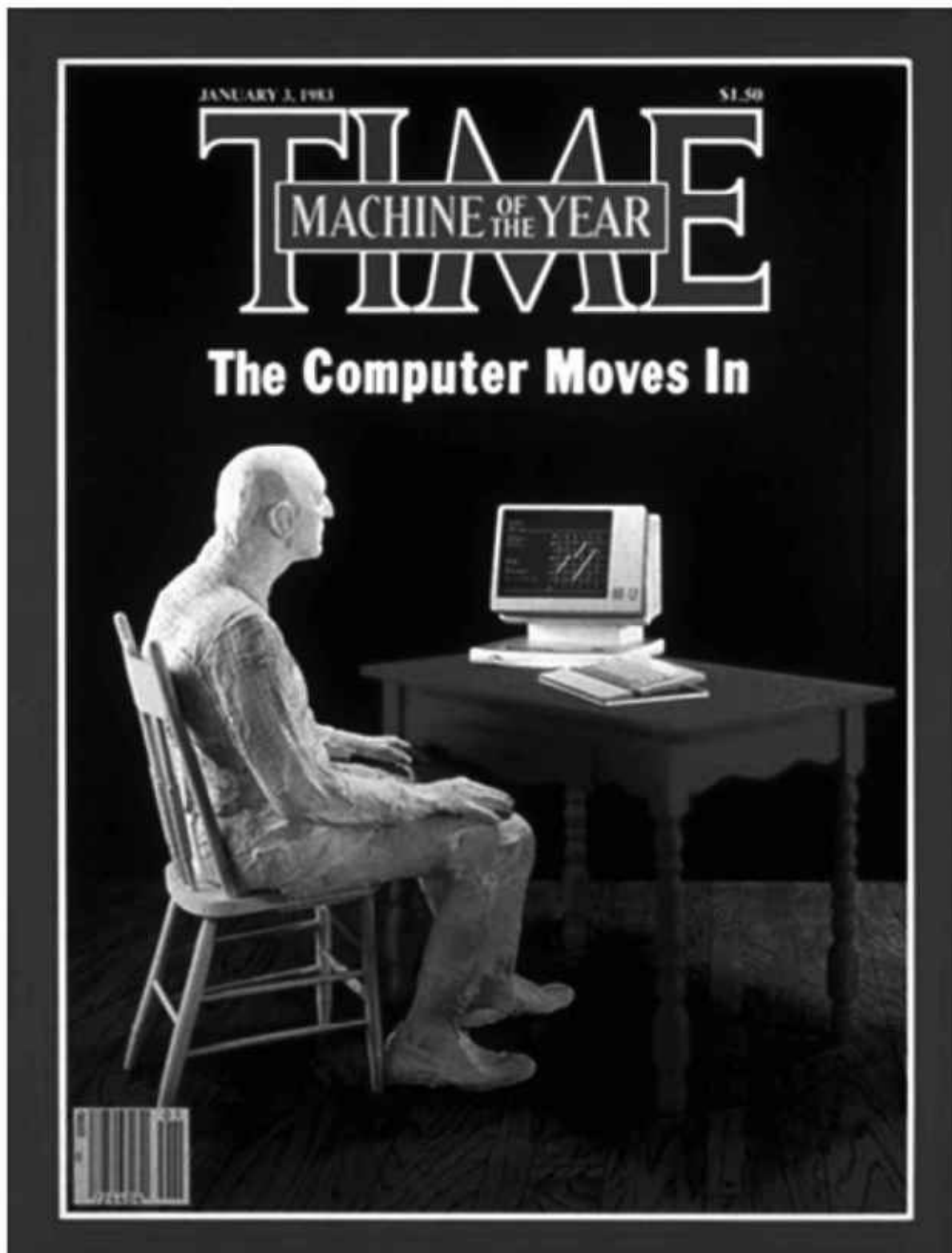
Nicola Tesla en su laboratorio.

La predicción de Tesla comenzó a hacerse posible cuando en 1957 se creó la ARPA, organización dependiente del Ministerio de Defensa con la misión de devolver a Estados Unidos el liderazgo tecnológico que perdieron cuando los soviéticos lanzaron el satélite *Sputnik*. A comienzos de los años sesenta, varios investigadores empezaron a hablar de la posibilidad de crear una red que comunicara entre sí a los ordenadores, incluso aunque estuvieran en diferentes países. Uno de ellos, Licklider, responsable de la investigación en la ARPA, propuso la idea de «trabajar en red» y la Red Galáctica (Galactic Network). Aunque el objetivo principal de Licklider era encontrar sistemas que pudiesen emplearse ante la eventualidad de un ataque nuclear soviético, también pensaba que los ordenadores podían mejorar el

pensamiento humano y que incluso se produciría una cierta simbiosis entre humanos y máquinas. En 1962, Larry Robert consiguió conectar a través de una línea telefónica un ordenador de Massachusetts con uno de California, y en 1968 el Laboratorio Nacional de Física creó la primera red experimental en el Reino Unido.

Finalmente, en 1969, se creó la ya mencionada Arpanet (Advanced Research Projects Agency NETwork), red de comunicación que permitía conectar ordenadores situados en diferentes ciudades. La descentralización de la red también se debió a causas militares, pues se intentaba evitar que un ataque a un único centro neurálgico acabara con ella. Se establecieron por ello cuatro nodos capaces de intercambiar mensajes. Poco a poco aumentaron las conexiones hasta que a partir de 1972 las universidades comenzaron a conectarse entre ellas. Más tarde, Bob Khan y Vinton Cerf desarrollaron el protocolo TCP de transmisión, que permitió a las redes que no estaban integradas en Arpanet conectarse en una red de redes, Interconnected Network, de donde procede la palabra Internet.

En 1983, los militares crearon su propia red (Milnet), por lo que Arpanet quedó reservada para uso civil y empezó a ser conocida como Internet, en especial tras la fusión de varias redes en ella. Por esas mismas fechas el ordenador personal se había convertido en un fenómeno global y se empezaban a vender millones de aparatos, hasta el punto que la revista *Time* dedicó por primera vez en su historia la portada del hombre o mujer del año a una máquina.



Portada de la revista *Time* de enero de 1983.

En 1987 se incorporaron redes de Europa y aparecieron las primeras aplicaciones de hipertexto, como Hypercard. Cuando en 1989 se declaró disuelta Arpanet, nació oficialmente la red mundial, en gran parte gracias a algunas aportaciones de Tim Berners-Lee, como el protocolo de transmisión de datos HTTP, el lenguaje de documentos html y las direcciones URL. La creación de los primeros navegadores,



como Mosaic y Netscape Navigator, hizo más fácil compartir y encontrar datos en Internet.

Por último, hay que aclarar que no es lo mismo Internet que la red mundial (WWW, World Wide Web): la red mundial es más grande que Internet. Para entender la diferencia, basta con pensar en lo que se ha llamado la red oculta, aquella que no aparece en las búsquedas de Google, como los millones de archivos almacenados en bases de datos privadas de empresas, bibliotecas o centros oficiales.

Ahora que ya sabemos cómo nació Internet y la red mundial, podemos intentar responder a la duda que planteé al inicio de este apartado: ¿qué es Internet?

## ¿QUÉ ES INTERNET?

---

A primera vista parece sencillo responder: Internet es un medio de comunicación que permite compartir contenidos multimedia (textos, imágenes, vídeos). Ahora bien, dejando de lado cómo se define «medio» en teoría de la comunicación, Internet no es sólo un medio, como puede serlo un televisor o un periódico, porque el usuario de Internet no se limita a recibir o transmitir información, sino que también puede modificarla. Cuando añadimos comentarios a un periódico *online* o a un blog, o cuando abrimos una página en un procesador de texto virtual, por ejemplo en Google Docs, podemos escribir nuevas palabras y modificar el documento, algo que resulta muy difícil hacer con un libro, una película en la sala de cine o una serie emitida por televisión. Internet, en definitiva, es también una herramienta de creación, ya sea literaria, pictórica o de cualquier otro tipo. Y también es, por supuesto, una herramienta de trabajo.

Quizá a algún lector no le resulte evidente la conclusión anterior y piense que los ordenadores son la herramienta de creación, mientras que Internet sólo es un canal de transmisión. Nos encontramos aquí de nuevo ante un accidente tecnológico, como fue el de la adopción del sistema binario frente al decimal. En primer lugar, porque un ordenador conectado a Internet es parte de la red mundial, aunque sólo se compartan ciertos archivos, por ejemplo los del correo electrónico. Como bien saben los *hackers* experimentados, si un ordenador está conectado a Internet, es posible entrar en los archivos privados del usuario que no están en Internet. En segundo lugar, porque el desarrollo de Internet tiende a algo que en los últimos años se ha llamado *cloud computing* («computación en nube»), que hará que no sólo información como la del correo electrónico, sino también los programas estén no en el disco duro de los usuarios, sino en la Red. De este modo, podremos trabajar con una pantalla «tonta» conectada a Internet, y usar los programas almacenados en la red mundial. Detrás del *cloud computing* existe en parte el interés de las empresas de acabar con la piratería:

si sólo se puede usar un programa conectándose a la red de una empresa virtual, es más fácil comprobar si se han adquirido los derechos legales para usarlo.

Internet, en definitiva, puede definirse como un canal, como una herramienta creativa y de trabajo o como un medio similar al cine o a un libro, pero también como un contenedor de todos esos medios, ya que libros, canciones, películas, series y programas de televisión pueden ser disfrutados a través de Internet. Cualquier cosa que pueda almacenarse y transmitirse digitalmente puede estar en Internet y, en consecuencia, en el ordenador de cualquier persona. Es lo que Negroponte llamaba «la conversión de átomos a bits».

Internet es también el reino del hiperenlace, donde es posible hacer realidad esa paranoia tan frecuente entre místicos e iluminados de la nueva era: «Todo está conectado». El ciberespacio no es una utopía, nos dice Moulthrop, sino una heterotopia, un «otrolugar», en el que es posible acceder desde cualquier parte a cualquier otra, o como decía el profeta del LSD Timothy Leary, convertirse en un piloto de la realidad digital, un cibernauta «que viaja a través del mar de la intertextualidad».

Más allá de viajes digitales o de otro tipo, lo cierto es que Internet está cambiando la narrativa textual y audiovisual, pero no sólo por su carácter hipertextual, ni siquiera por sus posibilidades interactivas, sino por otro de sus rasgos, quizá el más importante: su naturaleza enciclopédica. Internet es el archivo universal.

## **DE NUEVO LA ECONOMÍA, AHORA DE LARGA COLA**

---

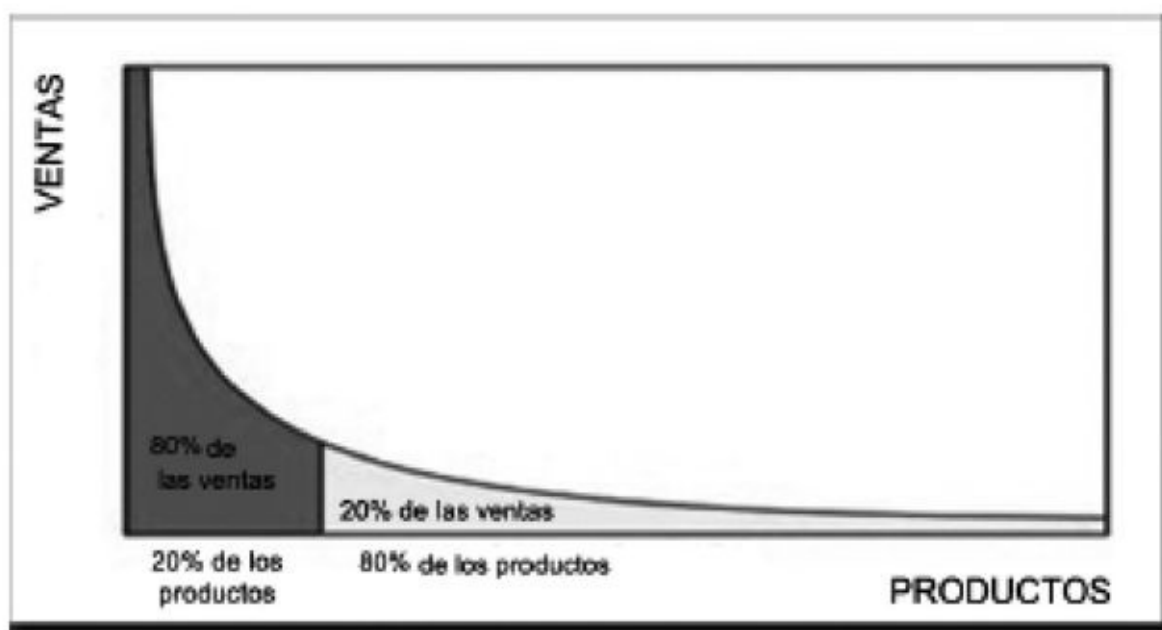
En 2004 Chris Anderson, editor de la revista *Wired*, publicó un artículo llamado «The Long Tail» (La larga cola) en el que explicaba que la capacidad casi infinita de Internet de almacenar datos ha permitido a cualquier persona rebuscar entre una oferta de miles o millones de libros, de canciones o de cualquier cosa imaginable, y no aceptar sin más lo que las empresas quieren venderles:

A medida que los consumidores se van alejando más y más del camino marcado por la mayoría, van descubriendo que sus gustos no son tan comunes como pensaban, o como habían sido inducidos a pensar gracias a las campañas de marketing, la ausencia de alternativas y una cultura basada en las modas.

Anderson anuncia el fin o por lo menos la alternativa a una cultura que fabrica listas de éxitos y una industria cultural que busca taquillazos de manera obsesiva. En lo que se refiere al mundo audiovisual, ya hemos visto que ahora se puede grabar con cámaras digitales baratas y transmitir imagen y sonido a todo el mundo a través de la red mundial, por lo que no hacen falta flotas de barcos, aviones y camiones, no se

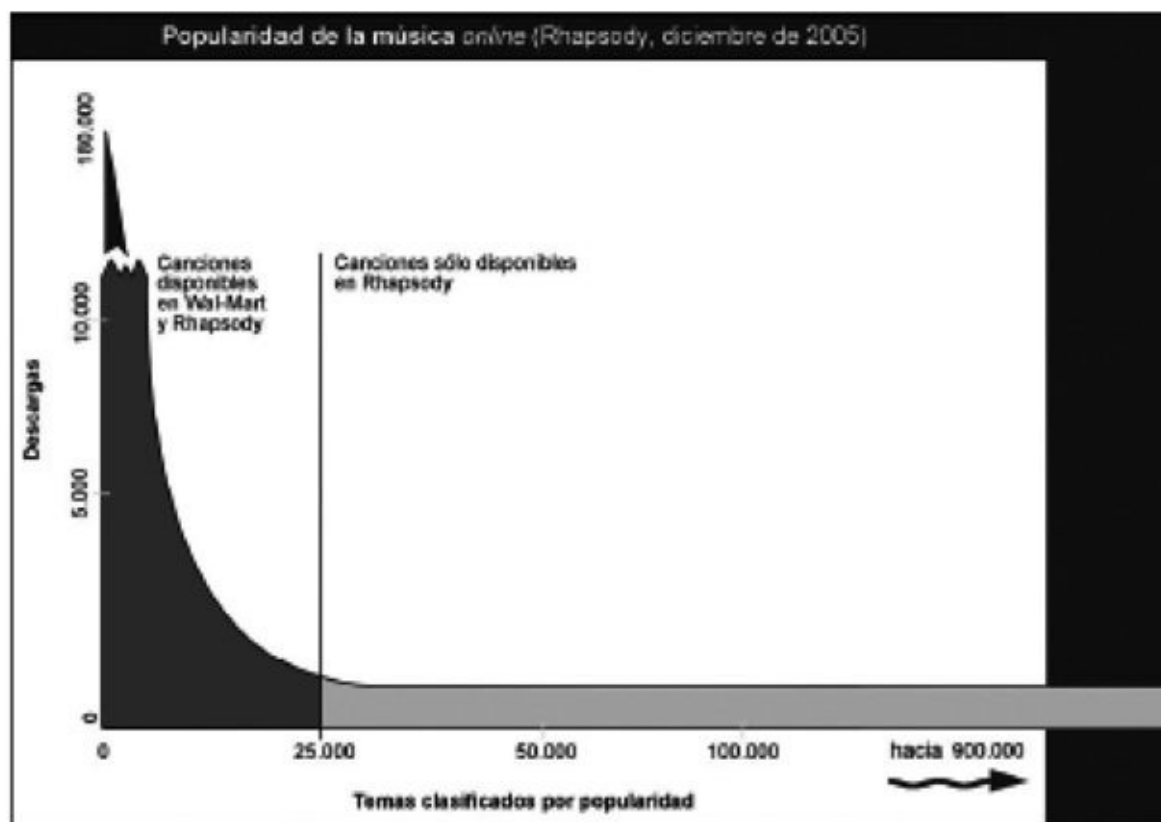
necesitan grandes espacios, multisalas o librerías inmensas para almacenar las decenas de miles de libros, películas o discos que se editan cada mes. No es necesario invertir grandes sumas en publicidad para vallas en las carreteras, anuncios en la televisión, el cine o la prensa y tampoco hay que cortar bosques enteros para imprimir libros, ni gastar sumas astronómicas para hacer copias de películas en celuloide. Ahora una persona que se conecta a Internet en Rabat o Singapur puede descargar un libro electrónico que está alojado en un servidor de California, o encargar un ejemplar en papel que se encuentra en una pequeña librería de Montevideo. También puede bajarse de la tienda de Apple iTunes cualquier nueva canción de Amy Winehouse, aunque viva en un país en el que sus discos ni siquiera se vendan o estén prohibidos.

Lo más importante, nos dice Anderson, es que no sólo los artistas conocidos están a su alcance, sino también los que hasta hace poco era imposible encontrar, ni siquiera buscando en librerías como Barnes and Noble, en tiendas de vídeo como Blockbuster, o de música como Wal-Mart. Además, los observadores atentos han descubierto un curioso fenómeno al examinar el gráfico de ventas de las empresas que operan en Internet, como la librería Amazon o la tienda de música virtual iTunes. En la economía tradicional al analizar las ventas se obtenía un gráfico similar a éste:



La curva del gráfico expresa la llamada «ley de Pareto», según la cual el 20 por ciento de los productos obtiene el 80 por ciento de los beneficios. Es una ley clásica de la economía que se puede aplicar casi a cualquier cosa: el 20 por ciento de una población suele poseer el 80 por ciento de la riqueza, el 20 por ciento de los defectos causan el 80 por ciento de los problemas, el 20 por ciento de los clientes produce el 80 por ciento de los beneficios o, como dice Alejandro Wald, «de las cosas que uno hace durante el día, el 20 por ciento produce el 80 por ciento de los resultados». Es

una de esas regularidades estadísticas que raramente cambia, sean cuales sean los objetos estudiados. Sin embargo, en Internet lo que encontramos es algo parecido a esto:



En este gráfico se muestra que las ventas de las canciones que no se pueden almacenar en una tienda física como Wal-Mart, pero sí en una virtual como Rhapsody (la parte en color gris claro), obtienen unas ventas moderadas cada una de ellas, quizá 500 copias, pero que son más de 900.000 temas, frente a los 25.000 de una tienda física, con lo que el beneficio total se multiplica. Anderson explica la diferencia entre la industria tradicional del entretenimiento y la basada en Internet:

Sin la necesidad de pagar el coste de estanterías en el caso de los servicios exclusivamente digitales de iTunes, sin costes de fabricación y casi sin costes de distribución, la venta de una canción para audiencias marginales es simplemente una venta más, con casi los mismos márgenes que un superventas. De esta manera quedan equiparados los superventas y los «fracasos», ambos son un registro más en una base de datos que simplemente sirve canciones según la demanda.

Apenas hay diferencia entre almacenar cien mil o un millón de discos en un servidor de Internet, o enviar diez o diez mil canciones a través de la Red a cualquier lugar del mundo, mientras que en la industria tradicional la diferencia en el gasto puede ser enorme. En términos de oferta y transmisión de información, dice Anderson, frente a la economía de la escasez tradicional, ahora estamos en la economía de la abundancia. Una demostración reciente del funcionamiento de la

economía de bits (Internet) frente a la de intercambio de átomos (tiendas físicas) puede ser que la empresa Netflix de alquiler de vídeo en la Red ha ingresado en la lista de 500 empresas del mundo (desplazando al *New York Times*) mientras que la cadena Blockbuster está en suspensión de pagos y es posible que ya no exista cuando este libro se publique. Tal vez sea también una metáfora de que ya no sólo se puede vivir de taquillazos (*blockbusters*), como en las últimas décadas.

A principios del siglo xx los grandes estudios de cine producían una cierta cantidad de películas al año y el público no tenía más remedio que ver las pocas que se estrenaban en los cines; con la llegada de la televisión, unas pocas cadenas decidían lo que querían emitir y el espectador tan sólo podía elegir entre dos o tres opciones; la televisión privada y por cable multiplicó la oferta, pero se produjo menos variedad de la que se podría esperar, pues los contenidos audiovisuales seguían siendo decididos por grandes empresas, a menudo multinacionales. Con la llegada de Internet todo ha cambiado: el espectador dispone en su ordenador de casi todo el contenido audiovisual que se ha hecho a lo largo de la historia y puede encontrar cualquier cosa que le interese, desde un cortometraje experimental de Stan Brackhage como *Jane* a una película indonesia de la época muda como *Loetoeng Kasaroeng*. Gracias a Internet muchas personas, en especial los más jóvenes, han descubierto que en el mundo existen más cosas que las que promociona la industria de entretenimiento estadounidense. Pero, lo que es más importante, creadores audiovisuales que antes de Internet apenas tenían posibilidades de hacer nada que no gustase a la gran industria, es decir, que no pudiese llenar las salas y distribuirse en todo el mundo, ahora pueden crear sus obras y distribuir las, porque, en la economía de larga cola, a una empresa digital le interesa multiplicar su oferta y no le cuesta casi nada almacenar y distribuir cientos o miles de nuevos productos. Aunque, como es obvio, seguirá existiendo un pequeño porcentaje de superéxitos que se vendan en cantidades pasmosas, en el mundo digital se pueden seguir almacenando y distribuyendo los productos que se venden poco o van dirigidos a un público más específico.

## **EL FIN DE LA ERA COLONIAL**

---

George Landow, el autor de *Hipertexto 3.0*, dedica muchas páginas de su libro a hablar del fin de la era colonial y mantiene una página web llamada *La literatura inglesa contemporánea, postcolonial y postimperial*. No se trata tan sólo de que el dominio que el cine de Hollywood ha ejercido en las últimas décadas sobre el resto del mundo esté amenazado, sino algo de mayor alcance, relacionado con la globalización, que, paradójicamente, afecta a las tendencias culturales de las últimas

décadas.

Desde el final de la Segunda Guerra Mundial, el poder cultural de Estados Unidos fue creciendo poco a poco hasta hacer desaparecer las cinematografías nacionales o convertirlas en un negocio menor, que sólo puede sobrevivir dignamente a base de grandes subvenciones, como en Francia. Todavía en los años sesenta España, Italia, Francia, el Reino Unido, Alemania o Japón contaban con una cinematografía que producía películas rentables y de calidad. Al margen de los gustos y antipatías personales, basta con recordar nombres como Buñuel, Rosellini, Godard, Chabrol, Berlanga, Fellini, Fassbinder, Herzog, Antonioni, Bardem, Kieslowski, Saura, Truffaut, Bergman, Visconti, De Sica, Wenders, Satyajit Ray, Wajda, Polanski, Rohmer, Ozu, Kurosawa, Mizoguchi y tantos otros directores que forman parte de la gran historia del cine y que trabajaban fuera de Estados Unidos, pero que tenían éxito en sus países y que incluso exportaban sus películas. Pero, como ya vimos en el primer capítulo, el control de las distribuidoras y exhibidoras por parte de las grandes compañías no sólo ha inundado las salas de películas de Hollywood cada vez peores, sino que las ha cerrado a la exhibición de cualquier otro producto, incluso los del propio Hollywood clásico, para no hacerse la competencia a sí mismos. Lo anterior no es el típico discurso revolucionario y antiamericano, sino que es compartido por teóricos del guión estadounidenses como Robert McKee: «Hollywood domina el mundo y no me explico cómo puede lanzar al mercado tanta mediocridad. El 98 por ciento de lo que saca es basura».

Aunque los llamados estudios poscoloniales y los feministas han caído en ciertos excesos (como cualquier teoría cultural, por otra parte), y aunque han recibido críticas durísimas por autores como Harold Bloom, cualquiera puede observar que esos mismos críticos poco a poco se han contagiado y que cada vez se atreven a mirar más allá de sus narices, casi siempre anglosajonas y masculinas. Hoy en día nadie se asombra cuando en el canon de la gran literatura encuentra libros como *El romance de genji* o *El sueño del pabellón rojo*, además de autores como Mishima, Kawabata, Wang Wei, Borges, Cortázar, Bai Juyi, García Márquez, Wole Soyinka o Chinua Achebe y, por supuesto, Virginia Woolf, Jane Austen, Doris Lessing, Marguerite Yourcenar, Sei Shonagon o Murakami Shikibu. En el terreno del audiovisual, las películas asiáticas apenas se estrenan en los cines, pero eso no impide que cada vez haya más aficionados a ellas, con festivales dedicados al cine asiático. Más allá de los nombres más conocidos y controvertidos, el cine asiático ha dado muchas obras interesantes en los últimos años, desde las películas de Kore Eda, Pen Ek Ratanaruang, Kiarostami, Zhang Yimou, Hou Hsiao Hsien, Boong Joon-Ho, Jian Zhangke, Ang Lee, Tsai Ming Liang, a las de Wong Kar Wai, Chen Kaige, Apichatpong Weerasethakul o Lou Ye. El propio McKee afirma:

Tal vez la salvación esté en Asia. Hoy por hoy son los mejores. No están ni en la locura

comercial de Estados Unidos ni en la fatuidad intelectual de Europa. Se dedican a contar historias.

Como es evidente, la industria del entretenimiento de Estados Unidos conoce este peligro y sigue comprando cualquier película que tenga posibilidades comerciales para hacer su propia versión, a menudo impidiendo bajo contrato su estreno en Estados Unidos, cuando no contratando directamente a los directores, como Ang Lee, John Woo o Wong Kar Wai, lo que a veces tiene como consecuencia su incorporación a ese cine apto para públicos masivos.

## **HONG KONG, BOLLYWOOD, NOLLYWOOD, EL CINE MÁS ALLÁ DE HOLLYWOOD**

---

Las posibilidades para una película extranjera de triunfar en Estados Unidos son muy limitadas, no sólo debido a las dificultades ya mencionadas, sino también por el poco interés de un público educado durante treinta años para un tipo de cine muy determinado, a lo que se suma el hecho de que no existe una industria de doblaje, para evitar favorecer a las películas extranjeras, que al ser subtituladas sólo atraen a un público reducido. Un ejemplo interesante es el de las películas procedentes de la mayor industria cinematográfica del mundo, la de la India.

En la India el cine no es un arte recién llegado, pues ya en la década de 1930 se producían más de doscientas películas al año, y se hablaba de Tollywood, refiriéndose a la ciudad bengalí de Tollygunge, donde se hacía la mayor parte de las películas. Sin embargo, de todas aquellas películas y de las actuales apenas se sabía nada fuera de Asia y casi todo el cine indio que ha llegado a estrenarse en salas comerciales en Europa y en Estados Unidos, aunque casi siempre en cineclubs o filmotecas, es el de la que se considera su edad de oro, los años cincuenta. En Occidente apenas se conoce a algunos directores como Shyam Benegal, Guru Dutt o Satyajit Ray, casi todos ellos encuadrados en lo que en la India se llama «cine paralelo», por oposición al cine más comercial, el de Bollywood. El cine de Bollywood, llamado así por tener su capital en la ciudad de Bombay, se empezó a poner de moda a comienzos de nuestro siglo, e incluso a influir en el cine occidental, como muestra que Baz Luhrmann reconociera que ésa fue la principal influencia de *Moulin Rouge*. A pesar de ello resulta muy difícil que se estrenen películas indias en los cines de Estados Unidos o Europa, a no ser que sean premiadas en los Oscar, como *Slumdog Millionaire* (que además no es exactamente india, sino angloindia). Incluso en países con una amplia población india es difícil que se estrenen sus películas, como nos recuerda Chris Anderson:

Cada año la industria cinematográfica de la India produce más de ochocientas películas. En Estados Unidos hay una población india estimada en 1.700.000 personas. Pero el gran éxito cinematográfico en hindi, *Lagaan*, sólo se estrenó en dos cines estadounidenses. Además, fue una de las pocas películas de la India que consiguió *alguna* distribución en Estados Unidos. En la tiranía de la geografía, una audiencia demasiado dispersa es lo mismo que una audiencia cero.

A pesar de ello, la industria cinematográfica india es la primera del mundo, mientras que Hollywood sólo es la tercera. La segunda no es ya la de Hong Kong (que ahora está en crisis), sino la de Nigeria, Nollywood, donde se producen 200 películas, pero no cada año, sino cada mes, aunque todas ellas como vídeos para el mercado casero, debido a que la inseguridad en las calles hizo que los cines cerraran en los años setenta y ochenta. Algunos directores, como Chico Ejiro, son capaces de dirigir diez películas por año, aunque en ocasiones han rodado algunas en sólo tres días.

Algo parecido se podría decir de la industria cinematográfica de Hong Kong, de la de Taiwán o de la China continental, de la japonesa e incluso de la filipina. En el mundo se hace mucho cine y, aunque se pueda discutir acerca de la calidad media, hay decenas de películas y documentales más interesantes que los de Hollywood pero que nunca llegan a los cines. Pero sí a Internet.

## **TODA LA HISTORIA AUDIOVISUAL EN TU ORDENADOR**

---

*Lleva su memoria en un cuaderno de bolsillo.*

SAMUEL BUTLER, *Erewhom* (1872)

El cine experimental existe desde los orígenes del cine. Incluso se podría decir que las primeras películas del cine eran experimentales, pues durante los primeros años aquellas extrañas imágenes que se movían pero no se oían eran lo más cercano a un experimento. Pero, en los márgenes del cine comercial, e incluso independiente, siempre ha habido cineastas experimentales como Stan Brackage, Maya Deren y muchos otros.

Para muchas personas el cine experimental es un sinónimo de cine raro, y a la vista de muchas obras experimentales no se puede negar que así sea, pero en eso consiste el asunto precisamente: en probar cosas nuevas. Quien va a ver una película de cine experimental como si fuera un estreno comercial inevitablemente se sentirá defraudado, del mismo modo que quien empiece a leer la *Crítica de la razón pura* de Kant como si fuera una novela se sentirá estafado. No se trata de mezclar géneros



diferentes como la novela y el ensayo: podríamos también comparar una novela de Balzac con el *Ulysses* o el *Finnegans Wake* de Joyce. Todas ellas pueden ser excelentes (mi dominio del inglés no me permite asegurarlo de *Finnegans Wake*) pero exigen, si no un lector diferente, sí al menos una manera distinta de leer y otro tipo de expectativas. Los nuevos medios audiovisuales no sólo hacen posible acceder a un cine experimental que antes resultaba casi inaccesible, sino que también nos permiten verlo de otra manera: no en la sala oscura de un cine, donde algunas películas pueden resultar insoportables, sino en nuestra propia casa y a nuestro propio ritmo, del mismo modo que leemos una novela o un ensayo como nos apetece, saltándonos páginas, empezando por el final o viendo dos o tres veces la misma escena; es decir, haciendo todo lo que recomienda Pierre Bayard en *Cómo hablar de libros que no se han leído*.

Un ejemplo que muestra que muchos aficionados a las series se comportan como aquellos aficionados a los libros que leen fragmentos dispersos y se saltan capítulos o empiezan por el final se descubre en los gráficos que registran cómo ven los usuarios las series que se emiten en el canal de vídeos de Internet Youtube. Resulta que como una serie televisiva de una hora debe ser dividida al menos en cuatro partes para poder subirla a Youtube, el visitante que quiere ver su serie en Internet tiene cuatro vídeos entre los que elegir. Lo asombroso es que la mayoría de los usuarios comienza a ver el desenlace, después ve la tercera parte, a continuación la segunda y finalmente el comienzo de la serie (y casi siempre la serie entera otra vez desde ese momento). Ante comportamientos como éstos, uno se pregunta si los guionistas tendrán que aprender a escribir estructuras inversas.

Aunque sea poco conocido, el cine experimental, el independiente o el videoarte siempre ha influido sobre el cine comercial y casi todas las novedades que a veces sorprenden a los espectadores en una sala de cine o en una serie de televisión han sido antes probadas en los circuitos minoritarios o marginales. Un ejemplo puede ser la película hecha mediante fotografías *La Jetée*, de Chris Marker, que fue adaptada al cine comercial como *12 monos*. Aunque logró conservar algo de la inquietud de su trama, su belleza visual no pudo ser igualada.

Como ya dije en los primeros capítulos de este libro, muchas novedades del guión de cine y televisión de los últimos años no lo son, sino que recuperan maneras de escribir que se emplearon en el pasado, del gran depósito de la historia del cine y la televisión, olvidados tras varias décadas de recetas y fórmulas fáciles. Internet, de nuevo Internet, nos permite acceder como nunca antes a ese pasado. Cuando empecé a trabajar en la productora de televisión Globo Media, nos enviaban desde Estados Unidos cintas de vídeo con programas emitidos allí. También recibíamos de la empresa de consultoría GECA informes acerca de todo lo que se hacía en el mundo, o al menos en Europa y Estados Unidos. Éramos unos privilegiados, pues teníamos

acceso a información que no estaba al alcance de casi nadie. Hoy en día, cualquier adolescente puede ver en su casa el *Show de Letterman* que se emitió el día anterior en Estados Unidos o conocer los programas que se emiten en la televisión checa o en la coreana. Internet ha logrado romper esa discriminación informativa y hacer accesible a cualquier persona que sepa buscar toda la información relevante, en especial los contenidos emitidos por televisión.

La televisión ha sido superada ya hace tiempo por Internet como pantalla más vista, no sólo en Estados Unidos, sino en muchos otros países del mundo. Ello se debe a las nuevas posibilidades del medio, pero también a que en la Red se ofrece una televisión multiplicada, con muchas ventajas y menos defectos que la televisión convencional. La primera ventaja es que en Internet no se emiten anuncios y se puede ver una serie o una película de principio a fin. La segunda, que se puede ver a cualquier hora. En tercer lugar, que se puede elegir entre un catálogo casi ilimitado, que desde hace unos años incluye también los contenidos emitidos por televisión, ya que pueden retransmitirse digitalmente pocas horas después o incluso en directo, ya sea de manera oficial, es decir, por las propias cadenas, o por iniciativa de los propios usuarios de Internet. La red mundial de ordenadores ha hecho posible, en efecto, que se puedan ver las series, incluidas las de canales de pago de HBO, en cualquier parte del mundo casi al instante, e incluso con subtítulos creados por aficionados profesionales. A toda esta oferta hay que sumar todos los contenidos audiovisuales creados por los millones de aficionados, ya sean de ficción o de no ficción.

Ya hemos visto que cuando la televisión empezó en Estados Unidos el cine prohibió a sus actores aparecer en ella y que el teatro intentó impedir que se adaptaran sus obras a la pequeña pantalla. Al final tuvieron que resignarse e incluso se convirtieron en aliados. Con Internet sucede algo parecido. Hoy en día la guerra entre los productores de música y cine con la Red es feroz y también desde la televisión se ha querido dar la espalda al fenómeno de Internet, pero cada vez hay más signos que revelan que todos los medios acabarán intentando aprovechar Internet y sus inmensas posibilidades. A pesar de que las cadenas son reacias a emitir sus series en Internet, cuando lo han hecho han descubierto que obtenían más beneficios.

A pesar de la crisis de la industria de la música, la televisión y el cine, la llamada economía de la atención (el tiempo que el público pasa con diversos entretenimientos) no sólo no había disminuido, sino que había aumentado. Aunque se compraran menos discos, se viera menos televisión y se fuera menos al cine, eso no significaba que la gente consumiera menos productos audiovisuales, sino todo lo contrario, porque las horas pasadas ante el ordenador superaban las que antes sumaban la televisión y el cine. Ante esta constatación, el lamento general entre los empresarios era que faltaba un modelo de negocio, una manera de aprovechar económicamente esa atención volcada en Internet. Desde hace unos años, las quejas

de los usuarios de Internet van en la dirección contraria: tras las dudas iniciales, las grandes empresas se están volviendo hacia la Red, que antes era un medio casi libre de publicidad pero que ahora está quedando inundado por los anuncios, a veces muy molestos e incluso agresivos.

Todo lo anterior, el cine independiente, el videoarte, el experimental, el cine y la televisión de todos los países en los márgenes del imperio del entretenimiento estadounidense, siempre ha existido, pero la gran diferencia es que ahora cualquier persona puede acceder a todo eso desde cualquier lugar del mundo. Como dije al principio de este capítulo, Internet, el archivo universal, es sin duda la mayor influencia en el surgimiento de nuevas narrativas audiovisuales. Pero no sólo por su capacidad de almacenamiento, transmisión, difusión y promoción de productos pertenecientes a otros medios, como el cine, la televisión e incluso los videojuegos, sino como medio en el que crear nuevas obras audiovisuales.

## FICCIÓN EN INTERNET

---

Al hablar del hipertexto me referí a la primera serie de Internet, *The Spot*, creada en 1995, que no se limitaba a ser un audiovisual subido a la Red, sino que hacía un uso creativo de las posibilidades hipernarrativas del medio. *The Spot* fue creado por un estudiante de cine y director publicitario llamado Scott Zakarin y era una especie de *Melrose Place* en Internet. Los protagonistas, llamados *spotmates* («compañeros de *The Spot*») aparecían no sólo como actores, sino que llevaban cada uno su propio diario *online*, en el que contaban sus experiencias, subían fotos y vídeos, e incluso contestaban a los correos electrónicos de los fans, llamados *spotfans*. Los *spotfans* no sólo contemplaban las andanzas de sus ídolos, sino que podían influir en la narración. A veces porque aconsejaban cómo actuar a los protagonistas, otras porque sugerían tramas que los guionistas de la serie adaptaban. La serie llegó a tener más de cien mil visitas diarias, una cifra impresionante para 1995, e incluso contó con la ayuda económica de Apple y Sony. Zakarin vendió sus derechos a otra compañía poco después de que surgieran todo tipo de imitaciones y secuelas, como *Eon 4*, *Pyramid* o *Quick Fix*. Aquello fue el primer intento de crear Hollywood en Internet, pero acabó en un gran fracaso cuando la empresa que había fundado Zakarin fue una de las primeras que se desplomaron durante la crisis de las *puntocom*, que entre 1997 y 2001 fue un jarro de agua fría para quienes habían hecho negocio en la Red y asumido que el mundo empezaba a regirse por lo que el economista Brian Arthur llamó «nueva economía».

Según Arthur, la nueva economía se basa, más que en la industria y la fabricación, en el conocimiento y se apoya en la globalización, que permite distribuir

ese conocimiento por todo el planeta. Tras el crac informático, conocido popularmente como la Burbuja.com, el escepticismo acerca de las posibilidades económicas de la Red se instaló en los mercados, pero la economía del presente pertenece ya en gran parte al mundo digital y no puede vivir sin él. Según algunos economistas, en el fondo todos los fenómenos responden a las mismas leyes económicas, mientras que otros opinan que hoy en día conviven la economía tradicional industrial y la nueva economía de la información, aunque cada una con sus propias leyes.

Aunque pueda parecer que la economía tiene poco que ver con la narrativa, ya vimos que no es así cuando nos ocupamos de la propagación e implantación durante los años ochenta del paradigma de la estructura en tres actos reparadora y del cine comercial exportable a cualquier cultura; también acabamos de ver que la economía de larga cola facilita la difusión de productos que antes nunca llegarían a las tiendas, los cines o las televisiones. En el caso de muchas de las nuevas narrativas audiovisuales, la influencia no depende tanto de los intereses de la estructura (la industria y las grandes corporaciones), sino de los extraordinarios avances de la infraestructura, es decir, del medio digital, del hiperenlace y de la red de ordenadores mundial. Estamos, en efecto, ante uno de los raros momentos en los que las grandes empresas audiovisuales no son las que deciden y dirigen los cambios, sino que quienes lo hacen son, al menos en gran parte, los propios usuarios y creadores.

## **LAS SERIES WEB Y LOS AFICIONADOS PROFESIONALES (PROAM)**

---

Zakarin empleó ya en su momento la palabra webisodio para referirse a los fragmentos audiovisuales de *The Spot*. Otros prefieren emplear términos como eseries (*electronic webs*), webseries o series web para referirse a las piezas de ficción concebidas para Internet. Yo usaré a partir de ahora cualquiera de ellos.

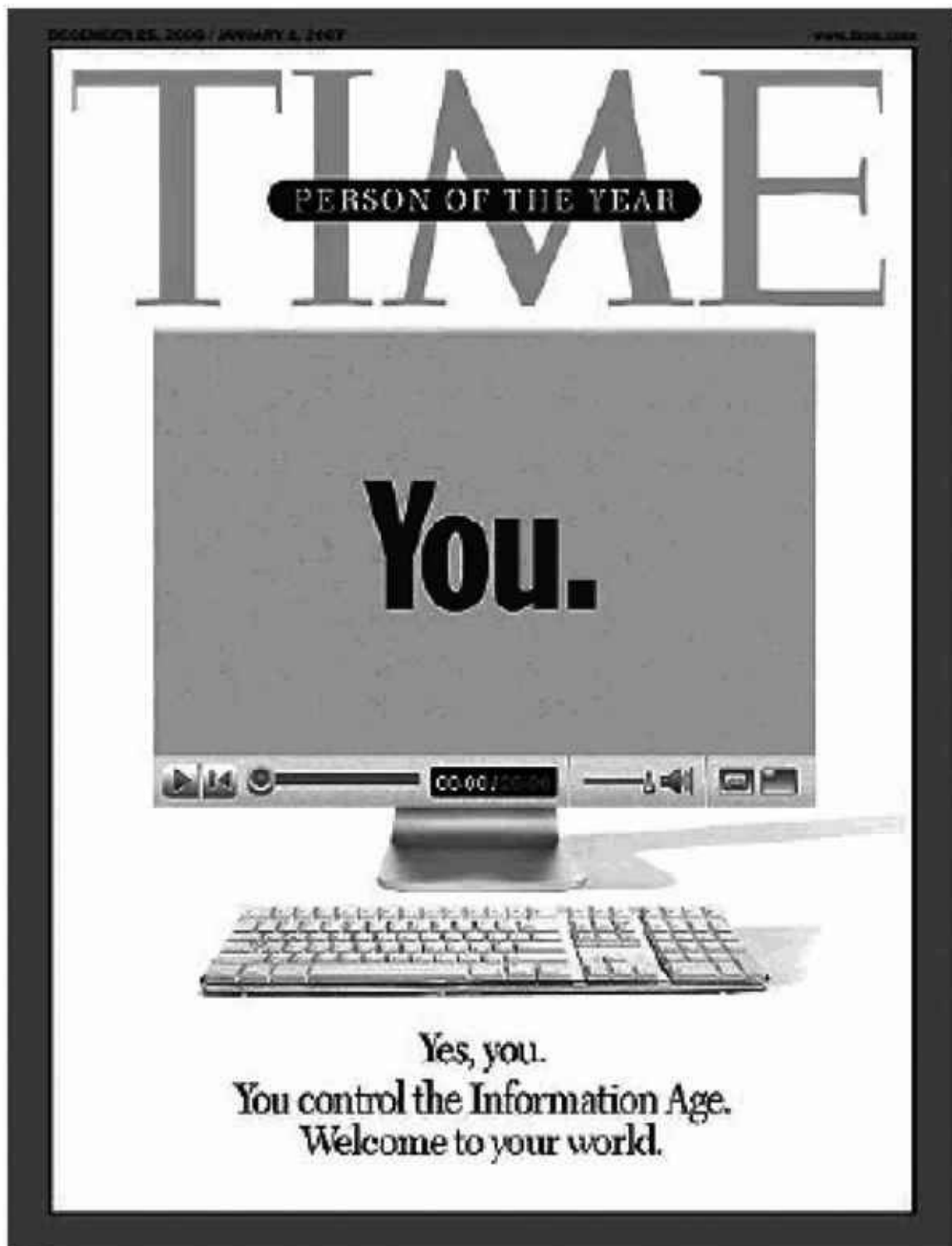
Hasta hace muy poco tiempo, las eseries eran consideradas como parte de un fenómeno llamado ProAm o Professional Amateurs, es decir, Aficionados Profesionales. Los aficionados profesionales son personas que realizan diversas tareas por amor al arte, sin sacar beneficio de ello, pero con una atención al detalle y una dedicación propias de un profesional. Internet no se podría entender y tal vez ni siquiera utilizar con facilidad sin su participación. Son personas que redactan manuales de software, que explican cómo crear una página web o un blog, que ofrecen soluciones para arreglar problemas informáticos o desinfectar de virus el ordenador, o que incluso diseñan sistemas operativos enteros, como hizo Linus Thorvald con Linux, un software gratuito rival del Windows de Microsoft. La

actividad ProAm se podría resumir en aquel dicho budista «dar a cambio de nada», o si se prefiere «intercambiar», porque la esencia del fenómeno ProAm es que, si uno da gratis, también recibe gratis. ProAm son productos como la Wikipedia, la enciclopedia *online*, que alberga más contenido que todas las enciclopedias en papel editadas durante toda la historia, o los millones de vídeos subidos a Youtube, desde fragmentos de películas del cine o de series y programas de televisión a cursos audiovisuales o grabaciones caseras de todo tipo.

Pero el profesionalismo amateur adquirió nombre oficial cuando Charles Leadbeater trató el asunto en 2004 en una conferencia y publicó después junto a Paul Miller el libro *The Pro-Am Revolution*, con el subtítulo: «Cómo los entusiastas están cambiando nuestra economía y sociedad». Hacia 2005 empezó a hablarse mucho de un fenómeno relacionado con los aficionados profesionales, que recibió el nombre UGC (User Generated Content), es decir, «contenidos generados por los usuarios». Se trata de todo tipo de contenidos que pueden ser usados en la red mundial pero que son creados por los usuarios. Puede ser desde las críticas o comentarios a un libro en la página de la librería *online* Amazon a bases de datos como la Asiatega, página con miles de fichas de películas asiáticas. Lo cierto es que se trata de uno de los rasgos característicos de Internet desde sus inicios y es lo que caracteriza a páginas como la ya mencionada enciclopedia *online* Wikipedia, que ha sido literalmente creada por los usuarios, pero también a sitios tan variados como eBay (venta mediante subastas). Los blogs o páginas personales, semejantes a los antiguos diarios *online*, son quizá el ejemplo más notable de esta actividad. Los contenidos generados por los usuarios son gratuitos, puesto que no se ha pagado nada a quienes los han creado, pero pueden producir grandes beneficios, al menos indirectamente, gracias a la publicidad alojada en esas páginas, o a que sirven como incentivo para comprar libros en Amazon o cualquier producto en eBay.

Como suele suceder, lo que comenzó siendo un fenómeno en los márgenes del sistema y sin ánimo de lucro, acabó atrayendo la atención de los medios y empresas tradicionales. En el caso de los contenidos generados por los usuarios la BBC fue pionera al utilizarlos en abril de 2005 cuando creó un departamento para gestionar la participación de los usuarios en las noticias, haciendo oficial lo que ahora se ha convertido en habitual: el «periodismo ciudadano». La contribución pública fue muy importante a raíz de acontecimientos como las bombas en Londres del 7 de julio de 2005. Un año después, CNN iReport se unió a la nueva tendencia, y lo mismo hizo la Fox con uReport («Tu reportaje»). Las fotografías, los vídeos, los contenidos de Internet generados por los usuarios se han abierto paso en todos los medios tradicionales, completando el trabajo de sus reporteros y proporcionando inmediatez en las noticias. Hasta hace poco los medios no solían pagar por esta información, que les facilitaba el trabajo pero que planteaba problemas con los periodistas

profesionales, que se sentían amenazados por el llamado intrusismo de los voluntarios o aficionados profesionales. Por otra parte, es un secreto a voces que los medios emplean los canales abiertos a sus lectores para buscar nuevos colaboradores, lo que es sin duda una oportunidad de demostrar su capacidad o su talento para personas que carecen de contactos en el mundo laboral. Ya hemos visto que en 1983 la revista *Time* dedicó la portada al ordenador personal; en 2006, un ordenador más moderno apareció como portada, pero ahora servía para reflejar el éxito del periodismo ciudadano: el personaje del año era el propio usuario, todas las personas que hasta entonces se habían limitado a ser lectoras, oyentes, espectadoras, invitadas, y que ahora eran participantes y creadoras.



## **SERIES DE INTERNET**

---

Felicia Day, mientras interpretaba al personaje de Vi en la serie de televisión *Buffy cazavampiros*, se aficionó a *World of Warcraft*, un videojuego multijugador y, tras dos años de adicción, decidió en 2007 crear una serie para Internet inspirada en sus aventuras virtuales. En *The Guild* se cuenta la doble vida que llevan varios jugadores

conectados a un videojuego *online*, a los que les cuesta reconocer los límites entre el mundo real y el mundo virtual. Day escribió el guión, dirigió e interpretó a la protagonista en los tres primeros episodios, que logró grabar junto a otros actores en sólo dos días y medio. Después, cuando se les acabó el dinero, subieron la serie a Youtube y pidieron donaciones por medio del sistema de pago *online* Paypal. La respuesta de los internautas fue entusiasta y Day y sus amigos consiguieron dinero para seguir grabando más capítulos. La serie atrajo la atención de Microsoft, que la patrocinó y la incluyó en su consola X Box. Pero *The Guild* también se podía ver en otras páginas, como Zune, iTunes o MSN vídeo, y por supuesto en la propia página web de *The Guild*, porque la no exclusividad es una de las características de las series web. En 2010 estrenaron la cuarta temporada.

Otro ejemplo de serie de Internet es *Web Therapy*, escrita, producida y protagonizada por Lisa Kudrow, la actriz que interpretaba a Phoebe en *Friends*, una de las series más vistas de la historia de la televisión, que llegó a tener a 52 millones de espectadores pendientes de su último episodio. Cuando *Friends* terminó, Kudrow intentó repetir éxito en la televisión y el cine, y aunque hizo una serie llamada *El regreso (The Comeback)* que trataba de una actriz de *sitcom* que intentaba regresar al primer plano, no logró pasar de la primera temporada en HBO. Finalmente decidió producir, escribir y protagonizar una web serie llamada *Web Therapy (Terapia Web)*, en la que interpreta a la analista Fiona Wallice, que ha inventado una terapia breve, de apenas tres minutos, para evitar caer en las típicas sesiones en las que «se empieza a divagar acerca de sueños, sentimientos, recuerdos y experiencias pasadas que no sirven para nada». La terapia se lleva a cabo *online*, a través de las videocámaras de la analista y su cliente, por lo que los planos son sencillos: la imagen de la cámara web de Fiona, la de su cliente o una pantalla en la que se ven las dos cámaras al mismo tiempo. La serie, a pesar de imitar el estilo de las *webcam*, está grabada con cámaras profesionales.

Mientras que en el pasado el resto del mundo contemplaba cómo el cine de Hollywood o la televisión de Estados Unidos creaba nuevas tendencias sin apenas poder imitarlas, el mundo digital e Internet ha cambiado todo. Ahora cualquier persona en cualquier país puede hacer lo mismo que Felicia Day o Lisa Kudrow y crear su propia serie web. En España ha habido casos notables, como *Arros Covat*, serie de dibujos animados de Juanjo Sáez para TV3 pero que se emite también *online*; *Malviviendo* o la quizá más célebre *Qué vida más triste*, creada por Rubén Ontiveros y Natxo del Agua y protagonizada por Borja Pérez y Joseba Caballero, que se interpretan a sí mismos, o casi. Como dijo Larry David, que también hace de sí mismo en la serie *Curb your enthusiam (El show de Larry David)*, el personaje principal es él pero sin el freno de las convenciones sociales, ya que si fuese como aparece en la tele no podría invitar a sus amigos a aparecer en los episodios, porque



no tendría amigos.

La manera de trabajar en las series de Internet es muy diferente de la que se emplea en el cine o la televisión. No hay ninguna imposición en cuanto a la longitud de los episodios, que pueden durar desde minuto y medio a seis, doce o veinte, aunque se intenta que estén por debajo de los quince minutos que actualmente admite el canal de vídeos *online* Youtube. Tampoco se suelen preparar biblias o documentos del formato, más allá de los necesarios. Ontiveros contaba que en *Qué vida más triste* el carácter de los personajes fue surgiendo sobre la marcha y que no se trazó nunca eso que en televisión se llama «arco del personaje». También podían hacer todo tipo de experimentos, como un capítulo grabado casi totalmente en negro, el empleo de animaciones caseras hechas en el programa Flash, o improvisaciones surgidas sobre la marcha. No hace falta decir que la mayoría de estas series no se someten a ningún tipo de estructura reparadora ni aplican las recetas habituales de los guionistas de cine o televisión, a no ser que quieran imitar voluntariamente ese modelo. En ocasiones la estructura misma resulta difícil de detectar, más allá de la necesidad de la construcción lógica que casi cualquier narración precisa: la sucesión de acontecimientos que permiten que el espectador entienda o participe en la historia.

*Web Therapy*, *The Guild*, *Arros covat*, *Qué vida más triste* y otras series como *Long distance relationship* o *The Vetala*, a pesar de que pueden ir mucho más lejos de lo permitido por el medio cinematográfico y televisivo y no aceptar sus fórmulas y recetas, se limitan, sin embargo, a trasladar a Internet algo que, desde el punto de vista técnico, podría emitirse en televisión, como demuestra el hecho de que en abril de 2010 se anunció que Kudrow había llegado a un acuerdo con la cadena Showtime para adaptar *Web Therapy* a la televisión o que *Qué vida más triste* saltase de Internet a la cadena de televisión La Sexta. En definitiva, estas series utilizan la red mundial tan sólo como canal de emisión, como si se tratase de una pantalla alternativa al televisor, sin llegar a aprovechar sus posibilidades, que, como ya sabemos, son la interactividad, la hipertextualidad y su carácter enciclopédico.

Otras series web sí que aprovechan el lenguaje hipertextual y la interactividad, como *Follow your instinct* (*Sigue tu instinto*), una serie con cierto contenido erótico en la que los personajes se ven ante diversas disyuntivas y es el espectador quien debe decidir cuál de las historias paralelas quiere ver: llamar a su novia o irse a una fiesta; darle un beso a un desconocido o salir corriendo. Una versión española es *Tube adventures*, una divertida mezcla de película y videojuego rodada con un presupuesto bajísimo que se puede seguir en Youtube.

Hay que insistir en que las posibilidades que ofrece Internet a la narrativa son tan amplias que se puede encontrar todo tipo de experimentos, algunos de los cuales alcanzan un éxito que supera al del cine o la televisión, como el que obtuvo en 2003 la webserie *Red vs Blue* (*Rojo contra azul*), que ha llegado a tener más de cien

millones de visitas. *Red vs Blue* es uno de esos *machinima* a los que me referí en el capítulo dedicado a los videojuegos. Es decir, está hecha con imágenes y escenas extraídas de videojuegos, en este caso *Halo*, a las que se les cambia el diálogo y se le añaden efectos de sonido. La manera de crear las escenas consiste en iniciar una partida de *Halo* en el modo multijugador y buscar las situaciones adecuadas para contar una historia. La función de cámara la hacen los jugadores mismos: vemos lo que ellos ven en el modo de vista en primera persona, es decir, subjetivo. De este modo, cada jugador-avatar es al mismo tiempo actor y cámara. El crítico Graham Leggat describió la serie como «una vivisección de la cultura de los videojuegos y de las películas de ciencia ficción en la que se mezcla el humor vulgar con la tragicomedia del absurdo de Samuel Becket». Un ejemplo de webserie *machinima* con una mayor ambición narrativa y con un manejo del montaje asombroso es *The Codex*, creada por Alexander Winn, también construida a partir del videojuego *Halo*.

## **AFICIONADOS PROFESIONALES... Y PROFESIONALES AFICIONADOS**

---

Del mismo modo que los aficionados crean contenidos audiovisuales para la Red, también los profesionales en ciertas ocasiones se han decidido a participar en Internet gratis, o casi gratis. Ya hemos visto los ejemplos de Lisa Kudrow, Felicia Day o Rubén Ontiveros, que suelen trabajar en televisión.

Muchos guionistas y creadores audiovisuales se fijaron en Internet por la misma razón que contribuyó al éxito de HBO: la huelga de guionistas del año 2007. Como no podían escribir para la televisión, decidieron emplear su tiempo y en ocasiones su dinero en hacer algo en Internet, que no estaba afectada por sus reivindicaciones. Uno de ellos fue Jed Whedon, el guionista de *Buffy cazavampiros*, que decidió escribir y producir un musical de cuarenta minutos para la Red: *Dr. Horrible's Sing-Along Blog*, protagonizado por un supervillano llamado Doctor Horrible, que se enfrentaba a su némesis, el superhéroe Nathan Fillion, para lograr dominar el mundo y conquistar a su amada, interpretada por Felicia Day, la guionista y protagonista de la web serie que inspiró a Whedon, *The Guild*. El musical del Doctor Horrible fue comentado elogiosamente en las páginas web más importantes, obtuvo todo tipo de premios y colapsó la página de descargas de iTunes. Aunque el vídeo se podía descargar gratis, también era posible comprarlo o donar dinero. Pero lo más importante: todos los derechos de *merchandising*, ventas en DVD y secuelas pertenecían a sus creadores, sin intermediarios. Un negocio impresionante que nació de las horas libres de un guionista en huelga. El de Wheldon es sólo un ejemplo del tremendo cambio que se está produciendo, porque ahora los anunciantes pueden acudir a los creadores sin

necesidad de contratar un estudio, una productora o un distribuidor. Se han desarrollado así maneras de anunciarse como el *branded entertainment*, en el que las marcas se asocian a vídeos de aficionados para promocionar sus productos.

Del mismo modo que sucedió con la televisión, Internet ha comenzado a atraer a grandes nombres del mundo audiovisual, desde David Lynch, que ha llenado la Red de nuevos contenidos, como *Dumbland*, una divertida serie de animación, y otros proyectos de no ficción de los que hablaré más adelante. También a veces se emplea Internet para emitir lo que no podría verse en televisión, como hace Seth Mcfarlane, el creador de la serie de televisión *Padre de familia* con *Seth Macfarlane cavalcade*.

En cuanto a las grandes compañías, hubo varios intentos por parte de la televisión de aprovechar Internet como un refuerzo de las series de televisión. El más interesante fue sin duda *Homicidio: Segunda unidad*, protagonizada por una segunda unidad de la policía de Baltimore, que empezaba su turno cuando terminaba el de los protagonistas de la serie de la NBC *Homicidio: vida en las calles*, serie de Paul Attanasio inspirada en el libro de David Simon *Homicide: A Year on the Killing Streets*. Incluso se llegó a relacionar a los personajes de la serie y la webserie, en una historia con el episodio inicial y el final emitidos en Internet y el central en la NBC. A pesar de que recibió críticas muy elogiosas, la webserie tuvo que cancelarse debido a que no obtenía suficientes ingresos publicitarios y a la lentitud de la red mundial en esa época.

Tras el fracaso del primer intento de crear Hollywood en Internet con el crac de las *puntocom*, la televisión y el cine tardaron en volver a interesarse en Internet y en parte lo hicieron forzados por la huelga de guionistas de 2007. La cadena pionera fue ABC, cuando tuvo que retirar de antena *Uggy Betty*, la versión estadounidense de la serie colombiana *Betty la fea*. Pero como la huelga no afectaba a contenidos distribuidos por Internet y los guionistas estaban deseando trabajar en lo que fuera sin sabotear la huelga, se decidió hacer varios webisodios para mantener vivo el producto. La serie de Internet se centraba en dos de los protagonistas, Marc y Amanda y se llamó *Ugly Betty: Mode after hours (Betty la fea: moda fuera de horario)*. Las historias transcurrían en los despachos de la revista *Mode*, cuando ya todo el mundo se había ido. Poco a poco los grandes estudios, las cadenas de televisión y las productoras audiovisuales, es decir, el mundo profesional puro y duro, se ha empezado a interesar por Internet y empieza a ofrecer contenidos gratis con la intención de promocionar sus productos. Al principio comenzaron ofreciendo webisodios paralelos, después iniciaron campañas de marketing virales como *Why so serious?*, que sirvió para promocionar la nueva película de Batman dirigida por Christopher Nolan, *El caballero oscuro*, donde se mezclaba con habilidad la realidad y la ficción, una mezcla a veces casi indistinguible que he mencionado varias veces a lo largo de este libro y de la que, por fin, ha llegado el momento de hablar.

# LA REALIDAD IMITADA

## ¿DÓNDE TRABAJAN LOS GUIONISTAS?

---

No siempre resulta fácil distinguir realidad y ficción en el mundo audiovisual, pero antes de examinar por fin este asunto conviene recordar que un guionista audiovisual no sólo se dedica a crear piezas de ficción. Los cursos y manuales de guión se ocupan de manera preferente del guión de ficción, en primer lugar del cine, después de la televisión y desde hace muy poco de la ficción en Internet. Apenas se ocupan de la no ficción, excepto si se trata del género documental, acerca del cual se publica de vez en cuando algún libro y se da también algún curso. Sin embargo, el mercado de trabajo refleja el orden inverso: lo que más interesa a los guionistas es lo que menos demanda laboral tiene.

Durante el año 2008 se estrenaron 139 películas en España, en las que tal vez trabajaron unos doscientos guionistas, porque es frecuente trabajar en pareja. Teniendo en cuenta que las películas duran entre hora y media y dos horas, en un año el cine creó poco más de trescientas horas de contenidos. En televisión se emite casi durante las veinticuatro horas del día, digamos veinte horas para simplificar el cálculo. Eso significa que a lo largo de un año una cadena de televisión emite 7.200 horas de contenidos, que multiplicados por las seis cadenas generalistas da un resultado de 43.200 horas. Muchos de estos contenidos son reemisiones, o no son creados por guionistas españoles, como películas, series y documentales extranjeros. Pero hay que tener en cuenta que no sólo existen las seis cadenas generalistas, sino que también están las autonómicas agrupadas en la FORTA, y decenas de canales digitales, cable, banda ancha, TDT...

Las 300 horas de contenidos del cine frente a tal vez 50.000 de la televisión indican con claridad que sólo un pequeñísimo porcentaje de guionistas puede trabajar para el cine. La mayoría escribe para la televisión, aunque hay guionistas que no trabajan ni en el cine ni en la televisión convencional, sino en cosas como obras audiovisuales de Internet, publicidad (allí son llamados «creativos»), contenidos audiovisuales para aviones, trenes o metro; vídeos corporativos para empresas; vídeos de aprendizaje y formación, arte audiovisual, videojuegos e incluso vídeos de karaoke.

Hay diversas razones que explican la preferencia por el cine en la enseñanza del guión, como el prestigio, el *glamour* y la apariencia de gran espectáculo con alfombras rojas. Otra razón es que resulta fácil encontrar referentes compartidos; aunque en *Las paradojas del guionista* puse más ejemplos de televisión de lo habitual, hay muchas más menciones al cine porque es fácil que el lector conozca una película o que pueda alquilarla en el videoclub, mientras que es más difícil que

recuerde un capítulo concreto de una serie o un programa. La caducidad de los productos televisivos es mayor en el imaginario y pocos se acuerdan del cuarto episodio de una serie que se emitió hace diez o doce años, aunque ya sabemos que eso ha cambiado con el archivo universal de Internet y ahora cualquier lector puede ver las obras audiovisuales que menciono en estas páginas si sabe buscar en Internet, aunque le he facilitado la tarea con bastantes enlaces directos en la página web de este libro.

Por otra parte, en los libros y en los cursos dedicados al guión para televisión casi siempre se habla sólo de series, aunque basta consultar la programación televisiva para comprobar que hay más programas que series en cualquier cadena. Pero las series son lo más parecido al cine y existen muchas coincidencias narrativas: la manera de escribir diálogos, el tratamiento de los personajes, el reparto de la información, algún tipo de estructura. No parece tan fácil aplicar estas reglas a los programas.

En definitiva, existen tan pocos cursos y libros para guión de programas, se le dedica tan poca atención a la no ficción, que a menudo da la impresión de que los guionistas sólo hacen series o películas, que ser guionista consiste en escribir ficción.

## **LA DURA VIDA DEL GUIONISTA DE PROGRAMAS**

---

En la actualidad, en las productoras de televisión suele haber un departamento especializado en series y otro dedicado a programas. Cuando empecé a trabajar como guionista esta distinción no existía y todos trabajábamos en lo que la productora o el canal nos pidiese: un concurso, una gala, un programa infantil, una serie. De hecho, ni siquiera había productoras de televisión, porque no había cadenas privadas y los programas se hacían casi siempre en las oficinas y platós de Televisión Española. La categoría laboral de guionista de televisión ni siquiera existía, lo que me impidió convertirme en trabajador fijo del ente público (esa categoría laboral la inauguró un colega mío poco después). Con esto quiero decir que la especialización de la profesión de guionista en el mundo televisivo ha sido progresiva. Primero se distinguió entre series y programas y más adelante, dentro de la ficción, entre escaletistas (los que hacen las tramas) y dialoguistas.

Algunos guionistas prefieren trabajar en ficción, mientras que otros se sienten cómodos en programas. Hay ciertas razones para ello, como que los guionistas de programas raramente tienen que escribir diálogos que luego repitan con cierta fidelidad los actores; o que en los programas es difícil trabajar en casa, mientras que en las series es frecuente hacerlo, en especial si eres sólo dialoguista. Otra razón de peso es que los guionistas de series cobran derechos de autor. Por alguna extraña

razón, los responsables de la Sociedad General de Autores (SGAE) piensan como todos esos ciudadanos desinformados que creen que los programas se hacen sin guión. Cuando dirigí el programa infantil *Trilocos*, en el que en cada episodio había una aventura en decorados variables y una historia que transcurría ante el público, descubrí que la SGAE sólo facturaba los guiones de las aventuras. Aunque les mostré los guiones de las historias que se desarrollaban en plató, no conseguí que los guionistas cobraran derechos más que por las aventuras. Los guionistas de Estados Unidos sí que reciben derechos por su trabajo en programas de no ficción, pero en la huelga de 2007 se pidió que este reconocimiento se extendiera también al género del reality.

A pesar de las evidentes desventajas a las que se enfrenta el guionista de programas, en los cursos de guión suelo recomendar a mis alumnos que prueben a trabajar en programas al menos durante un tiempo, digamos dos o tres años. La razón es que, aunque los guionistas de ficción viven más tranquilos, trabajan a veces en casa y cobran derechos de autor, la experiencia en programas es muy estimulante. Mientras que un guionista de series suele relacionarse con sus compañeros guionistas, con el director y en ocasiones con los coordinadores o los productores ejecutivos, el guionista de programas no sólo se relaciona sino que tiene que colaborar con todo tipo de gente: productores, cámaras, editores, directores, realizadores, todo el personal de plató, reporteros, e incluso actores. Además, el guionista de programas tiene que escribir ficción tarde o temprano, ya se trate de *sketches* de humor, de reconstrucciones al estilo de los docudramas o de breves piezas de ficción para una gala o similar. Un guionista de programas tiene que aprender a hacer de todo, y además ser capaz de hacerlo muy deprisa. En un programa un guionista puede tener que trabajar en la escaleta, es decir, en decidir el orden en el que se suceden las diversas piezas de plató o vídeo, redactar las presentaciones, crear pruebas para los concursantes, cámaras ocultas, escribir *sketches*, preparar material para los reporteros e incluso acompañarlos. Dos guionistas con los que trabajé en Globo Media, Juan Carlos Cueto y Víctor García, que pasaron una larga temporada trabajando en galas, variedades y refrescantes programas de verano, hartos de escribir a toda prisa una y otra vez ese tipo de presentaciones tópicas y típicas, decidieron redactar la *Guía Bedelez*, en la que anotaron todos los recursos habituales. Si en el programa iba a cantar María del Monte, sólo había que mirar en la *Guía Bedelez* por la palabra «Andalucía»: «De Andalucía nos llega el sol y la gracia...»; si se trataba de Luz Casal, en «luz»: «En este marco incomparable en el que brillan las estrellas, llega hasta nosotros una estrella con luz propia: señoras y señores, con todos ustedes: Luz Casal».

Se da la paradoja de que el trabajo en series en la televisión convencional, y en concreto en la que se hace en España, suele estar tan mecanizado y es tan previsible

que deja poco lugar para la improvisación e incluso para la responsabilidad individual. Se decide de manera metódica y paso a paso el concepto de la serie, su planteamiento, la biblia de personajes y la trama de temporada, las tramas de personajes, de capítulos, la división de los capítulos en secuencias; la escaleta, mapa o esquema de las secuencias, los diálogos a partir de esas tramas, la corrección de los diálogos. Por el contrario, en un programa el método de trabajo es bastante más imprevisible, en ocasiones caótico. Para hacerse una idea, el lector puede ver la serie de Aaron Sorkin *Studio 60* o la de Tina Fey *30 Rock*, o leer la divertida descripción de una semana de trabajo en *Caiga quien caiga* que hace Tonino Guitián en su libro *El guionista no es el asesino*.

## **LA NARRATIVA NO SIEMPRE ES FICTICIA**

---

*Creo que eso que llamamos documental, que no es exactamente un género sino más bien un ámbito en el que existen muchas escrituras diversas, es el espacio que está esencialmente por explorar en cine.*

JOSÉ LUIS GUERÍN

Nunca como hasta los últimos años la confusión entre realidad y ficción ha sido mayor. No me refiero al uso de la realidad en la ficción, como cuando escribimos un guión a partir de una noticia que hemos leído en el periódico, sino a la mezcla del género de no ficción con el de ficción. La serie más célebre de los últimos tiempos, *Perdidos (Lost)*, fue creada porque la cadena ABC quería hacer una serie que se pareciera al programa del género reality *Survivor (Supervivientes o Expedición Robinsón en España)*, que a su vez había sido creado por la productora sueca Strix con la intención de imitar la estética de películas de aventuras. Tras el éxito de *Lost*, las diferentes versiones de *Survivor* empezaron a imitar la serie, cerrando el ciclo de influencias mutuas entre realidad y ficción. También en la serie *House* se incorporó en la cuarta temporada un mecanismo de concurso de realitys como *Survivor* o *Gran Hermano*: el doctor House tiene que hacer un casting para su nuevo equipo entre un nutrido grupo de candidatos. De este modo se evitaba la monotonía inevitable de los *procedural* y los espectadores podían interesarse tanto por las extrañas enfermedades a las que se enfrentaba el doctor House y sus ayudantes como por el proceso de selección de los nuevos médicos.

Una de las características más notables de la nueva narrativa es esta mezcla entre ficción y realidad, que a veces hace que no estemos seguros de si estamos viendo un



documental o una película. Aristóteles decía que el arte imita a la vida, pero aunque en el teatro griego los espectadores llegaban a conmoverse hasta las lágrimas, es seguro que siempre eran conscientes de que estaban en un teatro y que todo aquello era mentira, entre otras cosas porque el mundo de la ficción en la Antigüedad tenía ciertas características que hacen difícil pensar que alguien pudiera confundirlo con la vida real. En primer lugar, los actores utilizaban máscaras, tanto en Grecia como en China, Japón o en la comedia del arte italiana. Se trataba de una realidad ejemplificada en la que más que mostrar las cosas se enseñaba un signo que remitía a ellas: «monstruo», «rey», «bufón». Al ver una máscara, el público ya sabía qué tipo de personaje era aquél y cuál iba a ser su papel en la obra. Por otra parte, en el teatro inglés, en China y en Japón los papeles femeninos los representaban hombres, así que los espectadores tenían que hacer un esfuerzo imaginativo que hoy nos resulta insólito. En la ópera de Pekín los actores llevan un maquillaje tan excesivo que parece una máscara y emplean todo tipo de códigos para expresar diversas situaciones: una silla sobre otra significa que es un edificio; pero si la silla está sobre una mesa, se trata de una montaña; una bandera azul que ondea es el mar; si el actor se pone una tela blanca o negra sobre la cabeza eso quiere decir que ha entrado en el infierno. Incluso se simboliza el carácter de los personajes: si alguien viste de blanco, es que es un mentiroso, mientras que el color azul expresa frialdad y cálculo y el rojo, valentía.

La historia de las artes escénicas demuestra que la capacidad imaginativa del ser humano es inmensa, pero hoy nos parecería ridículo asistir a una ópera en la que los cantantes se colocaran siempre de frente al público, sin ni siquiera mirarse, como se hacía en la ópera hasta hace no mucho, porque lo que importaba entonces era cantar bien. El fenómeno de Maria Callas no se debe sólo a su extraordinaria voz, sino también a que fue una de las primeras cantantes de ópera que no estaba gorda como un tonel, algo que la verosimilitud televisiva ya no permitía:

La célebre cantante gordinflona Renata Scottò se vio en televisión en *La Bohème*, quedó asombrada y perdió rápidamente 20 kilos. La gran Jessye Norman perdió 50 y Deborah Voigt, 35. La televisión cambió las normas de contratación de cantantes de ópera.

Los actores del cine clásico de Hollywood también hablaban de extrañas maneras y siempre debían estar bien iluminados, fuera cual fuese el punto de vista, su lugar en la escena o el tiro de cámara, en especial las actrices, cuyo rostro era bañado en una luz un poco más difusa, porque se consideraba más «poética». Pero hoy en día, al menos en la narrativa que no es de fantasía o de ciencia ficción, queremos cada vez más realidad y más verosimilitud, un fenómeno potenciado por medios audiovisuales como el cine, la televisión, los videojuegos, la realidad virtual o Internet.

## LA REALIDAD LLEGA A LA TELE

---

*Muy pronto la televisión, para ejercer su influencia soberana, recorrerá en todos los sentidos toda la maquinaria y todo el bullicio de las relaciones humanas.*

MARTIN HEIDEGGER

En 1999 empezó a emitirse en Holanda *Big Brother (Gran Hermano)*. Ese mismo año se emitió un programa basado en una idea que Charlie Parsons vendió a la productora sueca Strix, llamado *Expedición Robinson (1997)*, que después sería adaptado en muchos países, con diversos nombres como *Survivor, Supervivientes* o *Expedición Robinson*. Con estos dos programas el género llamado reality sufrió una transformación asombrosa y las televisiones de todo el mundo se llenaron de personas encerradas en casas, islas, autobuses o academias de música. Naturalmente, no estaban solos: todo el país los contemplaba a través de las cámaras instaladas en los distintos hábitats. La esencia de estos programas es mostrar al espectador la realidad en directo, no un simulacro, un signo o una señal; tampoco a actores que fingen ser lo que no son, sino personas viviendo su propia vida delante de las cámaras.

Sin embargo, los reality no empezaron con *Big Brother* y *Survivor*, pues ya en 1992 la MTV emitió *The Real World*, un programa en el que ocho jóvenes compartían su vida en una casa llena de cámaras, como ya se anunciaba en la primera secuencia:

Ésta es la historia de ocho extraños elegidos para vivir en una casa, trabajar juntos y dejar que sus vidas sean grabadas, para ver qué sucede cuando la gente deja de ser amable y empieza a ser real. El mundo real.

Cuando en la productora Globo Media se decidió adaptar el formato de la MTV, una de las primeras discusiones fue acerca de si tenía o no guión. En mi opinión, no cabía duda de que había guión, pero otras personas pensaban que se emitía tal como había sucedido. Como en esa época ya existía Internet, aunque todavía era un poco rudimentaria, pude investigar hasta encontrar varios artículos en los que se contaba que el creador del programa había admitido que muchas de las situaciones estaban guionizadas. Se trataba de las escenas que habían despertado mis sospechas, por ejemplo una conversación telefónica en la que alguien decía:

No, no me mientas, que me ha contado Antonio que te han visto con Beatriz muy acaramelado.

Demasiado comprensible para una conversación telefónica real, que suele ser algo así como:

«¿Qué?... No, ya... claro, no, no, no... que no... bueno... que te han visto... sí... lo dirás tú... Antonio... que te digo que sí... me lo ha dicho... no te creo... pues... Beatriz ...». Etcétera.

Sin embargo, cuando intentamos reducir la historia del reality a tres o cuatro programas estamos perdiendo de vista que, como he intentado mostrar a lo largo de este libro, los orígenes, la naturaleza y la definición de casi cualquier género o medio narrativo siempre son complejos, como muestra David Esteban Cubero en su libro dedicado a la creación y guión de un reality show. Con su ayuda, en el siguiente apartado intentaré trazar una historia posible de los reality, que es en gran parte la historia de la mezcla entre los géneros narrativos de no ficción y ficción, de los documentales y las películas, de la búsqueda del realismo y el recurso a la fantasía.

## **UNA HISTORIA POSIBLE DEL REALITY**

---

La primera película de la historia del cine fue el primer ejemplo del género realista, pues mostraba la salida de los obreros de una fábrica. Años después, en uno de esos ciclos entre realidad y ficción que siempre se repiten, el público se aburrió de ver la realidad en el cine y dejó de acudir a las salas. Aquel gran invento destinado a cambiar la historia de la humanidad se tuvo que refugiar en los circos ambulantes hasta que Georges Méliès lo reinventó añadiéndole un componente fantástico, con relatos que imitaban los folletines de la época o las novelas de ciencia ficción de Julio Verne. Poco después, Griffith encontró un término medio, contar una historia ficticia de manera que pareciera real, e inventó muchos de los mecanismos narrativos del séptimo arte.

Después del realismo de los hermanos Lumière con sus trenes y sus fábricas, se produjeron en el cine notables documentales como *Nanook el esquimal*, de Robert Flaherty, que muestra muy bien esa polémica constante entre lo real y lo ficticio. Aunque pertenece al género del documental, nunca podremos saber si Flaherty hizo un verdadero reality de la vida de Nanook, porque cuando regresaba con la película se le quemó accidentalmente. Para consolar a su amigo, Nanook se interpretó a sí mismo. Ya no se trataba de aquel esquimal o inuit que apenas sabía lo que era una cámara, sino que ahora era como un concursante de *Gran Hermano* repetidor. Se podría considerar que *Nanook* es el primer docudrama, esa mezcla de ficción y realidad que consiste en que los actores reproduzcan una escena que han vivido los protagonistas de una historia real. El docudrama, por cierto, suele considerarse un género de no ficción, aunque emplee las formas de la ficción.

Pero la historia de la telerrealidad, de la realidad observada de programas como *Gran Hermano*, también tiene su origen en la vigilancia. Aunque siempre se ha vigilado a los demás, cuando se inventó la fotografía se empezó a contar con algo más que las palabras de un testigo. Los detectives podían seguir a un sospechoso y hacerle fotografías sin que él se diera cuenta, cosa que hacen todavía, ahora con teleobjetivo, como vemos en la serie *The Wire*, que transcurre en el Baltimore del siglo XXI. Los primeros detectives, o los periodistas en busca de una exclusiva, emplearon la fotografía para pillar in fraganti a sus víctimas, por ejemplo a un político en una infidelidad, como sucede en *Ciudadano Kane* cuando Charles Foster Kane es fotografiado con su querida y eso pone fin a sus ambiciones políticas. Con el tiempo la captura de la realidad se amplió al registro sonoro y más tarde al audiovisual.

Pero antes de que el espionaje o la persecución mediante fotografías, micrófonos o cámaras se extendiese, tuvo lugar uno de los primeros intentos de mostrar la realidad, de la persecución del realismo. Me estoy refiriendo a experiencias como el Cine Ojo y el Cine Verdad de Dziga Vertov, que rodó documentales en los años veinte en los que intentaba mostrar «la vida tal cual es». Pero Vertov y los otros cineastas que salieron a las calles en busca de la realidad se enfrentaban a muchas dificultades: las cámaras de la época reducían el mundo a una combinación de blanco, negro y grises y además carecían de sonido; por no hablar de que la selección y yuxtaposición de las imágenes y su montaje posterior suponía añadir algo que tampoco estaba en la realidad. Por otra parte, lo aparatoso de los equipos hacía bastante difícil que la presencia de los camarógrafos no influyera en lo que grababan.

El que con toda justicia se considera el primer gran ejemplo audiovisual de *mockumentaire* o falso documental no fue una película ni un programa de televisión, sino un programa de radio, *La guerra de los mundos*, la adaptación que Orson Welles realizó de la obra de H. G. Wells, que hizo creer a miles de personas que los marcianos habían invadido Estados Unidos.

El problema de la visibilidad de las cámaras empezó a solucionarse cuando Siemens instaló en plena Segunda Guerra Mundial las primeras cámaras de circuito cerrado para observar la salida de cohetes alemanes. A veces esas cámaras captaban el movimiento de personas que no eran conscientes de que su vida estaba siendo registrada. Se trataba de un realismo verosímil e incluso verdadero en ocasiones, porque muchas veces era como una grabación «oculta» o inadvertida, como en los documentales que grabó Frank Capra durante la guerra del Pacífico.

El neorrealismo italiano intentó mostrar la realidad y no su reproducción artificiosa en los estudios de cine, más que nada porque a causa de la guerra no había estudios de cine en Italia. Casi siempre rodado en exteriores y con actores no profesionales, es un ejemplo de esa búsqueda que se repite periódicamente en pro de

un realismo que parezca más «verdad». La primera película neorrealista fue *Mi hijo el profesor*, rodada en 1946 por Renato Castellani. Con el neorrealismo quedó inaugurada de manera oficial la tendencia realista en el cine de ficción. No sólo realista en el sentido de lo que se cuenta, sino también de cómo se cuenta, aunque no sería difícil encontrar ejemplos anteriores en el cine mudo, que, sin embargo, se aleja de un realismo estricto porque no escuchamos lo que dicen los actores, que además exageran su actuación para compensar esa carencia de sonido. En el neorrealismo escuchamos a los actores, pero se da la paradoja a menudo olvidada de que las voces se doblaban posteriormente ante la dificultad de tomar sonido directo de suficiente calidad.

Y de nuevo la guerra se halla en el origen de nuestro siguiente invitado en esta particular historia de los realitys, pues Allen Funt comenzó a grabar a sus compañeros de la Radio de las Fuerzas Armadas durante la guerra y luego trasladó esa idea a la radio con *Candid Microphone (Micrófono inocente)*. Poco después, el propio Funt trasladó a la televisión el *Candid Microphone*, situando cámaras ocultas que permitían contemplar la reacción espontánea de la gente ante ciertas situaciones. Más que de un experimento sociológico, se trataba de buscar el humor y la sorpresa.

Los años cincuenta fueron la época dorada de los *talent show* en Estados Unidos, como *The Miss America Pageant (El desfile de Miss America)*, *Star Search (Búsqueda de estrellas)* y *Amateur Hour (La hora del aficionado)*. En estos programas, en vez del *glamour* de los presentadores envarados, se buscaba la naturalidad de los no profesionales. Además, se añadía el elemento competitivo que poseen casi todo los realitys actuales, desde *Gran Hermano* y *Supervivientes* a *Operación Triunfo*. También el imponer a los participantes unos objetivos, unas reglas, no observar simplemente su vida, sino ver cómo superan retos, desde cantar a adelgazar. En España se pueden mencionar entre los primeros *talent shows* *Gente joven*. Otro programa de los años cincuenta fue *Wanted*, en el que el presentador Walter McGrew examinaba la vida de delincuentes y recordaba sus crímenes, hablando con sus familiares y conocidos. Tenía rasgos que luego se vieron en programas como *¿Quién sabe dónde?*

En 1957 el argentino Rodolfo Walsh publica *Operación masacre*, que se considera la primera novela de no ficción, donde reconstruye, casi como si se tratara de una investigación del género policíaco, el fusilamiento de varios sublevados contra la dictadura del general Aramburu.

En 1960 el filósofo francés Edgar Morin y el director canadiense Michel Brault rodaron *Crónica de un verano, una experiencia de cinéma vérité*, que resulta difícil clasificar en un género u otro. Rodada en 16 mm con sonido directo e imperfecto, movimientos de cámara sorprendentes para la época, actores no profesionales, guión casi improvisado, ¿es documental o es ficción? Frente a los diversos realismos que

intentan captar la realidad tal cual es y que o bien ocultan la cámara o bien intentan que pase lo más inadvertida posible, el *cinéma vérité* convierte a la cámara en un protagonista más de la acción; por supuesto que su presencia influye en el medio, pero esa reacción ante la cámara, fingida o espontánea, también es real. Realitys como *Gran Hermano* son herederos del *cinéma vérité*: los concursantes saben que la cámara está ahí e intentan disimular o actuar, pero muchos de los conflictos acaban siendo reales. Como dice el propio Morin:

Hay dos maneras de concebir el cine de lo Real: la primera es pretender que puedes mostrar la realidad para que sea vista, la segunda es plantear el problema de lo que es la realidad. También hay dos maneras de concebir el *cinéma vérité*: la primera es afirmar que capturas la realidad. La segunda es plantear el problema de qué es la verdad.

También eran conscientes de las cámaras los participantes en el concurso televisivo *Verdad o consecuencia*, que tenían que responder la verdad o atenerse a las consecuencias, como recibir un tartazo o hacer algo bastante difícil. Es el precedente de programas en los que el concursante expone su vida en público y también de aquellos en los que se enfrenta a un reto que debe superar.

En 1960 se empezaron a implantar cámaras de vigilancia, aunque por el momento eran sólo de uso privado, en bancos o empresas. Un año después Robert Drew consiguió convencer al presidente Kennedy de que le permitiese instalar cámaras ocultas en la Casa Blanca y rodó *Crisis: Behind a Presidential Commitment*. En 1968 la ciudad de Olen (Nueva York) aceptó instalar cámaras de videovigilancia en sus calles. Ese mismo año, John Cassavettes rodó *Faces* en su propia casa, con actores profesionales pero que en cierto modo se interpretaban a sí mismos, como Gena Rowlands, su mujer.

En 1962 se estrenó *Mondo cane*, un supuesto documental en el que se reunían costumbres extravagantes de todo el mundo, mostrando una realidad a menudo ignorada u ocultada (por ejemplo, cómo se come el cerebro de un mono en Asia). Influirá directamente en una película de ficción que bordea peligrosamente la realidad, *Holocausto caníbal*. Desde un punto de vista completamente opuesto (humor en vez de horror), en 1968 Woody Allen rodó con técnicas de documental *Toma el dinero y corre*. Una fuente de inspiración de la mezcla entre documental y ficción de Allen fue el libro de Truman Capote *A sangre fría* (1965), la historia del asesinato de una familia de granjeros de Kansas. En el libro se mezclaban las técnicas narrativas de la ficción con la investigación periodística, por lo que el propio Capote definió el nuevo género como «novela de no ficción». Por esos mismos años surgió el «nuevo periodismo» de Tom Wolfe, Terry Southern, Gay Talese, Hunter S. Thompson, Norman Mailer o el propio Capote, que ofrecían crónicas periodísticas en las que se podía encontrar una construcción de escenas semejante a la del guión de cine, el punto de vista omnipresente del periodista, su implicación en los hechos

narrados y otras técnicas narrativas propias de la novela o el cuento: «Este nuevo género reclama para sí mismo las técnicas que nunca se le habían disputado a los novelistas: la tensión, el simbolismo, la cadencia, la ironía, la prosodia, la imaginación». Tom Wolfe, quizá su mejor representante, lo definió como una forma nueva que no es tan sólo *como* una novela:

Se utilizan mecanismos que se crearon con la novela pero los mezcla con cualquier otro mecanismo propio de la prosa... El escritor da un paso adelante hacia la inmersión del lector, tal como lo soñaron, pero no lograron, Henry James y James Joyce.

En 1964, la productora británica Granada puso en marcha un ambicioso proyecto, *The Up Series*, con el primer capítulo, *Seven Up*, en el que empezó a grabar la vida real de 14 niños de 7 años, pertenecientes a diferentes clases sociales. El programa se ha repetido cada siete años, siendo el último episodio *49 Up*, emitido en 2005, en el que los protagonistas, como es obvio, ya han cumplido los 49 años.

De nuevo sería la televisión la que en 1973 se anticipó con el estreno de *An american family*. El productor Craig Gilbert había grabado 300 horas con una familia americana típica, de las que se emitieron 12 horas. Diez millones de espectadores vieron el episodio en el que Pat pedía el divorcio a Bill o en el que uno de los hijos, Lance, reconocía públicamente su homosexualidad. El formato fue adaptado en el Reino Unido con el nombre *The family*. También en los años setenta empezaron a emitirse programas en los que los participantes acudían a una cita televisiva y la resolvían delante de los telespectadores, cada vez con menos pudor, como en *The Dating Game* o *Newly Weds*.

También en esta época se empezó a hablar de unas extrañas películas llamadas *snuffs movies*, en las que se mostraban asesinatos o violencia reales. En su momento se pensó que *Holocausto caníbal* (1980), de Ruggero Deodato, era una de ellas. En la película, imitando el estilo de documentales como *Mondo cane*, se cuenta la historia de unos viajeros que se pierden en el Amazonas y al final son dados por desaparecidos, pero se encuentran las cintas que grabaron y se descubre la trágica y sangrienta aventura que los llevó a la muerte. Cuando se estrenó *Holocausto caníbal*, levantó las sospechas de la policía por su extremado realismo e incluso fue retirada de los cines de Italia porque se creía que los actores habían sido asesinados realmente. Deodato fue llevado a juicio y los actores, que habían firmado un contrato para no presentarse en público durante un año, tuvieron que aparecer antes de tiempo, excepto una nativa que moría empalada en la película y a la que no se pudo localizar. De nuevo en el género del humor, Woody Allen dirigió un nuevo *mockumentaire*, *Zelig*, la historia de un hombre camaleónico que ha estado en los más importantes momentos históricos; la técnica permite situar al personaje, interpretado por el propio Allen, en imágenes reales junto a Hitler o Eugene O'Neill. Un año después se estrenó la primera película que emplea el término *mockumentaire*, *This is a spinal tap*, acerca

de una imaginaria banda de rock británica.

En los años ochenta la televisión mundial se llenó de programas del género reality, tal como era concebido entonces, como *Surprise, surprise* (1984), estrenado en Argentina como *Sorpresa y ½*. Los participantes, que a veces ni siquiera sabían que lo eran, recibían sorpresas que el público veía en directo. En España fue adaptado en 1996 e inspirado directamente en el modelo italiano *Carràmba che sorpresa* (1995), de Raffaella Carra. Yo trabajé como guionista en un reality anterior llamado *Sin ir más lejos* (1995), presentado por Belén Rueda.

Proliferaban en esos años programas como *Cops* (1989), en el que las cámaras seguían a los policías en su actividad diaria; en 1990 *America's Funniest Home Videos* (*Los vídeos caseros más divertidos de América*), un programa en el que los telespectadores enviaban vídeos grabados con cámaras caseras. A veces se trataba de momentos capturados espontáneamente, como una caída o un desastre casero, en otros casos son casi cámaras ocultas preparadas contra sus familiares y conocidos y, finalmente, en muchos casos se trata de pura ficción de aspecto realista (los telespectadores ya se conocen todos los trucos).

En la última década del siglo xx, los telespectadores cada vez parecían más interesados en ver cómo era el mundo real, tal vez porque habían dejado de verlo en persona y se pasaban las horas delante de la televisión. En 1991, la televisión holandesa estrenó *Nummer 28*, donde convivían ante las cámaras de televisión personas que previamente no se conocían, y en 1992, el ya mencionado *The Real World*, cuya inspiración era *Una familia americana*; en España se hizo una adaptación en 1999 en Telemadrid: *Cercanías*. En 1991 también sucedió algo fundamental: un profesor de la Universidad de Cambridge, Quentin Stafford-Fraser, harto de bajar siempre al sótano por un café y descubrir que alguien había consumido todo el que había en la cafetera sin hacer uno nuevo, instaló una cámara que podía ver desde su ordenador. Así podía saber si había café o no en la cafetera antes de bajar, y de paso descubrir a los culpables de no rellenarla. Se creó así la primera webcam.

En 1992 llegan otros programas como *Quién sabe dónde*, el más conocido de los primeros reality shows de España, en el que se buscaba a personas desaparecidas y el caso a menudo se resolvía ante las cámaras; *Lo que necesitas es amor* (1993), con historias de amor y pareja que se resolvían también ante las cámaras.

En el género del *mockumentaire*, en 1992 la BBC aterroriza a sus telespectadores con *Ghostwatch*, emitido en la noche de Halloween, que parece un reportaje acerca de una casa en la que se producen fenómenos paranormales. Muchos espectadores creyeron que se trataba de un reportaje auténtico y se recibieron más de treinta mil llamadas. Durante diez años se prohibió su emisión y aún hoy en día sólo se puede programar con muchas restricciones.

Durante los años ochenta Steve Mann, considerado el primer *cyborg* (medio



robot, medio humano), había iniciado sus experiencias con computadores *vestibles*, intentando grabar las veinticuatro horas de su vida. Al principio tenía que acarrear un pesado equipo de cámaras y aparatos de grabación, pero en 1994 se redujo a unas gafas y un mando acoplado a su cinturón, con el que podía registrar y transmitir por Internet todo lo que pasaba ante sus ojos. En 1996, una estudiante de 19 años llamada Jennifer Ringley instaló una webcam en su habitación y transmitió las imágenes a través de una página web que se refrescaba cada tres minutos. Poco después transmitió en directo todas sus actividades, incluso los momentos en los que se masturbaba o tenía sexo con otras personas. Era quizá la primera vez que alguien aceptó hacer pública su vida en directo a través de una cámara.

Mientras tanto, en el cine la ficción continuó mezclándose con la realidad, como en *The last broadcast* (1998), una película grabada en digital por Lance Weiler y Stefan Avalos en la que, de manera semejante a *Holocausto caníbal*, se imitaba la técnica y la estética de los documentales: los reporteros de un programa especializado en fenómenos paranormales, llamado precisamente *Ficción o realidad (Fact or Fiction)*, se internan en un bosque en busca de un monstruo legendario llamado el demonio de Jersey. Pero sólo uno de los reporteros, Suerd, regresa, y poco después se encuentran los cadáveres de los otros; las sospechas recaen sobre el superviviente, pero al encontrarse la grabación que hicieron los reporteros antes de su muerte se descubre que las cosas no son lo que parecen. A muchos lectores el argumento les recordará la película que ya se ha mencionado *The Blair Witch Project* (1999); en ambos casos se trata de *mockumentaires* o falsos documentales, un género al que también pertenece el divertido *Forgotten Silver* (1995), de Peter Jackson, que cuenta la historia de Colin McKenzie, un director neozelandés que se habría anticipado a Griffith en casi todo.

Otra película que se estrenó a finales de siglo y se anticipó por poco tiempo a la explosión del género reality al estilo *Gran Hermano* fue *El show de Truman* (1998), donde Jim Carrey vive una realidad ficticia que es retransmitida al resto del mundo por más de cinco mil cámaras, sin que él lo sepa.

Un año después del experimento de vida en directo de JenniCam, en 1997, se estrenó *Expedición Robinson (Survivor/Supervivientes)*, el formato de Charlie Parsons al que ya me he referido y en el que los concursantes tienen que vivir y sobrevivir en una isla, siendo eliminados poco a poco hasta que sólo queda un ganador. Más tarde, en las diferentes variantes, se incorporaron los famosos (*La isla de los famosos*) o la competencia entre dos grupos (*Héroes contra villanos*).

Por fin, en 1999 se estrena en Holanda *Gran Hermano*, que toma su nombre de la novela de George Orwell *1984*, donde el Gran Hermano vigila la vida de todos los ciudadanos. Se trata de una realidad vigilada en la que un grupo de personas se someten voluntariamente al escrutinio de las cámaras y exponen su vida diaria ante

todo el país. Al contrario que en la novela de Orwell, no son algunos (el «Gran Hermano» y sus socios) quienes vigilan a toda la sociedad, sino toda la sociedad la que mira a algunos (los concursantes encerrados en una casa).

En el año 2000, el programa australiano *Popstars* añade el ingrediente del *talent show* al reality moderno. Aunque es un género que siempre ha existido, antes apenas se tenían en cuenta las relaciones entre los diversos artistas, mientras que ahora se los obliga a estudiar juntos, a convivir en lugares como la Academia y a ser sometidos a un duro escrutinio, no sólo profesional, sino también personal. La adaptación española fue *Operación Triunfo* (2001), que logró salir airosa de la acusación de plagio. A partir de aquí los realitys se multiplican y nacen nuevos subgéneros: *factual*, *make over*, *docu show*, *docu soap*, realidad vigilada, etcétera. También se hace cada vez más confusa la mezcla de los géneros de realidad y ficción, con ejemplos como la serie británica *The Office*, una *sitcom* con aspecto de *mockumentaire*, que fue adaptada en varios países. En 2003 se emite en la televisión de cable de Estados Unidos Spike TV el programa *The Joe Schmo Show*, un falso reality en el que un único concursante auténtico compite con diversos actores sin descubrir hasta el final que absolutamente todo es mentira (la versión española se llamó *El show de Cándido*).

En el cine, Jonathan Caoutte contó en *Tarnation* (2003) su propia vida y la de su madre, recurriendo a todo el material que empezó a grabar desde su infancia. Una increíble muestra de realismo autobiográfico.

En lo que se refiere a Internet, se multiplican en estos años los contenidos que juegan con la realidad y la ficción, como el videoblog *Lonely Girl 15* (*Chica solitaria 15*), llevado por una adolescente llamada Bree, que contaba con candor y sensualidad diversas trivialidades acerca de su vida en el instituto. El blog llegó a tener más de quince millones de visitas, pero un año después se descubrió que la muchacha era una actriz profesional y que sus espontáneas charlas seguían el guión escrito por Ramesh Flinders. Este programa fue una de las más claras influencias en la serie web española *Qué vida más triste*, creada por Rubén Ontiveros, que en su primer capítulo empezaba en tono paródico de manera semejante a *Lonely Girl 15*, con Borja diciendo a cámara: «Bueno, pues el Rubén me ha dicho que están de moda los *uelogs* esos de *Internet*...».

En 2010 se estrenó en Estados Unidos *Frame*, un reality en el que los participantes viven en su propia casa pero con cámaras. Ganan los que consiguen entretener mejor al público. Se recuperan así las cámaras caseras de los inicios de Internet. Una versión española es *La casa de cristal*, emitida en Levante TV, donde dos personas conviven durante treinta y tres días en una casa de cristal en la que pueden ser vistos no sólo por televisión o Internet, sino por todo el mundo que pase por allí.

## PSICOLOGÍA Y SOCIOLOGÍA EN LA TELERREALIDAD

---

Otra influencia en el género del reality, que he querido tratar aparte para no hacer demasiado confuso el apartado anterior, son los experimentos psicológicos y sociológicos. Aunque muchos de los programas de telerrealidad lo único que buscan es el humor, como *Candid camera*, o el entretenimiento, como *Sorpresa, sorpresa*, en algunos existe un componente de experimento psicológico o sociológico bastante importante. Así fue como se presentó la primera temporada de *Gran Hermano* en España y otros países.

Los científicos, es cierto, llevaban decenas de años haciendo realitys, aunque en vez de emitirlos en televisión los grababan para su uso privado y tan sólo publicaban los resultados en las revistas académicas. Muchos de estos experimentos han inspirado a los creadores de programas de telerrealidad y también a guionistas de series de televisión como *Lost*. Se suele tratar de pruebas sociológicas y psicológicas en las que se observa cómo conviven personas aisladas o cómo reaccionan ante situaciones límite.

Uno de los experimentos más influyentes fue el de la «Cueva de los ladrones» (*Robber's cave experiment*), que fue puesto en marcha en 1954 por el matrimonio Sherif con dos grupos de adolescentes aislados uno de otro. Los Sherif observaron que el aislamiento lleva la formación de grupos y el establecimiento de jerarquías y normas para evitar los conflictos intragrupal. La segunda fase consistió en poner en contacto a los dos grupos, lo que provocó un conflicto intergrupal, que obligó a pasar a la tercera fase, en la que se logró unir a los grupos proponiéndoles tareas comunes para las que era necesaria la colaboración de ambos grupos. El experimento permitió demostrar algo que ya se había observado en la historia y la sociología: un enemigo común, como el «peligro amarillo», los «rusos» o aquella conjura judeo-masónico-comunista de Franco sirve para que grupos separados se unan. También puede usarse con mejores propósitos, como lo hizo Nelson Mandela al convertir el rugby en una manera de unir a blancos y negros de Sudáfrica, tal como se cuenta en la película *Invictus* (2009), dirigida por Clint Eastwood. El experimento de los Sherif sin duda le habrá recordado al lector muchas situaciones de *Gran Hermano* y especialmente de *Survivor*, donde los concursantes se dividen en dos grupos enfrentados que al final se unifican, pero también toda la trama de «los Otros» de la serie *Lost*.

En 1971 se llevó a cabo el «Experimento de la cárcel de Stanford», que sirvió para estudiar las reacciones humanas ante la cautividad. En una prisión ficticia, se reclutó a voluntarios que quisieran representar el papel de prisioneros o de guardias. A pesar de que todos sabían que se trataba de una simulación, al poco tiempo de

empezar el experimento las cosas llegaron tan lejos que hubo que cancelarlo: humillaciones, sadismo por parte de los guardias y que la mayoría de los prisioneros aceptó sin cuestionarlo, depresiones y traumas, castigos físicos, aunque sin llegar a la violencia, que estaba estrictamente prohibida. Los psicólogos dicen que los participantes empezaron actuando como si se tratara de un juego de rol, pero que al final se identificaron con sus papeles y ya no eran capaces de distinguir la realidad de la simulación. Es una muestra de cómo la ficción se puede convertir en realidad más fácilmente de lo que parece. En 2003 la BBC autorizó a los psicólogos Haslam y Reicher a que repitieran el experimento en un reality llamado precisamente *El experimento*. Los resultados fueron muy distintos a los de la cárcel de Stanford, aunque las condiciones también eran muy diferentes, en especial el hecho de que en un caso todo era privado, mientras que en el otro era público.

La enumeración de experimentos de este tipo, que no sólo sirven de inspiración para la ficción, sino en especial para el género dominante de la televisión en el siglo XXI, es decir, el reality, podría ser muy larga: el experimento de Milgram sobre la obediencia a la autoridad, los de Festinger acerca de la disonancia cognitiva y muchos otros, pero el lector puede consultar un libro en el que se describen con todo detalle: *Cuerdos entre locos (grandes experimentos psicológicos del siglo XX)*. Aquí me limitaré a mencionar un último ejemplo, *Biosfera 2*.

En 1985 se puso en marcha *Biosfera 2*, uno de los proyectos de experimentación social más ambiciosos, donde se creó un ecosistema artificial con una cúpula con una extensión del doble de un campo de fútbol, donde se encerraron voluntariamente varias personas, obligadas a sobrevivir con los recursos de ese ecosistema cerrado. El creador de *Gran Hermano*, el holandés John de Mol, declaró que la inspiración para su programa fue precisamente este experimento, al que añadió la transmisión en directo. El directo es una de las claves de casi todos los realities de realidad vigilada, que ofrecen al espectador situaciones en directo, ya sea de lo que sucede en la casa o de las reacciones de las personas que están en plató ante esas imágenes.

## **LA REALIDAD ES EN DIRECTO**

---

La realidad cotidiana es en directo, eso lo sabemos todos. Pero también se pueden emitir en directo obras de ficción, como se hacía en los orígenes de la televisión con el teatro televisado. Aunque se trate de una historia ficticia, sabemos que está sucediendo en este preciso instante y que por tanto seremos testigos de algo que todavía no ha sucedido. Además, sabemos que cualquier sorpresa inesperada, cualquier accidente, un error que cometan los actores o cantantes, una portería que se caiga e interrumpa un partido de fútbol, todo eso seremos los primeros en verlo,

aunque esa primacía la compartamos con millones de personas.

Ese poder del directo es la gran baza de la radio y la televisión, aunque a menudo no se ha aprovechado, pero el éxito de los programas deportivos, los millones de audiencia de los mundiales de fútbol, de los juegos olímpicos e incluso simplemente del partido de cada jornada prueban la fuerza del directo. Pocas personas se interesan por un partido que no es en directo y cada vez menos acuden a la televisión para ver algo que pueden encontrar en su videoclub o en Internet y ver cuando les apetezca, no cuando la cadena decida. Como dijo el editor de *Wired*, Chris Anderson, cada vez tendrá menos sentido programar en *primetime* (horario de máxima audiencia), o *daytime* (franja diaria) porque el espectador tendrá su propio *mytime* (mi tiempo), su horario particular para ver lo que quiera cuando quiera y donde quiera (en cualquier pantalla).

El directo significa siempre novedad y es la respuesta natural a los problemas que plantea el hecho de que todos los contenidos audiovisuales empiecen a estar disponibles en los videoclubs o en Internet. Una de las nuevas posibilidades del directo es la emisión de grandes acontecimientos deportivos, como un encuentro de fútbol o una carrera de Fórmula 1, en una sala de cine; o un concierto o una ópera en el televisor, como hizo la televisión pública italiana en septiembre de 2004 al retransmitir en directo a 140 países del mundo el *Rigoletto* de Giuseppe Verdi, que además se desarrollaba en un escenario real, las calles de la ciudad de Mantua. Un proyecto ambicioso que Isabel Raventós definía como «hacer una película en directo», pero con 50 cámaras y un equipo de más de 300 personas. La RAI ya lo hizo anteriormente con *La Traviata* (2002) y *Tosca* (1992), que dirigió Marco Bellocchio.

Uno de los aspectos en los que Internet todavía está por detrás de la televisión es la posibilidad de emitir en directo para un número elevado de usuarios. Aunque es relativamente sencillo para cualquier persona transmitir en *streaming* desde su ordenador, el problema es que, si tiene demasiados visitantes, tendrá problemas de ancho de banda. Dicho en lenguaje coloquial: se puede emitir en directo, pero no para demasiada gente a la vez. Eso hace que Internet no pueda competir todavía con la televisión convencional, aunque cada vez se encuentra más cerca de solucionar ese problema, en especial con la fusión entre el ordenador y el televisor.

## **NARRATIVA DE NO FICCIÓN EN INTERNET**

---

Internet está cambiando la manera de trabajar de los periodistas, de los escritores, de los investigadores, pero también de los guionistas, directores, realizadores, actores y cualquier persona relacionada con el mundo audiovisual. En gran parte ello se debe al

fenómeno digital como ya hemos visto, pues el abaratamiento de los costes permite grabar material que luego se puede editar en los ordenadores domésticos y, por último, Internet ofrece dos cosas que antes sólo estaban al alcance de las grandes productoras: distribuirlo al instante a todo el planeta y promocionarlo.

Incluso quienes no tienen cámara, cosa difícil porque cualquier móvil permite ya grabar e incluso se pueden utilizar las de uso público, como las que tiene Apple en sus tiendas. Es lo que se llama «apropiación de webcams», una técnica cuyo origen se atribuye a un tal Nicholifavs, pero que se hizo célebre cuando Ray William Johnson grabó en una tienda Apple de la Quinta Avenida de Nueva York la canción «I felt in love in the Apple store». Para ello usó la videocámara de uno de los ordenadores conectado a Internet, interpretando la canción en directo en medio de la tienda, con clientes que pasan por allí y no le hacen caso o le miran como a un lunático.

En el vasto mundo de la no ficción hay contenidos que apenas pueden ser considerados narrativos, aunque las fronteras, como siempre, son difíciles de definir. Se puede decir, para entendernos, que un videochat entre dos personas no es una narración, a pesar de que pueda llegar a resultar muy interesante y que pueda tener una estructura espontánea que supere a la planeada por un guionista, con sus dos protagonistas enfrentados, cada uno con un deseo y un objetivo, sus puntos de giro, su crisis y tal vez su resolución. Sin embargo, si esos dos protagonistas se hubieran puesto de acuerdo antes de iniciar el videochat acerca de qué decir y en qué orden decirlo, entonces habrían construido una narración, que no tiene por qué ser necesariamente ficticia. Un estupendo ejemplo de construcción narrativa no ficticia se puede ver en las conferencias TED de Internet, en las que personas de los más diversos campos cuentan lo que saben. Lo hacen siempre de manera breve, no más de veinte minutos, en unas miniconferencias que siempre resultan estimulantes y que tienen una estructura discursiva que nada tiene que envidiar a muchas obras de ficción en lo que se refiere a mantener y dirigir la atención del espectador. Un ejemplo es la charla que ofrece el creador de *Lost*, J. J. Abrams, en la que muestra una caja con un gran signo de interrogación dibujado y explica por qué se convirtió en guionista.

Tras el fenómeno de los blogs o diarios en Red en los que usuarios más o menos anónimos subían su propia página personal a Internet, casi siempre textual, el desarrollo de la tecnología, de la velocidad de conexión, de los microchips y de la capacidad de almacenamiento permitió que empezaran a integrarse contenidos audiovisuales en esas páginas, ya se tratara de canciones o de vídeos. En muchos casos los blogs se convirtieron en vlogs, es decir, videoblogs. Muchos de estos vídeos eran improvisaciones de los autores o materiales que cogían de otras páginas, pero también empezaron a aparecer contenidos más creativos, desde pequeñas piezas de

ficción a recetas de cocina grabadas en vivo, consejos de belleza o pequeños *sketches*.

En Internet el género humorístico es uno de los más importantes, con ejemplos innumerables. Muchos consisten en remontajes o mezclas y versiones de programas y series de televisión o de películas, que es algo de lo que hablaré en el próximo capítulo, pero otros se graban expresamente para la Red, como *Human Giant*, una especie de versión web del clásico *Monthly Python*, desmedido e imprevisible. La MTV emite *FurTV* en Internet, una especie de *Muppets* o *Barrio Sésamo* pero muy subido de tono, con un extraño bicho verde que se llama Lapeno y que es un obseso sexual. Una de las características de Internet es que se puede encontrar todo tipo de contenidos, al no estar regulado por normas férreas de censura como las que se aplican en el cine o la televisión.

Los cineastas y creadores de televisión consagrados también han empezado a aparecer en el medio digital, no sólo en las obras de pura ficción, sino también en proyectos de no ficción, como *The interwiev Project* de David Lynch, con entrevistas a personas anónimas de Estados Unidos, casi siempre de edad avanzada, que cuentan su vida ante la cámara. Es un ambicioso proyecto grabado con cámaras digitales de manera sencilla pero con una calidad cinematográfica extraordinaria. El creador de la multitrama, Steven Bochco, también ha creado un proyecto similar al de Lynch, aunque de proporciones menos ambiciosas. En su caso, los protagonistas son casi siempre jóvenes que cuentan una breve anécdota que les haya sucedido alguna vez.

## **LA REALIDAD ES UN CUENTO (STORYTELLING)**

---

Los narradores, ya sean dramaturgos, novelistas o guionistas suelen trabajar con editoriales, productoras de cine o televisión y divulgar sus obras en forma de libros, películas, cómics, o series para Internet. Sin embargo, en los últimos años han encontrado otro tipo de clientes muy diferentes: los directivos de empresas, los políticos e incluso las personas que antes acudían al psicoanalista para intentar resolver sus problemas o entenderse a sí mismas.

Estos nuevos clientes les han llegado a través de lo que se ha llamado *storytelling*, un sinónimo de «narrativa» pero que traducido literalmente cobra un sentido más claro: «contar historias». El *storytelling* consiste en convertir la realidad en un cuento. Frente a discursos estructurados según recursos narrativos como el ordenamiento en categorías, la construcción de asociaciones, los instrumentos retóricos, los aspectos abstractos o el proceder lógico más afín a la ciencia, el *storytelling* recurre a la forma narrativa propiamente dicha, que es la que más fácil, intuitiva y persuasiva resulta. Sus formas más sencillas ya las conocemos porque a ellas está dedicado el primer capítulo de este libro: la estructura reparadora en tres

actos o el viaje del héroe. Una historia que tiene un protagonista claro que se enfrenta a diversos obstáculos en pos de su objetivo, que pasa por momentos difíciles, que se ve obligado a sacar lo mejor de sí mismo hasta encontrar una solución que le lleve hasta la ansiada recompensa. «Es la forma favorita de los juglares, de los escritores de *best sellers*, de los guionistas de cine de Hollywood y de la televisión convencional, una forma de comunicación destinada a los niños», dice Bernabé Sarabia, pero desde hace unos años empieza a ser también la forma de comunicación favorita de las empresas y de los asesores políticos. En vez de intentar convencer a los demás con aburridas charlas e informes empresariales habituales, ahora se prefiere contar historias sencillas, con un protagonista que es la empresa misma, o el partido político, o el dirigente en cuestión, quien en vez de hacer propuestas concretas o detenerse en aspectos más o menos complejos habla de su vida particular o se refiere a personajes reales o imaginarios. El fenómeno es americano, pero ya se está extendiendo a todo el mundo. En Francia lo usó Sarkozy con éxito en su campaña electoral contra Ségolène Royal, llevando el debate a los asuntos más personales y biográficos de cada uno, mientras que en España el candidato del Partido Popular fracasó con aquella historia que se llamó «la niña de Rajoy». Según Christian Salmon, que considera el *storytelling* un modo de manipulación a través de la narración, el primer gran narrador fue Ronald Reagan y su director de comunicación David R. Gergen, al que Bill Clinton mantuvo en el cargo. Ahora que la narración más convencional está en crisis entre los propios narradores y guionistas, políticos, gestores y empresas la han adoptado como una manera de hacer frente y moverse en un mundo lleno de estímulos audiovisuales, en el que resulta cada vez más difícil captar y mantener la atención de espectadores y clientes.

Aunque el *storytelling*, el arte de contar historias, no tiene nada de malo en sí mismo, su utilidad manipuladora no puede ser negada. Un ejemplo elocuente puede ser lo que el expresidente George W. Bush le dijo a Ron Suskind, columnista del *New York Times*:

Me dijo que yo era de esos tipos que pertenecen a lo que llamamos la comunidad realidad: «Usted cree que las soluciones emergen de su juicioso análisis de la realidad observable, pero el mundo ya no funciona realmente así. Ahora somos un imperio —prosiguió—, y cuando actuamos creamos nuestra propia realidad. Y mientras usted estudia esta realidad, juiciosamente como desea, actuamos de nuevo y creamos otras realidades nuevas, que asimismo puede usted estudiar, y así son las cosas. Somos los actores de la historia».

Bush en aquella rara ocasión (porque un prestidigitador no debe contar sus trucos) se expresó como un constructivista radical, una filosofía que resulta muy interesante cuando, en tanto que guionistas o narradores, nos empezamos a preguntar no ya de qué manera construir narraciones que se muevan entre la realidad y la ficción, sino qué es la realidad y si nuestras historias transcurren allí o en otro lugar.



## LA REALIDAD INVENTADA

---

El título de este apartado es el mismo que el de un libro de Paul Watzlawick, uno de los más conocidos representantes de la terapia breve o sistémica, un método analítico que no dura los tres minutos que propone Lisa Kudrow en *Web Therapy*, pero tampoco los meses o años habituales del psicoanálisis. La terapia breve no busca la causa de los problemas en una lejana infancia, sino que intenta primero modificar el comportamiento de sus pacientes: «Cambia tu manera de actuar y cambiarás tu manera de pensar». Parece imposible, porque los pacientes alegan que no pueden actuar de distinta manera si antes no cambian de manera de pensar, pero los terapeutas sistémicos lo consiguen mediante la astucia y un sentido común que consiste muchas veces en poner en cuestión las ideas clásicas del sentido común. El título del libro de Watzlawick, *La realidad inventada*, no se refiere exactamente a la psicología, pero tampoco, como pudiera parecer a algún tipo de arte o narración, como la novela, el teatro, el cine o la ficción televisiva. Se refiere a la realidad, a la realidad real, porque Watzlawick es también uno de los máximos representantes del constructivismo, la vertiente filosófica de la terapia sistémica, que sostiene que «toda realidad es en el sentido más directo la *construcción* de quienes creen que describen e investigan la realidad».

Para el constructivismo, eso que llamamos realidad no está ahí fuera, sino que depende del observador, es decir, de nosotros; un observador según Von Foerster es «el que crea un universo», al analizar sus percepciones. Si yo discuto con un daltónico acerca de si una flor es amarilla o roja, es absurdo pensar que yo tengo razón y él está equivocado, porque ni el amarillo ni el rojo que creemos ver están *ahí fuera*, sino que son creados por nuestro sistema perceptivo y por nuestro cerebro. La relación entre el constructivismo y la teoría física cuántica, en la que se dice que el observador modifica lo observado, es tentadora, pero si he traído aquí las ideas del constructivismo ha sido porque aunque no estemos de acuerdo en aplicarlas a la realidad en sí, empiezan a tener cada vez más relación con las nuevas narrativas audiovisuales. El constructivista Von Foerster parece hablar de los espectadores de la narrativa interactiva cuando nos propone su imperativo ético: «Si quieres conocer, aprende a actuar». ¿No es la definición de un videojugador? Mientras que el espectador de cine es equiparable al paciente conductista que espera pasivamente su ración de estímulos, el usuario de un videojuego se parece más al sujeto definido por la psicología cognitiva: es un buscador activo de información y de estímulos.

Del mismo modo que el hiperenlace servía para entender o visualizar algunas ideas más o menos complejas o confusas de las diversas teorías posmodernas, el

constructivismo parece ser la filosofía perfecta para los nuevos mundos narrativos que han surgido en las últimas décadas y para los que se anuncian, desde la realidad virtual al 3D, la realidad aumentada o la realidad alternativa, que nos hacen dudar acerca de la realidad, o al menos acerca de la distinción entre narrativa de ficción y de no ficción.

## REALIDAD EN TODOS LOS SENTIDOS

---

*¿Irás al sensorama esta noche, Henry? —preguntó el Predestinador Ayudante—. Me han dicho que el film del Alhambra es estupendo. Hay una escena de amor sobre una alfombra de piel de oso; dicen que es algo maravilloso. Aparecen reproducidos todos los pelos del oso. Unos efectos táctiles asombrosos.*

ALDOUS HUXLEY, *Un mundo feliz* (1932)

Las artes narrativas, y en especial el mundo audiovisual, han intentado una y otra vez ampliar su campo de influencia más allá de la vista y el oído, con experiencias que pudieran afectar al resto de los sentidos, para transmitir al espectador la sensación de que no está sentado en una butaca, sino que se encuentra en el lugar donde transcurre la acción. Se ha probado de todo, por ejemplo transmitir olores por los conductos de aire acondicionado con el sistema AromaRama, que se empleó por primera vez en el documental *La gran muralla china* (1959); o transmitir esos olores hasta un tubo que llega a cada butaca, como en el método Smell-o-visión, que el productor Michael Todd Jr. compró al inventor Hans Laube para rodar *Aroma de misterio* (1960), que promocionó con el eslogan: «¡Primero se movieron! (1895) ¡Luego hablaron! (1927) ¡Ahora huelen!». La película fue un fracaso, a pesar de que la narración había integrado los aromas en la trama: el asesino era identificado por el olor de su pipa y la heredera, por su perfume. Eso hizo que el cómico Henry Youngman declarase: «No entendí la película, estaba resfriado».

El uso del olor se remonta al incienso de los ritos eleusinos de Grecia o de las iglesias medievales, pero también se empleaba en el teatro del siglo XIX, donde se dejaban caer agujas de pino sobre el público. Curiosamente, en el cine se empleó antes el olor que el sonido:

En 1916 los propietarios del Family Theater en Forest City, Pensilvania, untaron bolas de algodón en agua de rosas y las colocaron ante un ventilador eléctrico durante un noticiario sobre un partido del Torneo de las Rosas. En 1929, cuando se estrenó en Nueva York *La melodía de*

*Broadway*, uno de los primeros musicales de Hollywood, se roció perfume desde el techo.

Un método mucho más rústico fue el odorama, que se empleó en la película *Polyester*, dirigida por John Waters, a cuyo estreno asistí; al entrar, los espectadores recibíamos un gran tarjetón con ocho o diez círculos numerados que debíamos rascar cuando apareciera un mensaje en la pantalla y acercarlos a la nariz: eso nos permitía oler desde pizza a perfume y otros olores que ya puede imaginar el lector.

Con el auge de la televisión, la industria cinematográfica intentó ofrecer algo que sólo se pudiese disfrutar en las salas de cine, como sigue haciendo hoy en día con el sistema IMAX o el 3D. Uno de los sistemas más extravagantes fue el Sensorround, que se empleó por primera vez en la película *Terremoto* en 1974 y que consistía en una banda de sonido inaudible pero que hacía vibrar las butacas del cine. Era demasiado caro, y además hacía que las paredes del cines se desconcharan.

Un intento de estimular todos los sentidos del espectador y al mismo tiempo proponerle un recorrido narrativo fue el Sensorama, cuyo nombre procede del aparato descrito por Aldous Huxley en *Un mundo feliz*. Creado por Morton Heilig en 1962, lograba afectar a la vista, el oído, el olfato e incluso el tacto. Quienes han probado la máquina aseguran que incluso hoy en día es una experiencia impresionante.



Sensorama de Morton Heilig.

Pero hay otras maneras de estimular los sentidos del espectador que no necesitan complejas maquinarias. Se trata una realidad que se construye no en el exterior, sino en el interior de nuestro cerebro: la *realidad simulada*. Es probable que el lector ya la conozca gracias a la «sala de entrenamiento» de *Matrix*. Consiste en la estimulación directa del cerebro y, aunque parezca ciencia ficción, en 2005 se publicó en el *Sunday Times* que Sony había patentado un sistema para estimular de manera no invasiva el

cerebro mediante ondas de ultrasonidos que permitían recrear las sensaciones de los cinco sentidos. Sony lo negó y dijo que era sólo una «invención profética» en la que no se había llegado a trabajar. No se ha vuelto a tener noticia de ello, pero quizá pronto oiremos hablar de una nueva videoconsola capaz de superar a todas sus rivales.

Es previsible que en los próximos años asistamos a todo tipo de inventos que intenten recrear la vida real en la pantalla, uniendo los descubrimientos del 3D, la interactividad de la realidad virtual, los mecanismos de detección del jugador como la Wii o el *kinect*, que ni siquiera precisa de mando. Tal vez llegará un momento en el que asistir a una película sea algo así como recorrer la Casa del Terror de los parques de atracciones, pero a lo grande. Sin embargo, hay un atajo para implicar al espectador: llevar la narración al mundo real.

## LA REALIDAD AUMENTADA

---

*La idea de que el cine es algo que vemos mientras estamos sentados e inmóviles no es una propiedad intrínseca al medio, sino una limitación de la tecnología.*

SCOTT HESSELS

El diseñador informático Chris Crawford definió en 1982 los juegos de computador de la siguiente manera:

Es una actividad que tiene lugar siguiendo reglas previamente definidas y que contiene una evaluación de los esfuerzos del jugador. Cuando se está jugando, el resto del mundo es ignorado.

El desarrollo tecnológico ha convertido en obsoleta la definición de Crawford de una manera inesperada, al lograr que la realidad misma se convierta en el territorio del juego. Estoy hablando de la realidad aumentada.

Con la realidad aumentada (*Augmented Reality*) nos encontramos ante un tercer mundo que no es el de las calles y las casas, pero tampoco el virtual de la pantalla de un ordenador o una consola. Es algo que está y al mismo tiempo no está en la realidad. Podemos entenderlo si pensamos en un dispositivo primitivo de realidad aumentada, el GPS de los automóviles. El GPS es un sistema de geolocalización que detecta nuestras coordenadas y nos muestra el mapa de la zona en la que estamos. Se trata de una simulación con la que nuestro coche interactúa como si estuviera en un

videojuego, como podemos descubrir cuando una calle de nuestro GPS no aparece en la realidad; en 2010 un conductor murió ahogado en el pantano de la Serena de Badajoz y en el Reino Unido se calcula que se producen 300.000 accidentes al año por confiar en las instrucciones del GPS. La razón es que el GPS detecta las coordenadas espaciales, pero no la temporal. La simulación del lugar por el que circulamos puede haber sido hecha dos años antes, cuando había un puente donde ahora sólo hay un barranco. Es previsible que dentro de poco el GPS no se conecte a una simulación, sino a un sistema de cámaras y satélites como el que utiliza Google Earth, para que podamos ver en tiempo real las carreteras y calles a las que nos acercamos. Podremos ver las calles reales, incluso con los automóviles que circulen cerca de nosotros, por ejemplo un camión que está a punto de girar dos calles más allá, lo que servirá para evitar muchos accidentes.

La realidad aumentada también nos permite ver con la cámara de nuestro móvil algo que no está ahí: si apuntamos a lo alto de un edificio, podemos ver en la pantalla un francotirador que en realidad no está allí y tampoco en nuestro móvil. El sistema de realidad aumentada detecta las coordenadas de la imagen que capta nuestro móvil y superpone a la imagen un francotirador simulado. Con unas gafas de realidad aumentada también se pueden ver objetos tridimensionales que parecen desplegarse como por arte de magia entre las páginas de una revista de papel o, como en las tiendas de la marca LEGO, el cliente puede coger la caja de un juego de construcción y ponerla delante de un espejo en el que se refleja todo pero además aparece en tres dimensiones una maqueta del modelo. Pero la realidad aumentada también ayuda a los cirujanos a operar, mostrando en la pantalla una línea imaginaria sobre el cuerpo del paciente; incluso se puede operar desde otro país sin mirar el cuerpo, sino su imagen proyectada en una especie de holograma en directo en tres dimensiones, aunque el bisturí virtual está conectado con uno real que sí corta la carne del paciente. La mejor manera de entender la realidad aumentada es visitar la página web de este libro donde se ofrecen enlaces para contemplar estas increíbles novedades.

Por otra parte, gracias a la realidad aumentada los adictos a los videojuegos pueden salir de las cuatro paredes de su habitación y participar en historias interactivas que se juegan en el mundo exterior, como en la película *Nueve vidas*, concebida por Scott Hessels y dirigida por Kenny Tan, que se promocionó con el lema: «Not a movie picture: a picture moving», algo así como: «No una imagen en movimiento, sino movimiento en una imagen». El único problema es que transcurre en Singapur y el espectador-jugador tiene que estar allí para que funcione el mecanismo de geolocalización. A pesar de ello, no es difícil imaginar una colaboración entre un jugador que permanece en su casa de Buenos Aires y otro que recorre las calles de Singapur y, de hecho, Hessels ofrece gratis la película desde su sitio web para que cualquiera pueda adaptarla a sus propias coordenadas; también se

puede descargar gratis el invento que permite a cualquiera «colgar objetos en el aire» en su propia ciudad y crear historias que después pueden *recorrer* otros usuarios. *Nueve vidas* fue grabada con una cámara digital en alta definición y se tuvo especial cuidado en la construcción del guión, porque se trataba de una historia no lineal que no seguía un mecanismo simple de causa y efecto:

La película se cuenta mediante *flashbacks*, así que grabamos primero los *flashbacks* y luego fuimos avanzando hasta llegar al momento actual. Con una estructura tan inusual como la nuestra, era la mejor manera para el equipo y los actores de entender lo que sucedía.

La película se divide en nueve partes, cada una en un barrio distinto de Singapur, con un pequeño prólogo de dos minutos que sitúa al espectador-jugador y permite al sistema de geolocalización obtener las coordenadas del móvil. Como no se sabía si los usuarios recorrerían las calles en taxi, autobús o a pie, hubo que escribir historias de diferente duración en cada barrio: «Fue una pesadilla para los guionistas». *Nueve vidas* no tiene por qué verse de principio a fin, porque siempre está ahí; el espectador puede sentarse en un café y descubrir con su móvil que allí habitan esa especie de fantasmas que están y no están en la realidad, algunos de los cuales, por cierto, son literalmente fantasmas del pasado.

Hessels y Tan emplean en *Nueve vidas* muchos de los recursos que hemos visto a lo largo de este libro, como los diferentes puntos de vista acerca de un mismo suceso (Hessels cita *Rashomon* entre sus influencias) y el realismo propio de un documental. Sin embargo, a pesar de lo que pueda parecer a primera vista, Hessels no hizo uso de la hipertextualidad como tal, porque quería obtener ciertas cualidades cinematográficas clásicas, como la existencia de un conflicto o un clímax:

Cuando escribimos *Nueve vidas* usamos la metáfora de la casa: imagina que entras en una casa y la recorres. Cada habitación te dirá algo acerca de la familia que vive allí y no importa si visitas antes esta o aquella habitación o cuánto tiempo estés en cada una. Hicimos una aproximación arquitectónica a la narrativa... es la exploración del espacio lo que revela la historia.

Un método que recuerda al de muchos videojuegos, pero también a la manera de narrar de Homero, tal como la describe Eric Havelock en uno de los más hermosos pasajes de su *Prefacio a Platón*, donde explica que el ciego Homero es como un hombre que vive en una casa abarrotada de muebles que va tocando y describiendo mientras recorre las diferentes estancias; aunque puede variar la disposición de algunos de esos muebles, quitarles el polvo o pulirlos, su tarea fundamental consiste en elegir el trayecto, pues «en ello estriba el arte del rapsoda enciclopédico».

Ese edificio que recorre Homero es el del saber mitológico de su tiempo, un corpus de relatos y tradiciones casi inagotable. Auerbach también destacó en *La cicatriz de Ulises* que el ciego Homero parece recorrer las estancias de la mitología y

contarnos lo que encuentra en cada una de ellas. Pone como ejemplo la célebre escena de la *Odisea* en la que Euriclea, la sirvienta de Penélope y antigua nodriza de Ulises, lava los pies al viajero recién llegado y descubre la cicatriz de su muslo. Es una de las primeras escenas en las que presenciamos el mecanismo de la anagnórisis o reconocimiento, que Edmund de Rostand empleó con maestría en la escena final de *Cyrano de Bergerac*, cuando Roxana se da cuenta de que el moribundo Cyrano es el autor de las cartas; o que Chaplin convirtió en el desenlace más emocionante de la historia del cine en *Luces de la ciudad*, cuando la protagonista ciega que ha recuperado la vista se da cuenta de que su misterioso benefactor es un vagabundo. Todo el desenlace de la *Odisea* es una continua anagnórisis, en la que Ulises es reconocido por su perro, por su sirvienta Euriclea, por su hijo, por su padre y, por fin, por su esposa Penélope. Pero, al contrario que Rostand en *Cyrano* o Chaplin en *Luces de la ciudad*, Homero no dedica toda su energía al momento en el que Euriclea reconoce a Ulises, sino que nos cuenta con todo detalle el origen de la cicatriz. Primero se remonta mediante un *flashback* hasta el nacimiento del héroe y nos recuerda la promesa hecha a su abuelo Autólico de que Ulises irá a visitarlo cuando sea un buen mozo; después, mediante un *flashforward* dentro del *flashback*, vemos a Ulises en la residencia de su abuelo en el monte Parnaso y sólo entonces la cacería en la que un jabalí le causa la horrenda cicatriz. Lo asombroso, y que contradice casi todas las normas conocidas de la narrativa, incluyendo a Rostand y a Chaplin, es que cuando ya estamos casi en el desenlace, en lo que se llama la carrera hacia el telón, cuando se supone que ya el público se revuelve inquieto en sus asientos, en el momento de la crisis en que Ulises puede ser descubierto antes de que pueda vengarse de los pretendientes de Penélope, es entonces cuando Homero se detiene y nos cuenta durante más de sesenta versos la historia de la cicatriz. Ahora bien: ¿quién es el responsable de ese recuerdo que vamos a ver en el *flashback*? ¿Ulises o Euriclea? Es cierto que ella parece desencadenar el recuerdo, pero también lo es que la anciana no puede recordar la cacería porque no estuvo allí. Podría ser Ulises quien recordara, pero no es razonable que recuerde su propio nacimiento y Auerbach deja claro que el *flashback* no se origina en la mente del héroe. El responsable de ese recuerdo no es Ulises ni Euriclea, sino el propio Homero, quien, al recorrer las estancias de la mitología, ha visto la cicatriz y, como decía Eric Havelock, no puede evitar contarnos todo lo relacionado con ella.

El lector se preguntará, tras estos últimos desvíos míos de la trama principal, qué tiene que ver todo esto con la película de realidad aumentada *Nueve vidas*. La respuesta es que la realidad aumentada permite la inmersión de Don Quijote o la de los videojuegos, pero ahora el usuario, jugador o espectador ve la realidad y al mismo tiempo ve un mundo imaginario superpuesto a ella, que puede recorrer como Homero recorre el edificio de la mitología, deteniéndose aquí o allá para contemplar el



momento en el que Euriclea le lava los pies a Ulises o la cacería en el Parnaso o el nacimiento de Ulises. Pero para entender el verdadero alcance de esta comparación, todavía tenemos que conocer algunas maneras más de representar la realidad en el mundo audiovisual y descubrir en el próximo capítulo («La mezcla sin fin») las posibilidades del crossmedia y el transmedia.

## EL VIEJO Y EL NUEVO 3D

---

Marshall McLuhan asegura que la primera alusión literaria a la perspectiva tridimensional se produce en la escena de *El rey Lear* en la que el ciego Gloucester es guiado por su hijo Edgar hacia los acantilados de Dover. Es una escena en la que, como nos indica Jan Kot, no sólo Gloucester ve el abismo: «Este acantilado inexistente no sólo sirve para engañar a un ciego: nosotros hemos creído también por un momento en la existencia de este paisaje y de esta pantomima». Los espectadores, en efecto, hemos visto la tercera dimensión en el escenario plano de un teatro y hemos creído que el ciego Gloucester se arrojaba por un acantilado. Sólo al observar cómo el actor se deja caer torpemente al suelo descubrimos que Edgar nos ha engañado a todos. Ahora el hijo recoge al padre, que, ante el aparente milagro de haber sobrevivido, recupera la cordura. Es una escena que se puede dar en un teatro pero no en el cine, pues en una película veríamos que Edgar y Gloucester están en un lugar llano o en un abismo: no podríamos imaginar por un instante esos acantilados que no existen tampoco en la ficción. Es una muestra magnífica de cómo se pueden plegar y desplegar las dimensiones. El cine lo logra también, aunque a su manera, porque en la superficie plana de la pantalla vemos una profundidad que sólo existe en nuestra imaginación, ya que la película tiene sólo dos dimensiones: el cine es sin duda la mayor ilusión que se ha inventado, no sólo ofrece movimiento continuo con imágenes estáticas, sino también la tercera dimensión en un lienzo.

Estoy hablando, claro está, del cine tradicional, no del cine en tres dimensiones. El cine en tres dimensiones pretende ahorrarnos trabajo y ofrecernos de verdad, allí delante, a los lados o detrás, la profundidad de la que carece el cine clásico. Los intentos se remontan casi a los orígenes del cine, porque las primeras películas en tres dimensiones de las que se tiene noticia fueron estrenadas en 1922, cuando se presentaron al menos cuatro sistemas diferentes, entre ellos el de las gafas de color azul y rojo. La película que se anticipó, aunque por poco, a sus rivales fue *The power of love* (*El poder del amor*), hoy perdida.

Aunque muchas empresas y directores hicieron tímidos intentos de patentar un sistema en tres dimensiones convincente, entre ellos Lumière, que hizo una versión en 3D de la primera película, *La llegada del tren a la estación*, ninguno tuvo éxito

hasta que entre 1952 y 1955 se vivió la «edad de oro del 3D», durante la que incluso Alfred Hitchcock probó suerte con *Crimen perfecto* (1954).

Durante los años sesenta y setenta se intentó varias veces popularizar el 3D, pero hubo que esperar hasta 1985 para que conociera cierto éxito gracias a los proyectos IMAX, con un sistema perfeccionado y una pantalla mucho más grande y envolvente. Janet Murray recuerda la sensacional experiencia que fue ver su primera película tridimensional:



El sistema tridimensional Teleview (Televista) de los años veinte.

Contuve el aliento cuando un pajarillo azul voló fuera de la pantalla y se posó justo frente a mi nariz. Yo y todo el resto del público alargamos la mano para tocar el pájaro.

En los parques Disney se crearon atracciones con proyecciones en tres dimensiones, algunas por cineastas de tanto prestigio como Francis Ford Coppola, que dirigió *Capitán Eo*, protagonizada por Michael Jackson, recuperada en 2010 tras la muerte del cantante.

Con *Avatar*, de James Cameron, el cine en 3D ha conocido el mayor éxito de su historia. Además el sistema actual permite convertir a tres dimensiones películas que han sido rodadas de manera tradicional. Todavía no está claro que el 3D pueda representar la salvación del cine, porque, entre otras cosas, ya se ha incorporado a las televisiones, perdiendo la exclusividad del nuevo juguete las salas cinematográficas. En algunos lugares, como Corea del Sur o Japón, los cines ofrecen *Avatar* en cuatro dimensiones: mediante un complejo sistema inundan la sala de olores, brisas, sonidos que proceden de lugares inesperados e incluso el movimiento de las butacas como en el antiguo *sensurround*.

En cualquier caso, parece claro que las posibilidades narrativas del 3D todavía no

se han aprovechado. Hace poco varios cineastas de prestigio escribieron un manifiesto pidiendo un 3D que no se limitase a ser una atracción efectista. Janet Murray ya dijo en su momento que el 3D influye en la narrativa en ciertos aspectos y favorece, por ejemplo, el punto de vista subjetivo: el público se identifica tanto con el personaje que no hace falta un plano mostrando la reacción desde un punto de vista neutro, porque eso suele romper el encantamiento que nos hace creer que estamos dentro de la película. El 3D, dice Murray, funciona especialmente bien con escenas en espacios cerrados, como cuando en *Across the sea of time*, el muchacho polizón se esconde entre las chimeneas y la maquinaria del barco y un «extraño individuo enorme pero de aspecto amable» le da una bolsa con comida al muchacho: «sentada entre el público, casi pude sentir el peso de la bolsa en mi regazo, y experimenté la generosidad del momento casi personalmente»; Murray señala que en una película en dos dimensiones «un momento así se hubiera tenido que destacar con primeros planos de la cara del niño expresando sus sentimientos de gratitud». Sin embargo, Murray señala que la gran virtud inmersiva del 3D puede ser también su talón de Aquiles, porque el espectador llega a creer que está allí y se siente molesto cuando no puede moverse a su antojo y descubrir ese mundo por sí mismo. Murray también tuvo «una revelación sobre el potencial dramático del medio» en una sencilla escena de una película en la que el protagonista, Henri, cuyo avión se ha estrellado, empieza a calcular el tiempo necesario para llegar a un lugar seguro; en *off* suena su voz muy resolutiva, pero entonces, en paralelo con el *off* principal, pero desde detrás, le llega al espectador como un susurro otro *off* de Henri: «No es posible, simplemente no es posible». Murray sintió que estaba realmente dentro de la mente del personaje: «Me estremeció no por la proeza técnica, sino porque me acercó inesperadamente a este ser humano concreto», y concluye que «el sonido y las imágenes tridimensionales encierran la posibilidad de una forma de arte que puede yuxtaponer la vida interna y externa tan fácil y hábilmente como la prosa escrita».

## **JUEGOS DE REALIDAD ALTERNATIVA**

---

La realidad alternativa no pretende sobreimponer algo a la realidad, como sucede en la realidad aumentada, sino que propone un juego que se desarrolla en el mundo real. El ejemplo más célebre es la campaña de promoción de la película *Batman: el caballero oscuro*, que fue dirigida por Christopher Nolan. Los productores diseñaron una compleja campaña llamada «Why so serious?» que aunaba las últimas técnicas del marketing viral con lo que se ha llamado *Alternate reality games* (Juegos de realidad alternativa). El juego giraba alrededor de dos de los personajes principales, el Joker, enemigo de Batman, y Harvey Dent, un senador que parecía aliado de

Batman. Durante más de un año se logró implicar a los fans de la saga en una extraña historia en la que aparecían páginas web de apoyo al senador Dent que en seguida eran saboteadas por el Joker. También se reclutaban partidarios del senador, que se manifestaron en diversas ciudades de Estados Unidos como si se tratara de un político real, bajo el lema «Yo creo en Harvey Dent», lo que era contestado por la campaña del Joker «Yo también creo en Harvey Dent». En uno de los juegos más ingeniosos, los participantes recibían una contraseña que permitía desbloquear un píxel de la página web de Dent (un píxel es como un punto diminuto en una pantalla de ordenador), píxel a píxel, usuario tras usuario, la imagen de Dent era sustituida por la del Joker. También se aprovechó la Comic-con de San Diego, la reunión de cómic, más importante del mundo, para repartir billetes falsos con la cara del Joker y para escribir en el cielo un número de teléfono, que permitía a quienes lo marcaban dar un paso más en la aventura. Lo más sofisticado quizá fue distribuir teléfonos móviles por diversas ciudades, escondiéndolos en tartas que se vendían en pastelerías reales. La única manera de encontrar esos teléfonos, que permitían descubrir nuevas pistas, era comprar los pasteles y buscar en su interior. Hay que aclarar que la muerte del actor que interpretaba al Joker, Heath Ledger, no tuvo nada que ver con la campaña.

Conseguir que el espectador participe y se integre en una narración no es una ambición reciente, sino que ha existido desde el comienzo de la humanidad. Se sospecha que fue así como empezó el arte de la ficción, sin distinguir entre público y protagonistas. Las raíces del teatro griego tal vez se encuentran en ritos dionisiacos, como las ceremonias de las bacantes, y se cree que el teatro chino se originó en los ritos chamánicos del reino de Chu, antes de que China existiera como tal, en los que la representación implicaba al público. En la Edad Media el carnaval y las fiestas populares eran un verdadero juego de realidad alternativa en el que por unos días el mundo daba la vuelta y se podía hacer lo que no estaba permitido en la vida cotidiana. Siempre hay algo de transgresión en este tipo de ceremonias paganas y más o menos improvisadas, aunque también suelen tener una preparación e incluso en cierto modo un guión, como en las actividades llamadas *Improve everywhere* (Improvisa en cualquier lugar) que se organizan a través de Internet y que consisten en improvisaciones públicas. En una de ellas lograron reunir a cientos de voluntarios que viajaron en bragas o calzoncillos en el metro de Nueva York, causando el asombro de los viajeros que no participaban. Aquí el espectáculo es doble: los voluntarios que «actúan» y el público, cuya reacción y sorpresa es lo más divertido de la situación. También en los años sesenta muchas personas consideraban artificial la división entre artistas y público, por lo que se pusieron de moda los *happenings*, en los que todos eran al mismo tiempo público y protagonistas. En otros casos se ha intentado romper la llamada cuarta pared que separa a los actores del público, como en *Seis personajes en busca de autor* de Pirandello, donde el público es integrado en

la representación. En algunas obras el público incluso sube al escenario, como en la obra de teatro de los años ochenta *Tamara*, en la que la audiencia seguía a los actores por la casa o asistía a cenas cómicas en las que se producían asesinatos.

## LA REALIDAD VIRTUAL EN EL SIGLO 21

---

Durante la última década del siglo xx se habló mucho de la realidad virtual. Se prometía un mundo de sensaciones asombrosas con sólo ponerse un casco o unas grandes gafas. Poco a poco el entusiasmo fue disminuyendo porque lo que se veía no era gran cosa: animaciones torpes que nadie confundiría con la realidad y que había que ver con unas pesadas gafas y unos grandes guantes con los que apenas se podía uno mover. La realidad virtual acabó exactamente como el cine en sus inicios, como un entretenimiento de feria, junto a los coches de choque o las casetas de tiro al blanco.

Los orígenes de la realidad virtual se remontan a 1515 con una de las primeras atracciones panorámicas que envolvían al visitante en murales de 360 grados, el «Salón de la perspectiva» de Baldassarre Peruzzi, en la Villa Farnesina, donde resultaba imposible saber qué era real y qué era pintado.

Como suele suceder, la realidad virtual se puede encontrar en las novelas de ciencia ficción, en este caso en un cuento de Stanley G. Weinbaum, *Las gafas de Pigmalión* (1935), en el que se cuenta el invento del profesor Albert Ludwig:

Una película que tiene sonido e imagen, sabor, olor y tacto. Tú estás en la historia, hablas a las sombras (los personajes) y ellos te responden, y en vez de estar en una pantalla, la historia está a tu alrededor y tú estás en ella.

El Sensorama del que habla Huxley en *Un mundo feliz* se parece al aparato descrito por Weinbaum y, aunque no es tan interactivo, sus efectos se pueden reforzar si los espectadores mascan «chicles de hormonas sexuales». Pero la primera mención a la realidad virtual como tal se remonta al gran gurú del surrealismo, Antonin Artaud, que en *El teatro y su doble* (1938) habló de la «réalite virtuelle», en la que «los personajes, los objetos y las imágenes adquieren la fuerza fantasmagórica de los dramas de la alquimia visionaria interna», explicación que no es fácil descifrar.

Otro tipo de realidad virtual fue el Sensorama de Morton Heilig del que ya he hablado, pero las primeras definiciones de la realidad virtual pertenecen a un científico que también trabajó en ARPA, Iván Shuterland, quien en 1965 presentó su tesis acerca de los mundos virtuales, en la que propuso dispositivos que empleaban «todos los canales para comunicarse con el ser humano que la mente ya sabe interpretar».

En la realidad virtual, o para ser más precisos, en la *realidad mediada* confluyen todas las técnicas de imitación de la realidad, desde el 3D al Sensorama o la estimulación de sensaciones directamente en el cerebro. Sin embargo, todavía resulta costosísimo crear un entorno virtual que pueda compararse con la realidad vivida, aunque el progreso tecnológico que vivimos es tan acelerado que quizá volvamos a oír hablar de la realidad virtual dentro de pocos años. Por el momento, la realidad virtual se usa para entrenamiento militar o para la medicina y lo más parecido a una narrativa virtual son visitas guiadas en entornos virtuales, como la reconstrucción en 3D del castillo inglés de Dudley tal como era en 1550, diseñado por Colin Johnson en 1994.

Si el teatro redujo el espacio de la acción a un escenario separado del espectador, el cine a una pantalla y la televisión a una pantalla aún más pequeña, la realidad virtual en cierto modo la reduce todavía más, por ejemplo a unas gafas, pero al mismo tiempo la amplía, porque el espectador ya no está alejado de esa acción, sino inmerso y rodeado de ella por todas partes. Las posibilidades narrativas son inmensas, y en este caso sí pueden llegar a conmover algunas de nuestras certezas acerca de qué es real y qué no lo es. Mychilo S. Cline sugiere en *La locura del poder y la inmortalidad* que a medida que se desarrollen entornos virtuales más y más perfeccionados empezaremos a pasar cada vez más tiempo en ellos e incluso a emigrar al espacio virtual. Tal vez entonces las máquinas de *Matrix* no nos obligarán a permanecer inmóviles en tanques de realidad virtual, sino que nos encontrarán ya en ellos.

## ¿QUÉ ES LA REALIDAD?

---

Si en la primera parte de *Don Quijote* Alonso Quijano confunde el mundo real con su fantasía y ve gigantes donde hay molinos y guerreros donde hay ovejas, en la segunda parte es el mundo exterior el que se vuelve loco y finge ser lo que no es para disfrutar de la locura de Don Quijote, como en esos falsos realitys donde todos son actores menos uno (*The Joe Schmo show* o *El show de Cándido*). La realidad y la ficción se entrecruzan ahora una y otra vez en el camino del caballero andante, que es el único que no sabe que toda su vida es un juego. El duque y la duquesa, por ejemplo, que ya han leído la primera parte del *Quijote*, preparan toda una representación con la que engañan al caballero y a su escudero Sancho. Su diversión consiste en que Don Quijote sienta que todo es coherente con su fantasía narrativa. Es una de las mejores maneras de expresar una de las metáforas más repetidas: el mundo es un teatro, una idea que se remonta por lo menos a la caverna de Platón, donde unos cautivos encadenados confunden una representación con el mundo real. Lo que Platón no llega

a decirnos es quién maneja los objetos que proyectan las sombras que ven en la pared los prisioneros, aunque en su último libro, *Las leyes*, en vez de hablar de sombras de figuras que vemos en la pared, dice que nosotros mismos somos como marionetas que manejan los dioses.

No cabe duda de que los dioses titiriteros de Platón proceden de los que describe Homero en la *Ilíada*, que pasan gran parte de su tiempo de ocio contemplando el espectáculo de esos extraños personajes que son los seres humanos y manejándolos como un jugador a su avatar. En *Matrix*, las máquinas, que son tan indiferentes como los dioses a nuestro destino, también crean una representación ficticia para que los humanos se entretengan en su pasividad, que es incluso mayor que la de los espectadores de cine en sus butacas, pues los prisioneros de *Matrix* están en una especie de coma. La distopía de los hermanos Wachowski al menos nos promete que en el futuro seguirá existiendo una especie de narrativa audiovisual en tres dimensiones o en una realidad virtual que ocurre dentro de nuestro cerebro. Es previsible que en los próximos años los guionistas audiovisuales tendremos que enfrentarnos a una realidad cada vez más enriquecida, aumentada, mediada, modificada o mezclada, inventando simulaciones más y más sofisticadas que harán que acabe resultando cada vez más difícil distinguir lo real de lo ficticio y que tal vez haga dudar a mucha gente si no es preferible vivir engañado en un maravilloso mundo de fantasía en vez de en la desagradable realidad, como hace uno de los personajes de *Matrix*, quizá el más sensato, que quiere vivir en ese mundo de fantasía y olvidar que existe otra horrible realidad allá afuera.

La narrativa audiovisual, ya lo hemos visto, puede ser una especie de parafarmacia que receta estructuras reparadoras en tres actos, o que emplea de manera indiscriminada cualquier nuevo invento que la tecnología ponga en sus manos, pero también puede aspirar a competir con la gran literatura y el cine clásico o aspirar a rozar una cierta verdad o un cierto realismo, combinando lo viejo y lo nuevo.

Antes de terminar este largo capítulo dedicado a la imitación de la realidad, conviene recordar que la metáfora de la caverna era empleada por Platón para defender una opinión opuesta a la de su discípulo Aristóteles. Mientras que éste defendió la teoría mimética o de imitación, Platón sostuvo la teoría diegética: el arte se basta a sí mismo y no obtiene su belleza o verdad por su relación con la vida y la realidad. El arte no debe copiar la realidad por la sencilla razón de que, si lo hace, se convierte en una copia de una copia. En efecto, Platón considera que la realidad es una copia del mundo de los Arquetipos o Formas: existe un lugar ideal en el que habitan las Formas perfectas, que hemos conocido antes de encarnarnos en seres humanos. Allí está la Idea de Caballo, que los caballos terrenales imitan, pero también las Ideas de lo Bueno, lo Bello y lo Verdadero. Son estas ideas las que

debemos imitar en la obra de arte, no sus copias (los objetos que vemos). Si imitamos la realidad visible, sólo estamos imitando las sombras que se proyectan en las paredes de la caverna, pero no el verdadero origen de esas formas.

Dicho así, a la manera platónica, puede sonar como una fantasía filosófica, pero no hay que olvidar que la teoría diegética de la narración es una opción tan interesante como la mimética y que recorre el mundo del arte desde sus orígenes hasta el arte abstracto, pero que también está presente en cualquier narración que no busca parecerse a la realidad, sino crear otra realidad autosuficiente y con sus propias leyes.



# LA MEZCLA SIN FIN

## LOS NUEVOS MEDIOS DEL SIGLO 21

---

*Somos los primitivos de una nueva cultura.*

McLUHAN, *La galaxia Gutenberg*

Si consultamos *Mímesis o la representación de la realidad en la cultura occidental*, de Erich Auerbach, descubrimos que sólo habla de literatura: *Homero*, la Biblia, la *Divina Comedia*, *Don Quijote de la Mancha*. Novela, teatro, poesía, algún ensayo, el libreto de una ópera. Todo es narrativa escrita. La literatura oral apenas está representada, la radio y el cine son mencionados de pasada tres o cuatro veces, a pesar de que Auerbach escribió su extraordinario libro en 1942. El olvido de casi toda la narrativa audiovisual por parte de Auerbach no es un desprecio, sino más bien una muestra de la extrema juventud de casi todos los medios que permiten representar la realidad. Muchos de ellos fueron inventados a finales del siglo XIX: la radio, el cine, el cómic, la fotografía; el resto llegaron en el siglo XX: la televisión, los videojuegos, los ordenadores, el mundo digital, la realidad virtual, Internet y esa cosa que es al mismo tiempo un medio narrativo y una manera de representar la realidad, el hipertexto.

La conversión de los átomos en bits permite que medios que antes se presentaban en soportes muy diferentes, como la televisión, un cuadro, una película, un poema y una canción, ahora convivan en la pantalla del ordenador. Adele Goldberg y Alan Kay definen el ordenador como un metamedio conversacional, porque puede contener casi todos los otros medios, y además ofrece algo que antes sólo existía en la relación entre dos seres humanos: una respuesta a las acciones del usuario:

Las interacciones de los humanos con sus medios han sido casi siempre no conversacionales y pasivas, en el sentido de que las marcas sobre un papel, las pinturas en las paredes, incluso las películas y la televisión no cambian en respuesta a los deseos de los espectadores.

Los guionistas, los escritores, los diseñadores, los dibujantes de cómic y los arquitectos ahora usan el mismo aparato para desarrollar sus obras. Los viejos y los nuevos medios están mezclándose de una manera en muchos aspectos inesperada y a veces difícil de entender y manejar, tanto desde el punto de vista técnico como desde el narrativo.

## PREGÚNTELE A SU HIJO

---

*Algunas personas son demasiado orgullosas como para acudir a los niños en busca de información.*

TED NELSON

Hay períodos históricos en los que la sociedad es dirigida por los ancianos y otros en los que son los jóvenes quienes llevan la iniciativa. En los inicios de la revolución soviética jóvenes como Maiakovski dominaron el mundo cultural, pero cuando Stalin impuso el realismo socialista e hizo retroceder el arte más de cien años, los artistas empezaron a ser gente mayor, en parte porque muchos de los jóvenes fueron asesinados, marcharon al exilio o se suicidaron, entre ellos el entusiasta Maiakovski tras ser acusado de resultar incomprensible para las masas.

En los momentos de cambio suele haber más jóvenes, porque son los que mejor se adaptan a lo nuevo y ni siquiera lo viven como un cambio, sino como su propia realidad. Los sociólogos y psicólogos hablan de «nativos digitales» para referirse a quienes han nacido ya en un entorno digital y no necesitan aprender de manera consciente a moverse en él. Ted Nelson, el inventor del hipertexto, se dio cuenta en los años sesenta de que los jóvenes iban a representar un importante papel y que la sociedad tendría que aprender de ellos, invirtiéndose aquello de «pregunta a tus padres» por «pregunta a tus hijos». Sus primeros discípulos fueron un grupo de adolescentes llamado R.E.S.I.S.T.O.R.S (Resistentes), acrónimo de Estudiantes Radicales Interesados en Ciencia, Tecnología y Otros Estudios de Investigación, que tenían muchas cosas en común con los *hackers* posteriores y que además poseían sentido del humor y se interesaban por todo tipo de cosas. Cuando los resistentes conocieron a Nelson tenían una media de edad de 15 años, pero él los consideraba más capaces que los adultos de ayudarle. Con el paso de los años ha resultado imprescindible preguntar a los niños para resolver muchos problemas planteados por los ordenadores o Internet.

En realidad, no es tan insólito aprender de nuestros hijos, pues el presente siempre es cambiante y a medida que uno se hace mayor va viendo cómo desaparecen muchas de las cosas que antes le eran familiares. Ésa es la causa de la queja tan repetida: «Los jóvenes ya no hablan/escriben/escuchan música/piensan como los de antes... como cuando yo era joven». El lenguaje también se transforma sin cesar y siempre nos parece que el cambio es a peor, pero es seguro que ésa es hoy en día una impresión errónea porque el lenguaje actual es más rico que en épocas anteriores. El desarrollo tecnológico ha creado miles de nuevas palabras y conceptos y la globalización ha enriquecido cualquier idioma con la incorporación de términos procedentes de otras culturas. En el caso del español, la unión de las Academias de la

Lengua de América y España y la confección del Diccionario Panhispánico es un reflejo de esa beneficiosa contaminación cultural entre las diversas variedades del español. Además, desde que existe Internet se lee más que nunca y los jóvenes se interesan por la cultura mucho más; en España, por poner un ejemplo, el último estudio Cultura y Juventud de la Generalitat de Cataluña ha mostrado que entre 2001 y 2010 el índice de lectura entre los jóvenes ha aumentado diez puntos, del 27 al 37 por ciento (el de los adultos se mantiene en un 31 por ciento). En un programa de televisión uruguayo vi hace unos diez años a tres tertulios que debatían acerca de las nuevas tecnologías; en contra de lo que entonces era habitual, al menos en España, los tres eran bastante favorables a los cambios y recuerdo que uno de ellos dijo:

Mucha gente se lleva las manos a la cabeza porque su hijo se pasa las horas delante de una pantalla de ordenador, pero no le escandaliza que se pase todo el día en el aula enfrente de un pizarrón en el que nunca pasa nada.

Internet es un efecto pero también una de las causas más importantes de los cambios que se iniciaron a finales del siglo pasado y que tal vez igualarán a lo que supuso la imprenta de Gutenberg en su momento. Resulta interesante comparar lo que ahora está sucediendo con lo que sucedió entonces, cuando, como dice Auerbach, el mundo entero se contenía en la boca de Gargantúa, que es en cierto modo la imprenta misma. Rabelais, como Ted Nelson, se dio cuenta de que vivía en un mundo que se renovaba gracias a aquel nuevo y revolucionario medio de comunicación:

Todo el mundo está lleno de gentes sabias, de muy doctos preceptores, de muy amplias librerías, y creo que ni en tiempos de Platón, ni de Cicerón, ni de Papiniano había la comodidad para el estudio que se ve ahora. Y de ahora en adelante nadie podrá hallarse en su sitio ni en compañía que no se haya pulido bien en la oficina de Minerva. Veo a los vagabundos, a los verdugos, a los aventureros, a los palafreneros de hoy más doctos que los doctores y predicadores de mi tiempo... ¿Qué diría yo? Las mujeres y las niñas han aspirado a este elogio y maná celeste de buena doctrina.

Como nos recuerda McLuhan en *La galaxia Gutenberg*, la imprenta ayudó a nivelar los talentos y a borrar las distinciones sociales, porque cualquiera podía acceder a la información, que antes estaba en manos de privilegiados. El creador de la ciencia moderna, Francis Bacon, profetizaba que su método científico nivelaría todos los talentos y permitiría que los niños hicieran trascendentes descubrimientos científicos. Las predicciones de Bacon no se cumplieron entonces, tal vez porque una cosa es disponer de libros y otra muy distinta poder manipularlos, escribirlos, difundirlos, obtener en un instante cualquier información, encontrar las herramientas necesarias para solucionar un problema, preguntar a miles o millones de personas y obtener una respuesta en minutos, horas o días. Es evidente que todo eso no se puede hacer con un libro, pero sí se puede hacer con un ordenador. Los ordenadores

permiten incluso que un adolescente pueda, si dispone de conexión a Internet, descubrir una nueva estrella como si contemplara el cielo desde el observatorio de Monte Palomar, como sucedió con el pulsar de alta rotación o estrella de neutrones PSR J2007+2722, que fue identificado por astrónomos aficionados en sus ordenadores personales. No sé cuántos descubrimientos y aportaciones culturales han hecho los niños y los adolescentes desde que se inventó la imprenta, aunque es evidente que la ciencia rejuveneció y se propusieron nuevas teorías que alarmaban a los doctos ancianos, pero sí sé que cada vez son más las aportaciones realizadas por personas jóvenes al mundo de la ciencia, la investigación, la creación y la narrativa audiovisual.

Los profesores siempre decimos que aprendemos tanto de los alumnos como ellos de nosotros, pero ahora es mucho más cierto que nunca, en especial en lo que se refiere al mundo audiovisual: el profesor no sólo puede sino que *debe* aprender de los alumnos. Hace poco asistí a un curso de series de Internet, no como docente, sino como alumno, en el que lo primero que nos dijo nuestro profesor, Alberto Tognazzi, fue: «¿Qué me vais a enseñar?». Los profesores y los profesionales ya no estamos en posesión de saberes inaccesibles para los demás, aunque todavía podemos enseñar algunas cosas que hemos aprendido a través de la experiencia, es decir, mediante el método de ensayo y error. Del mismo modo que cualquiera puede descubrir un nuevo planeta extrasolar revisando las transmisiones de la NASA en Internet, y que alguien puede encontrar señales de posibles ruinas arqueológicas examinando las imágenes de Google Earth, cualquier guionista aficionado puede descubrir de dónde proceden muchas de las ideas que pasan por ser originales, lo que es una hermosa demostración etimológica, puesto que «original» procede de «origen».

## **TODO PROCEDE DE ALGO**

---

*La información es poder.*

FRANCIS BACON

La película *El último hombre* (1996), dirigida por Walter Hill, es un *remake* de *Por un puñado de dólares* (1962) de Sergio Leone, que es una adaptación no autorizada de la película *Yojimbo* (1961) de Akira Kurosawa, que es una adaptación no declarada de la novela de Dashiell Hammett *Cosecha roja* (1929) y de la obra de teatro *Arlequín, servidor de dos amos* (1745), de Carlo Goldoni, que debe muchas de sus ideas a las comedias de equívocos de Plauto, que a su vez imitó a Menandro y a otros

autores griegos de la Comedia Nueva, que a su vez...

Kurosawa pudo ver *Por un puñado de dólares* y escribió a Leone: «Su película es espléndida, pero es mi película», y le puso un pleito que ganó; pero Hammett no tuvo tiempo de reclamar porque murió el mismo año en que se estrenó *Yojimbo*. En cuanto a Goldoni, Plauto o Menandro, no es necesario aclarar por qué no acudieron a los tribunales. Estos nexos y relaciones entre obras realizadas en diversos medios siempre han estado ahí, pero hasta hace poco sólo quien llevara a cabo una investigación más o menos intensa podía descubrirlos. No se trataba de una información secreta, pero había que dedicarse a buscarla. Ahora, sin embargo, es instantánea, casi toda está en Internet, y en concreto en la Wikipedia (en la versión en inglés). Consultamos *Yojimbo* y vemos todos sus vínculos con otras piezas culturales en un instante, a menudo marcados como enlaces con letras azules. Ya conté que hace años en las productoras de televisión los guionistas teníamos información privilegiada, pero que ahora cualquiera puede ver en Internet lo que se está viendo en Estados Unidos o, si lo prefiere, en Sudáfrica. Además, es fácil descubrir en un instante, mediante una simple consulta a la versión inglesa de la Wikipedia, lo que *Matrix* debe al mito de la caverna de Platón, a *Alicia en el país de las maravillas*, de Lewis Carroll; a la película de animación japonesa *Ghost in the Shell*, de Mamoru Oshii o a una lista casi interminable de influencias históricas y filosóficas, como el budismo, el cristianismo, las escuelas hinduistas, el sufismo, el existencialismo, el gnosticismo, el nihilismo, el tarot y las religiones de salvación. En el aspecto literario se podría añadir *La vida es sueño* de Calderón de la Barca, *Flatland* de Edwin Abbot y el libro de Jean Baudillard *Simulacro y simulación*, que los actores tenían que leer, aunque el filósofo francés declaró que la película distorsionaba su pensamiento. *Matrix*, que no en vano ha sido llamada la Biblia digital, es un ejemplo perfecto de la mezcla e influencia de unos medios sobre otros, que ahora llega a lo más extremo, aunque siempre ha existido. Por poner un ejemplo anterior a Internet: cuando Toshio Matsumoto se dispuso a rodar un largometraje en 1969 era consciente de sus influencias, desde el neorrealismo italiano y la *nouvelle vague* francesa al cine más puramente experimental, pero también sabía que necesitaba algún tipo de trama básica, así que tomó prestado de Sófocles el argumento de *Edipo rey*. El resultado de todas estas influencias fue una película única, *Funeral parade of roses*, que no es extraño que impresionara a Kubrick y le llevara a imitarla en *La naranja mecánica*.

Aunque hoy en día pasar por original resulta más difícil que en tiempos de Matsumoto y Kubrick, el narrador de los nuevos medios puede, por supuesto, intentarlo, pero corre el riesgo de olvidar aquello que tantas veces me ha repetido mi padre, Iván Tubau: «Quien se cree original es que no conoce la inmensidad de su ignorancia».

Por otra parte, el inmenso archivo textual y audiovisual de Internet no es como un

manuscrito, ni siquiera como un libro o como una película en celuloide, sino que puede ser mezclado, deformado, copiado, multiplicado, variado y renovado.

## VERSIONES AUDIOVISUALES

---

Casi todo el mundo piensa que nunca se han hecho tantas versiones y *remakes* como en las últimas décadas. Es una impresión errónea y los *remakes* eran tan frecuentes en los inicios del cine como ahora. Por otra parte, si retrocedemos a tiempos anteriores a la invención del cine, descubriremos que nuestros antepasados no se caracterizaban por crear historias nuevas, sino más bien por repetirlas y por hacer variaciones sobre las ya conocidas. En Grecia se respetaban tan poco como ahora las «historias originales», incluso en la época preclásica, donde había diferentes versiones de cada mito casi en cada ciudad. Esquilo, Sófocles y Eurípides escribían obras acerca de temas que su público ya conocía, como Edipo, Medea, Orestes, pero siempre introducían alguna variación más o menos inesperada, a veces no sólo por razones artísticas. Se decía que Eurípides había escrito la tragedia *Medea* tras recibir un encargo o un soborno procedente de Corinto para que fuese Medea quien matase a sus hijos, y no los ciudadanos de Corinto como contaba la leyenda. En todos los mitos hay variantes y continuaciones inesperadas, como en el del regreso de Ulises a Ítaca que se cuenta en la *Odisea*; según algunas versiones, tras regresar a su hogar, matar a los pretendientes de su esposa Penélope y recuperar el trono, Ulises se da cuenta de que ahora que ha conseguido lo que más deseaba echa de menos sus viajes y sus aventuras, encerrado en una isla miserable, por lo que emprende un último viaje a tierra firme. También había variantes de la leyenda en las que Penélope era infiel a Ulises con uno o varios de los pretendientes. Durante la Edad Media también era habitual hacer variantes y versiones, ya fuera de las narraciones bíblicas o de los mitos grecolatinos. La muestra más clara de la poca afición por los argumentos originales es que quienes no se limitaban a hacer variaciones eran considerados peligrosos «novatores» (innovadores). Shakespeare utilizó en casi todas sus obras argumentos ajenos, desde el *Romeo y Julieta* de Mateo Bandello a las historias de Plutarco acerca de Julio César o Marco Antonio y Cleopatra.

La gran diferencia entre las variaciones de antes y las de ahora es que aquéllas eran inevitables debido a la pobreza, a la dificultad de escribir nuevos manuscritos y de acceder a otros que no fueran los que se guardaban en la biblioteca del convento. También era usual representar los mismos autos sacramentales en los pueblos y ciudades medievales porque el presupuesto no daba para construir nuevos decorados, objetos y trajes adecuados. Lo mismo sucedía en el resto del mundo, en China el uso de diversas máscaras en el teatro de la dinastía Song del Sur (1127-1279) servía para

que pocos actores pudieran «representar una pluralidad de personajes», con el consiguiente ahorro en la contratación de intérpretes. Ahora, como nos ha mostrado Chris Anderson en *La economía de larga cola*, la razón para imitar y repetir otras obras es la contraria: hay tanta abundancia y es tan fácil acceder a ella y modificarla que resulta una tentación imposible de resistir.

Cuando alguien monta en un teatro *La tempestad* de Shakespeare no se dice que esté haciendo un *remake* del montaje que hizo Peter Brook en 1968 o en 1990, sino que está haciendo su propia versión, o simplemente que está montando o dirigiendo *La Tempestad* de Shakespeare. Sin embargo, cuando Sidney Pollack dirigió *Sabrina* se dijo que era un *remake* de la película de Billy Wilder y no del guión escrito por Ernest Lehman, ni de la obra de teatro de Samuel A. Taylor. Una de las razones para esta diferencia es que en el teatro se considera que la obra pertenece a Shakespeare sea de quien sea el montaje, mientras que en el cine ha sido habitual considerar, en especial a partir de la llamada política de los autores, que *Blade Runner* no es de Philip K. Dick, el autor de la novela, ni de Hampton Fancher y David Peoples, el guionista, sino de Ridley Scott, el director. Otra razón es que el cine es todavía joven y ha estado hasta tal punto en manos de las grandes empresas que son ellas las propietarias de los guiones y de las películas, un material al que hasta hace poco era difícil acceder y modificar.

Todo esto está cambiando ahora. El cine ya está en su segundo siglo de vida y cada vez hay más películas y guiones que están pasando al dominio público. Muchas de esas películas se hicieron accesibles, primero con las filmotecas, después con los videoclubs, más tarde con los DVD y recientemente con Internet. A todo ello hay que añadir, como ya sabemos, que el mundo digital permite la manipulación de una película entera en un ordenador casero. La galaxia audiovisual se está haciendo y se hará cada vez más manipulable, tanto como la galaxia textual en la que hemos vivido en los últimos quinientos años. Del mismo modo que se escriben nuevos poemas a partir de aquel *Semejante a un dios* de Safo, del que existen cientos de variaciones desde Catulo hasta Ronsard, ahora se puede volver a montar una película, quitarle escenas, añadirle otras, mezclar dos películas en una o cambiar la banda sonora. Desde hace unos años se pueden ver muchos ejemplos en Internet: como el *recut* o remontaje *Scary Mary*, un tráiler de *Mary Poppins* como película de terror; o *Shining*, que convierte *El resplandor* en comedia romántica gracias a un hábil montaje y el cambio de la música. Una muestra asombrosa de las posibilidades de la mezcla y el remontaje es el artista aficionado Kutiman, que utiliza vídeos subidos a Youtube para crear con ellos nuevas músicas. Es como una canción en la que participan sin saberlo decenas de artistas, algunos conocidos, otros anónimos. Algo parecido hacen en Eclectic Method, con montajes como *Tarantino Mixtapes*, un tema nuevo a partir de la música y los sonidos de las diversas películas de Tarantino, creando ritmos



insólitos con escenas que se repiten una y otra vez.

Otro tipo de *recut* o remontaje son las llamadas sincronizaciones, como las de *Lost*, en las que fans de la serie ofrecen en Internet una reconstrucción de momentos muy especiales, como el accidente del avión, o cuando la isla cambia de coordenadas. Son escenas que afectan a diversos personajes que pueden encontrarse en varios lugares y que en la serie son mostrados de manera sucesiva, incluso en distintos capítulos o temporadas. Los aficionados profesionales que «sincronizan» la serie unen las escenas en una misma pantalla, lo que nos permite ver cómo reaccionan todos los personajes en el mismo instante narrativo. Es una narrativa múltiple, en la que a veces aparecen cuatro o cinco pantallas en una, de manera semejante a lo que proponía Mike Figgis en *Timecode*, o al estilo de la serie *24*, que divide la pantalla en tres o más segmentos.

Poco a poco se harán más y más frecuentes las versiones y relecturas de películas o series de televisión. Esto suena como un pecado estético, porque consiste en modificar lo que ya se ha convertido de algún modo en clásico. Cuando Ted Turner quiso colorear los clásicos de Hollywood en blanco y negro las protestas fueron tantas que tuvo que dar marcha atrás. Uno de los más activos en la protesta fue George Lucas que declaró ante los congresistas: «No debería permitirse la reescritura de nuestra historia cultural». Años después, Lucas se ha caracterizado por manipular una y otra vez sus propias películas, cambiando los diálogos, haciendo que Han Solo no dispare a sangre fría al caza recompensas Greedo, sino que lo haga un poco después, o introduciendo todo tipo de bichos generados por ordenador en las escenas.

Las posibilidades de manipulación que ofrecen los sistemas digitales son tan inmensas que se acabarán obteniendo mejores resultados que los de Ted Turner coloreando el blanco y negro. Habrá muchas cosas detestables, pero junto a ellas surgirán relecturas interesantes. No hay que descartar que algunas superen al original, porque es evidente que no siempre los montadores dieron lo mejor de sí, y que muchas veces la música no es la más adecuada. A algunas películas les vendría bien más que poner música quitarle un poco, por ejemplo esa orquestación agotadora de algunas películas de Hollywood que dirige la emoción de una manera que se podría calificar de obscena. Otras mejorarían con un montaje que eliminase las partes que los estudios obligaron a incluir y que no tienen mucho sentido: varias de las películas de los deliciosos hermanos Marx mejorarían mucho aligerándolas de la absurda historia romántica que imponían los estudios. Por otra parte, los estudios no siempre han respetado las intenciones de guionistas o directores y han intervenido con frecuencia en el montaje final, a menudo de manera brutal. El guionista Walter Reisch cuenta que el director de la Twentieth Century Fox, Darryll Zanuck, revisaba todo el material rodado para una nueva película después de cenar y hasta mucho después de medianoche:

No la editaba del modo que se supone que hay que montar las películas, con sutileza, con paciencia, un pequeño fotograma de aquí y otro pequeño fotograma de allá; eliminaba secuencias enteras. A veces los resultados parecían mágicos y daban a la película velocidad y ritmo y dinamismo, pero otras veces una película quedaba simplemente sepultada porque la gente no era capaz de seguirla, cuando eliminaba secuencias enteras como un vándalo.

En las últimas décadas muchos directores han podido remontar la película como a ellos les hubiera gustado que se estrenara, a menudo con resultados más sugerentes que los de George Lucas y su reinención permanente de *La guerra de las galaxias*; por ejemplo, Ridley Scott con *Blade Runner*, quitando la voz en *off* y añadiendo cierta ambigüedad interesante acerca del detective protagonista. También Coppola remontó *Apocalypsis Now* junto a Walter Murch, quien también es autor del magnífico remontaje, por no decir recuperación después de la masacre que hicieron los productores, de *Sed de mal* de Orson Welles. Un ejemplo reciente de remontaje es el de la trilogía de películas *Juego sucio (Infernal Affairs)*, dirigidas por los hongkoneses Andrew Lau y Alan Mak y que Scorsese adaptó en *Infiltrados*. La versión original de *Infernal Affairs* está llena de saltos temporales todavía más complejos que los de *Pulp Fiction*, pero en la edición de 2004 en DVD de la trilogía completa se ofrecía un remontaje de las tres películas en sentido cronológico, que muchos, entre los que me incluyo, prefieren al montaje original. La película, además, fue objeto de un *fan edit*, que fue también muy popular hasta que sus autores fueron obligados a retirarlo. El término *fan edit* (edición de fan) se refiere a los remontajes (como *Scary Mary* o *Shining*) o las sincronizaciones (como en el caso de *Lost*) que se pueden ver en Youtube y otros canales de vídeo de Internet y que muestran las posibilidades interactivas de la intertextualidad.

Oponerse a la modificación de las obras audiovisuales es tan absurdo como si a Esquilo, Sófocles o Eurípides se les hubiera prohibido introducir variaciones en los mitos; o como impedir a Virgilio utilizar héroes de Homero, como Eneas, para inventarse un pasado legendario de Roma; o como si John Milton no hubiera podido escribir *El paraíso perdido* porque casi todo lo que cuenta estaba contenido en la Biblia o en las historias del diablo que le precedieron. Ahora bien, perder las obras originales sería también un grave error. Pero eso se solucionará, sin duda, con el equivalente a las *editio princeps* de los libros, algo que ya existe en cierto modo en las llamadas «ediciones para coleccionistas» y en Internet con iniciativas como *The wayback machine*, que permite navegar por la red mundial del pasado. Tal vez siempre nos gustará ver cómo era el *Vértigo* que hizo Hitchcock, pero quizá nos resulte más interesante una versión de *Cortina rasgada*, en la que, a través del montaje, la música o la supresión de escenas se logre algo más irónico, menos vulgarmente propagandista. En este aspecto, la multinarrativa tiene mucho que decir, pues en el árbol de posibilidades que nos ofrece una película podremos seguir el camino que propuso Hitchcock o intentar senderos alternativos.

## INTERTEXTUALIDAD

---

La intertextualidad es un término muy amplio que, tal como lo define Gérard Genette, engloba todas las maneras en las que un texto puede referirse a otro sin llegar a ser un mero comentario. Es una de las características básicas de la narrativa, como recuerda David Lodge:

Algunos teóricos creen que la intertextualidad es la condición fundamental de la literatura, que todos los textos están tejidos con hilos que son otros textos, lo sepan o no sus autores.

En el mundo audiovisual siempre ha existido mucha intertextualidad, ya sea mediante parodias, alusiones, pastiches o segundas partes. Uno de los ejemplos más interesantes de intertextualidad es el que vimos en la holocubierta de *Star Trek*, cuando la comandante Janeway se convierte en un personaje de novela de las hermanas Brontë o de Jane Austen. En 1966 Jean Rhys escribió *Ancho mar de los Sargazos*, una extraordinaria novela breve que es como un *spin-off* retrospectivo (una precuela, podríamos decir) de la novela de Charlotte Brontë *Jane Eyre*. En la novela de Rhys la protagonista es Antoinette Cosway, la esposa loca del señor Rochester que vive encerrada en la buhardilla de Thornfield Hall.

En ciertas situaciones las referencias a otras obras son explícitas, como en esa variante elegante del plagio que se llama «homenaje», o cuando la trama se desarrolla fuera del formato original, como en el *spin-off*, que se refiere a cuando el personaje de una serie protagoniza o da origen a otra, como en el caso de *Siete vidas* y *Aida*, o el menos conocido en España de *Lou Grant*, protagonizado por un personaje secundario de *The Mary Tyler Show*. Yo tuve la ocasión de trabajar en un *spin-off* llamado *María*, que protagonizaba toda la familia de *Médico de familia*, excepto el matrimonio formado por Emilio Aragón y Lydia Bosch. El proyecto no se convirtió en realidad, tal vez porque resultaba difícil decidir qué hacer con los padres: ¿matarlos?, ¿regalarles un viaje a Estados Unidos dejando a los hijos al cuidado del abuelo?

Otro ejemplo de intertextualidad es el *crossover*, que se refiere a cuando dos obras diferentes se cruzan. Es un método muy empleado en el cómic de superhéroes y sirve para intentar responder a las preguntas eternas que se hacen los fans: ¿Quién ganaría en un combate entre los X Men y Los Vengadores? ¿Podría Ojo de Halcón vencer a Kingpin, el peor enemigo de Daredevil? En los complejos universos de superhéroes creados por las editoriales Marvel y DC, los *crossover* entre las diferentes colecciones son constantes. En las series y películas no es un recurso tan frecuente, pero hay casos notables, como la trama que David E. Kelley, el guionista y

creador de *Ally McBeal* y *El Aprendiz* desarrolló en 1998 entre sus dos series, haciendo que los personajes se mezclaran. También se producen a menudo *crossover* entre *CSI*, *CSI Miami* y *Sin rastros*, series que pertenecen al llamado universo *CSI*. En el cine, un ejemplo clásico es la película *Frankenstein contra el hombre lobo*, que según cuenta Curt Siodmark surgió tras un chiste que contó en una comida informal: un productor que estaba presente en vez de tomárselo a risa le encargó que escribiera el guión. Ejemplos más modernos son *Alien vs. Depredador* o *Terminator contra Robocop*. Es cuestión de tiempo que proliferen los *crossover* entre los superhéroes adaptados a la gran pantalla. *La Masa*, *Spiderman*, *Iron Man*, *X Men*, *Superman*, *Batman*...

Hay dos tipos de *crossover*. El más sencillo es aquel en el que la trama se entiende por sí misma, por ejemplo, porque un personaje de una serie aparece en otra, o porque se graba un episodio fuera de ambas series que reúne a los personajes. Más complejo es el *crossover* que se desarrolla en las dos series, a través de una historia que no se puede entender del todo si no se ve la otra serie. Del segundo tipo son varios de los *crossover* entre *Buffy cazavampiros* y *Angel*, ambas series creadas por Joss Whedon. Pero el *crossover* puede también reunir a los personajes de distintas series o aventuras en una nueva colección o serie, como hizo la editorial Marvel con las desmesuradas Guerras Mutantes que enfrentaron en la luna a los superhéroes y a los villanos de casi todas las colecciones. En otras ocasiones se han juntado personajes de editoriales rivales, como en el legendario combate entre Superman y Spiderman, e incluso se han hecho álbumes con personajes reales y ficticios, como el combate entre el boxeador Mohamed Ali y Superman.

La posibilidad de crear un universo audiovisual similar al multiverso de los cómics, o de imitar la Comedia Humana de Balzac en uno o varios canales de televisión o en Internet, y desarrollar un mundo en el que los policías de *The Wire* se encuentren con los publicistas de *Mad Men* (que ya están jubilados) y pidan ayuda a la agencia de investigación de *Rubicon* para luchar contra el clan de Tony Soprano que se ha aliado con los zombies de *The walking dead* podría dar como resultado un pastiche intragable o una obra maestra. Pero la intertextualidad puede ir más allá de la mezcla de diferentes sagas audiovisuales.

## **CROSSMEDIA**

---

La manera en la que una obra audiovisual se expande y multiplica en diferentes lenguajes y en los diversos medios es cada vez mayor: un guión para una película puede convertirse en una adaptación en cómic, pero también en una serie de televisión y en webisodios en Internet con historias paralelas, ofrecer contenido para

descargar en el móvil, canciones, varios videojuegos, una secuela, juegos de tablero, novelas, muñecos para el *merchandising*, varias precuelas, una serie de dibujos animados, adaptaciones para la radio, una obra de teatro, diversos telefilms protagonizados por personajes secundarios, barajas de cartas e incluso atracciones en Disneylandia y una colección en DVD corregida y aumentada, es decir, remontada. ¿Imposible? Pues todo eso se ha hecho con la franquicia de *La guerra de las galaxias*.

Los guionistas tienen que pensar cada vez más en la expansión casi inagotable de todo producto audiovisual, lo que recibe el nombre de *crossmedia* (no es lo mismo que los ya mencionados *crossover*). A pesar de la dificultad de definir términos en permanente evolución, vale la pena intentar distinguir entre las diversas formas de *crossmedia*.

El modo más sencillo consiste en explotar un producto en diferentes medios o plataformas. Por ejemplo, hacer que la película esté disponible en los cines, pero que se pueda ver en la televisión y también comprar en vídeo e incluso descargar o ver en la Red mediante un ordenador y, para terminar, también se pueda ver en un móvil. En todos los casos, la película es la misma, sólo cambian sus dimensiones y su calidad de emisión o reproducción. El método tradicional de explotación de estos productos, lo que se llamaba «ventanas de explotación», establecía unos plazos para cada plataforma o medio: primero el cine, después la tele, después el vídeo; pero cada vez son más los casos en los que un producto se lanza simultáneamente en diversas plataformas y ya se habla con naturalidad de productos «multiplataforma».

Un modo más elaborado de aprovechar las posibilidades *crossmedia* es que en cada plataforma, lenguaje o medio se ofrezcan contenidos diferentes. El caso más conocido es *Lost*, una serie que ha cambiado la televisión no porque haya propuesto algo insólito, sino porque lo hizo en una de las grandes cadenas que emiten en abierto, la ABC. *Lost* no sólo consistía en la serie de televisión, sino que enriquecía su universo con la presencia en otros medios, por ejemplo, el libro *Bad Twin*, que en uno de los capítulos lee Sawyer, uno de los protagonistas de *Lost*. El libro se podía comprar a través de la librería *online* Amazon, donde aparecía como autor Gary Troup, un escritor que viajaba en el avión y que muere tragado por una turbina en el primer capítulo. El verdadero autor de *Bad Twin* es Laurence Shames, quien se supone que también ha escrito *La ecuación Valenzetti*. Otros libros acerca de la serie fueron *Endangered Species* y *Secret Identity*, los dos de Cathy Hapka, y *Signs of Life*, de Frank Thompson. En Internet también se creó una *Lostpedia*, imitando la enciclopedia digital *Wikipedia* pero íntegramente dedicada a *Lost*, a través de la que se podía obtener todo tipo de información complementaria acerca de la trama o los personajes. También se podía encontrar en la página web de la cadena ABC un blog ficticio de una superviviente del vuelo llamada Janelle Granger. A todo ello hay que

añadir webisodios llamados *Los Diarios Perdidos de Lost*, que iban a ser emitidos en canales de televisión por suscripción asociados a ABC, pero que tuvieron que ser retirados por demandas de los guionistas respecto al pago de derechos. Finalmente pudieron ser emitidos entre 2007 y 2008 bajo el nombre *Lost: piezas perdidas*. Además, se crearon videojuegos para consolas y ordenador como *Lost: Via Domus*, e incluso juegos para móviles como el iPod de Apple. En Internet aparecieron misteriosos vídeos en los que se contaban historias paralelas, como el célebre *Sri Lanka* y los de la Fundación Hanso, con nuevos personajes como Persephone/Rachel Blake; o el juego de realidad alternativa *The lost experience*.

El mundo *crossmedia* también puede enriquecerse con reportajes o con un *making of* en el que se explica cómo se hizo la serie o la película, que suele incluir entrevistas a los actores, guionistas o directores. En muchos casos no existe ninguna dependencia entre unos y otros contenidos, aunque lo normal es que la serie o película se completen con webisodios o juegos de realidad alternativa. Este tipo de *crossmedia* se puede encontrar en un mismo lugar, por ejemplo en una página de Internet o en un DVD interactivo que contenga vídeos, música y textos. Es decir, lo que tradicionalmente se ha llamado «multimedia». Uno de los primeros y más hermosos ejemplos de multimedia es un libro de 1617 llamado *Atalanta fugiens (Atalanta fugitiva)*, escrito por Michael Maier, que contiene textos simbólicos y alquímicos, extraordinarios grabados y partituras musicales. Como es lógico, la obra de Maier fue una de las primeras en aparecer en los primeros CD multimedia. Otras maneras de aprovechar las posibilidades multimedia es ofrecer a los lectores de un libro o a los espectadores de una película o una serie un recorrido por las calles en las que transcurre la historia, o el acceso a la música que suena o se menciona, como se hace en la serie de David Simon *Treme*, que transcurre en Nueva Orleans y que ofrece en su página oficial de HBO recorridos por la ciudad guiados por actores, o decenas de páginas no oficiales con la música. Un ejemplo español es la novela *Las colinas de Brooklyn*, de Fernando P. Fuenteamor, que ofrece en su página web la música que da título a cada uno de los capítulos. Otra manera más elaborada consiste en que la narración se desarrolle en un medio pero deba continuarse en otro.

Pero la versión más sofisticada del *crossmedia* incluye la interactividad y el uso de hiperenlaces y plantea una historia en la que el usuario debe participar activamente, por ejemplo, usando mecanismos de realidad aumentada, o mediante los juegos de realidad alternativa, que logran que los fans participen en las calles en experiencias interactivas en las que se pueden emplear móviles, ordenadores, e incluso, como ya hemos visto que se hizo en la campaña viral de Batman *Why so Serious?*, teléfonos móviles que se debían encontrar en el interior de tartas que se vendían en verdaderas pastelerías.

## TRANSMEDIA, LA NUEVA PALABRA MÁGICA

---

Se suele emplear la expresión *transmedia* para referirse a la última acepción de *crossmedia* comentada en el capítulo anterior, pero *transmedia* también se emplea con un uso más preciso desde que Henry Jenkins, un investigador del MIT de Massachusetts, escribió *Convergence culture* y *Narrativa transmedia*, donde definió la narrativa *transmedia* como aquella que a través de diferentes medios ofrece puntos de vista de una misma historia que enriquecen la experiencia del usuario. La narrativa *transmedia* es compleja y sofisticada y no consiste simplemente en inundar los diversos medios de piezas relacionadas con una misma historia, sino que se debe proporcionar al usuario diferentes «puntos de entrada».

Un ejemplo pionero es el de la serie de televisión de la NBC *Heroes*, que se desarrolló a través de cómics, videojuegos y falsas páginas web de los personajes. Tim Kring, creador de la serie, pone como ejemplo el personaje llamado Wireless, una superheroína que puede interceptar comunicaciones que viajan por ondas. El personaje fue presentado en el cómic *online* y sólo después apareció en la serie, en unos quince episodios:

Funciona en un nivel para quienes sólo ven la serie, pero quienes han seguido el cómic *online* y conocen el pasado de esta mujer, al verla en la tele tienen una más profunda conexión con ella.

Lance Weiler, al que ya conocemos por haber dirigido *The last broadcast*, es uno de los defensores más conocidos del *transmedia*. Si en su primera película ya había constantes alusiones a diversos medios, como programas de televisión, chats, grabaciones digitales y psicofonías, su nueva creación ni siquiera puede ser considerada una película, o al menos no sólo una película. Tom Cheshire y Burton Charlie lo contaban más o menos así en la revista *Wired*: Esther Robinson acudió al cine a ver la nueva película de Weiler llamada *Traumatismo craneal*. Al acercarse a la sala, su teléfono móvil sonó y escuchó mensajes que parecían de un loco; junto a la puerta del cine, un predicador en mangas de camisa hablaba del Apocalipsis y entregaba cómics a los transeúntes. Ya dentro del cine, en los créditos de la película se pedía a los espectadores que mandaran un texto a un número de teléfono determinado. Durante la proyección los teléfonos móviles recibían extraños mensajes de texto. Al regresar a casa, Esther miró el cómic del profeta apocalíptico y vio que en la última página había una pregunta: «¿Quieres jugar a un juego?» y una dirección web: «headtraumamovie.com». Al entrar en la página encontró un juego en línea y entonces, de repente, sonó su teléfono y oyó la voz del actor de la película, un «villano enmascarado» que empezó a hacerle preguntas inquietantes, como: «¿Se

siente culpable?», «Alguna vez ha perdido el conocimiento?». Por último, el villano pidió a Robinson que le dijera su secreto más oscuro:

La respuesta de Robinson comenzó entonces a sonar en un bucle sin fin a través de los altavoces de su propio ordenador. Robinson hizo clic en el icono para salir del juego, pero en su teléfono apareció el mensaje: «¿Adónde vas? No hemos terminado todavía». Y entonces el teléfono de Robinson se conectó en una multiconferencia con otros asistentes a la película que habían pasado por la misma experiencia.

Otro ejemplo de *transmedia* interactivo es la película *The last call (La última llamada)*, creada por la agencia Jung von Matt de Berlín para el canal Calle 13. Se trata de una película de terror en la que los asistentes a la proyección dejan su número de teléfono al entrar en la sala. Cuando se acerca el desenlace, alguien del público recibe la llamada de la protagonista de la película, que intenta huir de un asesino que la persigue. La protagonista pide ayuda al espectador, que tiene que decirle qué hacer: subir por las escaleras, correr hacia la derecha o abrir una puerta. La conversación entre el personaje y el espectador es en tiempo real y las reacciones de la protagonista son asombrosamente rápidas. No se trata, claro está, de verdadera interactividad, pues la película ya ha sido grabada, pero el mecanismo hipertextual que selecciona entre los diferentes finales y el reconocimiento de voz que permite entender las instrucciones del espectador son de una asombrosa precisión. Es fácil imaginar el efecto que un desenlace semejante puede tener en alguien que ve la película no en un cine, sino a solas en su propia casa. Como se ve, no sólo se trata de desarrollar una historia a través de diferentes medios, audiovisuales o no, sino de que el espectador participe y se implique en la historia. Ésa es para Weiler la verdadera potencialidad del *transmedia*, e incluso va más lejos, pues cree que el verdadero objetivo es que la audiencia participe de algún modo en la creación de la trama. En España uno de los proyectos *transmedia* más ambiciosos es *Panzer chocolat*, creado por Robert Figueras y Gemma Dunjó, que se compone de una película que ofrece interactividad por el móvil semejante a la de *The last call*, un ARG o juego de realidad alternativa como el de *El caballero oscuro*, un *Motion Comic* (mezcla de cómic y dibujos animados), una experiencia de realidad aumentada y un videojuego.

En los últimos años, *transmedia* se ha convertido en la última palabra mágica de la narrativa audiovisual y en algunos momentos parece como si ya no se pudiese hacer algo que se desarrolle en un único medio. En Estados Unidos se ha creado ya la profesión de «productor *transmedia*». Del mismo modo que Janet Murray se preguntaba si algún día aparecería un Shakespeare de los videojuegos o de la realidad virtual, Jeff Gomez, uno de los primeros productores *transmedia*, confía en que, a medida que los creadores y usuarios de *transmedia* crezcan, aparecerán grandes talentos:



Veremos a un Mozart del *transmedia*. Veremos visionarios que entenderán el valor de cada plataforma mediática como si se tratara de un instrumento musical diferente, y que crearán sinfonías narrativas para aprovechar cada una de estas plataformas multimedia para crear algo que nunca antes hemos visto. Y va a ser magnífico.

## EL NUEVO COMPAÑERO DEL GUIONISTA

---

Un guionista tiene que relacionarse con mucha gente porque, a diferencia de un novelista o un ensayista, que pueden trabajar en su casa, sin más colaboración que la que los conecta con su editor en la última fase del libro, un producto audiovisual precisa de un amplio equipo para convertirse en realidad. Entre las metáforas que se pueden aplicar al guión están la de que es una receta, o un plano, o un manual de instrucciones. Ya hemos visto en el capítulo «Realidad y ficción» que los guionistas, en especial los de programas de televisión, pueden llegar a relacionarse con muchísima gente: directores, realizadores, productores, documentalistas, cámaras, editores, redactores, reporteros, presentadores, actores, humoristas. En los últimos años el guionista audiovisual ha descubierto un nuevo colega con el que compartir mesa de trabajo: el desarrollador de juegos.

La BBC, la televisión pública del Reino Unido, ha intentado la mezcla entre una ficción televisiva y un juego que se desarrolla en Internet, con la nueva versión de la serie clásica *Doctor Who*, con un tremendo éxito de audiencia en las dos plataformas (televisión e Internet). Uno de los aspectos curiosos es que en este proyecto trabajan juntos, sentados casi a la misma mesa, los diseñadores de juegos y los guionistas de series. Y lo que quizá resulta todavía más curioso: según un estudio de la empresa experta en medición de audiencias Nielsen, los telespectadores estadounidenses ven unas tres horas y media la televisión *al mismo tiempo* que usan el ordenador. La multiplicación de pantallas de ordenador, portátiles, ultraligeros, tabletas y teléfonos móviles hace que los espectadores sean cada vez más capaces de fragmentar su atención entre varias pantallas a la vez, como ya hemos visto al hablar de las «sincronizaciones» de *Lost*.

# **EL FUTURO YA ESTÁ AQUÍ**

*Nos estamos acercando no a una era de conexión de máquinas informáticas inteligentes, sino a una nueva era de interconexión del ingenio humano.*

ALBERTO TOGNAZZI

## **CISNES NEGROS Y CAUSAS TENUES**

---

*Si queremos que todo siga como está, es necesario que todo cambie.*

*El gatopardo (Lampedusa)*

Durante siglos se observó que todos los cisnes eran blancos, así que se supuso que los cisnes eran blancos por definición. La metáfora de los cisnes blancos sirvió para ilustrar el método inductivo: si hacemos miles de veces la misma observación, lo más natural será pensar que la siguiente observación coincidirá con ellas. Pero en 1697 se encontraron cisnes negros en Australia, con lo que una teoría basada en millones de observaciones a lo largo de los siglos fue refutada por una simple observación. Nassim Nicholas Taleb llama «cisnes negros» a los acontecimientos inesperados que cambian todo de la noche a la mañana. Cisnes negros son los *crash* económicos, como la reciente crisis bursátil e inmobiliaria, pero también la del 29, la de la burbuja *puntocom* o la mayoría de las revoluciones políticas. Los cisnes negros son imprevisibles pero sus efectos pueden ser devastadores y cambiar en días la historia del mundo. En 1988 visité Berlín Oriental, en la antigua República Democrática Alemana, y mi amigo Lennard Strehl me comentó que ya todos habían asumido que la ciudad y el país seguirían divididos durante décadas: un año después cayó el muro de Berlín y Alemania se reunificó tras cuarenta años dividida.

Sin embargo, junto a los cisnes negros, existe algo que casi siempre influye más en la evolución social: las causas tenues, los pequeños pero constantes cambios que pasan casi inadvertidos, cuya imagen metafórica es la de la gota china. El nombre procede de la célebre tortura que consiste en dejar caer sobre el prisionero una gota de agua a breves intervalos, manteniéndole la cabeza inmovilizada. Se supone que al cabo de unos cuantos meses el agua abre un agujero en el cráneo y empieza a inundarle el cerebro, pero los expertos dicen que esa tortura no se empleó nunca en China, aunque sí en España por la Inquisición. Cuando Alphonse Karr dijo aquello que ahora se llama gatopardismo o lampedusismo de «que todo cambie para que nada

cambie», sabía que las verdaderas transformaciones se producen gracias a los pequeños cambios y pocas veces a causa de las revoluciones. La Revolución francesa derrocó a un rey y acabó sosteniendo a un emperador, mientras que la rusa se hizo contra el culto a los zares e impuso el culto a la personalidad de dictadores con mayor poder que el que nunca tuvo cualquier zar, rey o emperador, confirmando la predicción de Marx de que Rusia no estaba preparada para el socialismo, puesto que no había pasado por la etapa burguesa. Los cambios pequeños, en definitiva, son tan difíciles de advertir como la gota china y por eso es frecuente que creamos e incluso proclamemos que siempre hemos pensado lo mismo, algo que casi nadie podrá refutarlos, a no ser que nuestra profesión sea la de periodista, escritor o presentador de televisión: entonces bastará una consulta a las bibliotecas, hemerotecas o videotecas para descubrir cuánto ha cambiado nuestra manera de pensar. También en Internet es posible retroceder en el tiempo y encontrar nuestros blogs tal como aparecieron en su momento si visitamos la página web *The Wayback Machine* ([www.archive.org](http://www.archive.org)), en la que se conserva lo publicado en Internet desde 2002; en mi caso puedo retroceder hasta el año 2003 y ver cómo eran mis páginas antes de que las corrigiera una y otra vez.

En el mundo de la tecnología y la narrativa audiovisual los cambios se suceden con la constancia de la gota china pero también con la imprevisibilidad de los cisnes negros y los descubrimientos e invenciones son tan constantes que resulta difícil mantenerse al día. Cambios que antes se producían durante una o dos generaciones ahora se suceden cada cinco o diez años. En cuanto empezamos a entender algo, ya no existe, como el fax, que está en la lista de máquinas en peligro de extinción. De todos modos, como esos continuos cambios se reparten entre los 365 días del año, nos vamos adaptando a ellos casi sin darnos cuenta. Hoy en día en todas las oficinas cada trabajador tiene un ordenador, cuando hace tiempo ni siquiera se le pedía que supiera escribir a máquina; caminamos por las calles llevando el teléfono a cuestas o viajamos con la televisión, una videoteca y cientos de libros si llevamos con nosotros un ordenador portátil o una tableta digital, pero no le damos importancia ni nos llama la atención. Ya dije en uno de los primeros capítulos que vivimos en el futuro.

Tal vez el lector de este libro haya sentido en algún momento que toda esa nueva narrativa audiovisual no va con él, que es para gente más joven o más moderna, más inquieta o con más ganas de aprender o perder el tiempo, pero incluso las personas más reacias a las nuevas tecnologías y narrativas ya han modificado su conducta y sus gustos. El ejemplo más evidente es el hipertexto, que ya hemos visto que no se trata de algo extravagante, sino que cada vez que alguien se conecta a Internet lo está usando; pero también cada vez son más las personas mayores que, hartas de aguantar la publicidad de la televisión, han pedido a sus nietos que les expliquen cómo se hace eso de ver las series a través de Internet y sin anuncios.

## EL FUTURO NARRATIVO EN EL TELEORDENADOR

---

En 2010 el apagón analógico, o encendido digital para los optimistas, se produjo en muchos países de Europa y poco a poco se irá extendiendo al resto del planeta. También 2011 es el año previsto para proyectos como la televisión de Google o de empresas rivales como Apple o Windows, que permitirán navegar por el televisor como si fuera un ordenador e incluso usar el móvil como mando a distancia. Se producirá de este modo, ya de manera completa, la tan esperada fusión entre todos los aparatos, que ya vimos que predijo Negroponte hace muchos años. Por otra parte, Google y otras empresas están trabajando en la traducción automática de la voz a texto, es decir, en programas que permiten crear subtítulos de manera automática, lo que hará que cualquier contenido audiovisual pueda ser traducido casi al instante a cualquier idioma. Es un sistema que se emplea ya para traducir no con subtítulos, sino directamente con simuladores de voz, que permiten a un turista húngaro entenderse con un chino cantonés: cada uno se limita a hablar y el software instalado en el teléfono móvil de su interlocutor traduce al instante el diálogo. Muchas de las barreras idiomáticas desaparecerán en un futuro cercano, lo que facilitará la exportación de contenidos audiovisuales más allá de los canales establecidos a favor del omnipresente mundo anglosajón. Para no perder el negocio en las economías emergentes, que concentran media población mundial, la industria del entretenimiento estadounidense empieza a deslocalizarse y a emplear lo que se ha llamado *transcreación*, que no es lo mismo que *transmedia*, sino la adaptación de una narración a otra cultura, como el Spiderman indio, que bajo su máscara no oculta al estudiante de Nueva York Peter Parker, sino a Pavitr Prabhkar, de Mumbai (Bombay). Aunque se conservan muchos de los elementos del cómic original, el muchacho adquiere los superpoderes no por la picadura de una araña radioactiva, sino gracias a un maestro de yoga, y se introducen leves pero llamativos cambios en su indumentaria.

En lo que se refiere a la futura ficción audiovisual en el teleordenador, HBO quiere ser de nuevo pionera y ya ha producido dos extraordinarios experimentos que permiten intuir las posibilidades que se ofrecerán dentro de poco tiempo a los espectadores: *HBO Voyeur* y *HBO Imagine*. El proyecto *HBO Voyeur* se inició con una campaña viral en 2007 en la que se repartió a los transeúntes unas extrañas invitaciones en las que se anunciaba una cita pública frente a un edificio del Lower East Side de Nueva York. La noche de la cita sobre la fachada se proyectó una filmación que daba la impresión de que el edificio se había vuelto transparente, como si lo hubiesen cortado por el medio, permitiendo a todos los asistentes ver los ocho

apartamentos y la escalera central. En cada uno de los apartamentos sucedía algo diferente: una fiesta en la que todos los invitados acaban desnudándose, una pelea doméstica o una mujer que intenta asesinar a un hombre. Aunque las historias parecían independientes, en realidad existían ciertos nexos entre ellas. La cartulina- invitación servía para, usándola como visor, descubrir algunas de esas conexiones, quedando oculta la parte del edificio que no tuviera relación. De este modo se descubría que la mujer del cuarto derecha vestida con cierto estilo perverso llamaba con su móvil al vecino del primero izquierda, que intentaba disimular delante de su esposa.

El espectacular experimento tenía su continuación en una página de Internet en la que el usuario podía elegir qué piso y qué parte de la escalera quería contemplar y, además, podía seleccionar una banda sonora entre varias posibles. A ello se añadían contenidos para teléfonos móviles que mostraban puntos de vista diferentes, por ejemplo, con cámaras de visión nocturna. El experimento se completaba con una minipelícula, *The Watcher (El mirón)*, en la que el protagonista era un espectador voyeur que, como en *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock o *Blow Out* de Brian de Palma, presenciaba desde su casa un crimen que se cometía en el edificio, pero entonces era descubierto por el asesino. Todo formaba parte de una campaña promocional de HBO para reforzar su prestigio entre sus seguidores, pero fue celebrado por los medios de información, que quedaron deslumbrados por la complejidad y belleza narrativa del proyecto. Fue, además, una de las primeras demostraciones de que la hipernarrativa interactiva no es sólo un juguete tecnológico.



*HBO Voyeur* en la proyección en el Lower East Side.

Dos años después, HBO decidió explorar las posibilidades narrativas que ofrecen los ordenadores e Internet, ahora bajo el lema «Más de lo que imaginas: HBO». Se trataba de *HBO Imagine* (2009), que presentaba al espectador un cubo en cada uno de cuyos lados se podía ver la misma historia pero desde un punto de vista diferente, como el salón, el pasillo o el dormitorio. Las proyecciones se hicieron sobre grandes cubos instalados en las plazas de diversas ciudades de Estados Unidos. No había una única historia, sino varias en decorados diferentes (una vivienda, un casino, un entierro) y sólo en Internet se podía recorrer la aventura completa, que se componía de varios cubos con sus cuatro puntos de vista, pero también de algunas escenas desde un único punto de vista o dos, recortes de periódicos y todo tipo de contenido multimedia que el navegante podía recorrer a su manera, investigando la relación entre las diversas piezas en una complejísima pero también coherente y muy cuidada red de narraciones, que al mismo tiempo era un juego. Quedaba así demostrado que no sólo los juegos pueden intentar reforzar su carácter narrativo, sino que puede suceder a la inversa y las narraciones avanzar en la dirección de los juegos.

Los dos proyectos de HBO son los primeros o al menos los más interesantes tanteos de un nuevo mundo narrativo al que nos iremos acostumbrando poco a poco,

porque sin duda formarán parte del futuro que se ha iniciado con la fusión entre el ordenador y el televisor. Aunque lo más probable es que el cambio se produzca día a día, sin que casi nos demos cuenta de que estamos aprendiendo un nuevo lenguaje narrativo.

## ¿DÓNDE ACABA LO TEXTUAL Y DÓNDE EMPIEZA LO AUDIOVISUAL?

---

*Aquí yace uno cuyo nombre fue escrito en el agua.*

EPITAFIO DE JOHN KEATS

Los críticos severos siempre han querido separar los dominios de cada arte. G. E. Lessing decía en su *Laocoonte* que los poetas y narradores debían ocuparse de la sucesión temporal, mientras que los pintores debían trabajar con el espacio, de tal modo que los unos nunca invadieran el terreno de los otros. Muy diferente es la opinión de Lu Ji, autor de *Wen Fu*, un tratado de crítica literaria china del siglo III, quien al hablar de literatura dice: «Cuando *contemplo* las obras maestras», en vez de: «Cuando *leo* las obras maestras». Como explica Pilar González España, el desarrollo en paralelo en China de artes como la caligrafía y la pintura ha hecho que en muchas ocasiones se hable de «contemplar un poema». Los caracteres chinos, en efecto, pueden leerse como textos pero también contemplarse como imágenes.

La conversión de átomos en bits de la que hablaba Negroponte tiene consecuencias inesperadas sobre la narrativa en general y sobre la narrativa audiovisual en particular, que nos acercan al modelo chino, porque los diversos soportes y maneras de transmitir la información, celuloide, lienzos, papel, tubo catódico, ondas de radio o televisión, ahora pueden ser convertidos en ristas de ceros y unos, en bits que pueden aparecer en la pantalla de un ordenador, un móvil o una tableta digital. Eso hace que una película, un programa de televisión, un libro, un cuadro o un cómic puedan verse y crearse en un ordenador y que además puedan mezclarse. Podemos leer los textos pero también escucharlos con un programa de reconocimiento de texto, podemos ver un cómic dibujado como si fuera un tebeo pero le podemos añadir sonido y escuchar cómo hablan los personajes; si lo preferimos, podemos conservar las letras escritas en los bocadillos pero darle un poco de animación a las imágenes, sin llegar a convertirlo en un dibujo animado. ¿Qué estamos leyendo, oyendo o viendo entonces?, ¿un cómic, un dibujo animado o un extraño híbrido que algunos llaman *motion comic*? Una película puede



descomponerse en sus fotogramas, como vimos que hacía Brendan Dawes en *Vértigo redux*, y entonces nos encontramos ante miles de cuadros que pueden ser modificados, cambiando la luz, los colores, pintando ciertas zonas. ¿Qué obtenemos entonces? Las páginas de un diario o blog pueden incluir contenidos de audio o de vídeo. Y todo ello puede tener tantos enlaces como queramos, que conecten una cosa con otra. Un vídeo puede dar paso a una página de cómic, que se puede convertir en un cuento, que...

No quisiera terminar este recorrido por el jardín de senderos que se bifurcan, pero que también se cruzan, de la nueva y la vieja narrativa sin expresar una doble paradoja que sin duda el lector de este libro ya habrá considerado más de una vez: todo texto es un hipertexto múltiple y todo hipertexto es un texto lineal.

Imaginemos una historia narrativa lineal, que comienza en un punto determinado y que sigue una línea continua y sin desvíos hasta el final, por ejemplo a través de los tres actos de la estructura reparadora; incluso sin uso de *flashbacks* o voz en *off*, como recomendaban los teóricos más estrictos de fin de siglo. Incluso en estos casos «linealmente extremos», afirmar que sólo hay una línea narrativa es una tremenda simplificación, porque las líneas narrativas no son tan sólo la sucesión de escenas, son también asuntos tales como el subtexto, la ironía, la doble intención. Cuando un personaje dice una cosa pero hace otra, al lector o al espectador se le ofrecen dos bifurcaciones: en el mismo lugar hay dos líneas narrativas que plantean un problema inevitable al espectador. Si somos puntillosos, en una escena en la que hablan dos personajes puede haber dos, siete o dieciocho líneas narrativas implícitas: «lo que dice Fulano», «lo que replica Mengano», «lo que Fulano piensa pero no dice», «lo que Mengano hace pero no dice», «lo que el espectador piensa que Mengano piensa de lo que dice Fulano»; la simple combinatoria de pensamiento, palabra y acción, de texto y subtexto, de apariencia y realidad, engaño o doble intención nos muestra el rico mundo de estructuras que esconde cualquier película. Por otra parte, escenas que transcurren en paralelo, como las que hizo Porter en *Robo y asalto a un tren* y que popularizó Griffith son como un hiperenlace que no está desplegado en una única superficie, como el *Talmud*, sino en una línea continua y dinámica; pero esas dos líneas de acción paralela están ahí y, como hacen los fans en las sincronizaciones de *Lost*, podrían ser mostradas al mismo tiempo en una pantalla dividida.

El caso inverso es el de cualquier narrativa hipertextual que es también lineal en la percepción del espectador, como ya hemos visto en varias ocasiones, quizá con la salvedad de las estructuras en mosaico, como la pantalla dividida de *Timecode* o *24*. Dejando de lado estas excepciones, como dice Corica, «todo texto es un hipertexto rudimentario» que el lector puede enriquecer, si «agrega notas al margen, subraya, relee o se detiene para leer algo vinculado a otro texto al que se hace referencia».

Se ha dicho que la gran diferencia entre ver una película o leer un libro es lo que

Chatman llamó «la presión narrativa», que impide al espectador detenerse como hace un lector. En palabras de Carrillo, Canán y Zilde:

La «presión» de la narrativa cinematográfica implica que en cada escena ya estemos esperando la siguiente, es decir, estamos irremisiblemente e inconteniblemente proyectados hacia delante, hacia el futuro... sin que podamos hacer ningún alto para reflexionar.

Lo habitual, en especial desde los libros de McLuhan, ha sido comparar como mundos diferentes el textual y el oral, el nacido de la imprenta de Gutenberg y el electrónico y audiovisual de Tesla o Marconi. El mundo textual ofrece estabilidad, mientras que el otro es volátil y pasajero: «*Scripta manent, verba volant*»: lo escrito permanece, lo hablado vuela.

Sin embargo, la comparación de McLuhan es válida cuando se aplica al mundo oral y el escrito de la Antigüedad, pero dejó de serlo en el siglo XIX. La verdadera diferencia entre el mundo oral y el escrito a lo largo de la historia no ha sido su carácter lineal, sino el hecho de que lo escrito se podía conservar de manera fiable y lo oral no. La tradición oral frente al texto escrito ofrecía imprecisión, variabilidad y la imposibilidad de comprobar, por ejemplo, si quienes transmitían los cantos homéricos los habían conservado fielmente de padres a hijos. Por el contrario, quienes tenían textos impresos podían compararlos y discutir acerca de su fiabilidad. Lorenzo Valla demostró en 1440 que la *Donación de Constantino* era una falsificación y que el emperador romano nunca le había donado la ciudad de Roma y el Imperio romano de Occidente al papa Silvestre I en el año 300. Valla pudo descubrir el fraude porque la *Donación* era un texto escrito. Si se hubiese tratado de una tradición oral, habría sido imposible cualquier crítica y análisis. Ahora bien, si Lorenzo Valla se hubiera encontrado no el texto escrito de la *Donación*, sino un casete con el discurso de Constantino a Silvestre, entonces también habría podido examinar esa grabación y descubrir que había palabras que ningún emperador del año 300 podía haber utilizado, o que el acento de Constantino delataba a un calabrés del siglo IX. Ésa ha sido la verdadera diferencia entre lo oral y lo textual durante más de cuatro mil años: hasta el siglo XIX sólo los textos se podían conservar, copiar y revisar de manera más o menos rigurosa o científica, pero lo audiovisual se disolvía en la nada. Imagine el lector de qué servirían los textos si en vez de escribirse sobre soportes como papel, bambú, pergamino o piedra se escribieran sobre la arena de una playa o sobre el agua; serían tan perecederos como las palabras dichas al aire o como aquellas que Jesucristo escribió: «Jesús, inclinado hacia abajo, escribía en tierra con el dedo (Juan 8:3)». Hasta la invención de la imprenta, la modificación y revisión de los textos era tan difícil que los comentarios se hacían aparte, porque un manuscrito respecto a un libro impreso es como el celuloide frente a la grabación digital: un soporte caro y difícil de manipular. Eso suponía un freno a la libre interpretación,

porque el texto original, el manuscrito, siempre decía lo mismo. La imprenta no dio origen a las interpretaciones y variaciones de los textos canónicos pero sí permitió que se conservaran y se difundieran fácilmente. Fue la permanencia lo que hacía hasta hace poco diferente lo textual de lo audiovisual.

Aunque McLuhan vivió en la época del audiovisual grabado, prestó una atención intensa al aspecto de la difusión electrónica de sonido e imagen pero poca al hecho de que también se podía grabar y conservar ese material. Sabía que las películas se guardaban en laboratorios bajo unas condiciones de temperatura y humedad que impedían su degradación y también que las cadenas de televisión conservaban sus programas, pero ese tipo de materiales resultaba tan poco accesible que era casi inevitable pensar que no estaba disponible para ningún propósito de estudio razonable. La difusión de los sistemas de vídeo y el desarrollo del mundo digital, de los ordenadores personales y de Internet ha cambiado el panorama de una manera drástica, llevándonos a una conclusión que, como dice Stuart Moulthrop, habría asombrado a McLuhan:

McLuhan vio con claridad el impacto transformador de las tecnologías *eléctricas*, pero quizá porque no pudo vivir el *boom* del ordenador personal, no pudo advertir la nueva etapa, la *recursión* a una nueva era de literatura tipográfica a través del medio sincrético que es el hipertexto.

La paradoja es que lo audiovisual se ha convertido en un texto y que el espectador, antes sometido a la «presión narrativa», ahora puede detenerse en una obra audiovisual del mismo modo que el lector se detiene en un libro. Por otra parte, un lector de novela también puede ser víctima de la presión narrativa y leer sin detenerse nunca, llevado por la urgencia de alcanzar cuanto antes el desenlace: yo he conocido a lectores que nunca escribían en los márgenes de los libros. Del mismo modo, cuando en la Edad Media y en la Antigüedad los libros se escuchaban, los oyentes eran como espectadores de cine.

Es verdad que los textos han privilegiado una narración lineal, jerárquica y separada en capítulos, apartados y párrafos, así como el orden numérico y alfabético, pero ni lo textual está obligado a ser lineal, ni lo oral, lo audiovisual o lo digital tiene por qué ser no lineal. Los modernos ordenadores nos han permitido *desplegar* de manera intuitiva las cualidades hipertextuales de cualquier texto, su rica intertextualidad que siempre ha estado ahí. Pero los nuevos medios, además, nos han revelado que muchas de las diferencias entre lo textual y lo audiovisual son consecuencia de accidentes históricos y que hemos confundido su apariencia con su esencia.

En definitiva, lo audiovisual tiene ahora todas las características de un texto: puede conservarse, ordenarse, manipularse, estudiarse y transmitirse de una manera incluso más rica que la de cualquier texto a lo largo de la historia. McLuhan predijo

que lo audiovisual nos haría menos metódicos, menos preparados para el pensamiento discursivo y lógico, más tribales, más tontos, pero no tiene por qué suceder así. En primer lugar, porque hemos descubierto que podemos acceder a los diversos contenidos de maneras más complejas pero también más directas y a menudo más sensatas que el orden alfabético o jerárquico. Las nuevas maneras de relacionar, rastrear y archivar la información nos permiten descubrir errores de los métodos jerárquicos, pero también combinarlos con los asociativos. Es verdad que la forma narrativa lineal es la preferida, y seguramente seguirá siéndolo, porque es la más sencilla, pero esa forma puede encontrarse en los cantos orales de un poeta ciego como Homero o en su transcripción textual en la *Odisea*: no es en sí misma oral o textual, excepto por ciertos detalles técnicos que favorecen la memorización. Ahora, sin embargo, podemos escuchar los cantos de Homero en un audiolibro, pero, además, ese relato oral nos permite ir hacia atrás o hacia delante, buscar esta o aquella palabra, manejarlo como un texto. En páginas de Internet como las conferencias TED se ofrecen charlas audiovisuales, pero en la misma pantalla podemos leer una transcripción textual interactiva, que nos permite buscar cualquier pasaje de la charla y, una vez encontrado, hacer clic y escucharlo. Es una buena muestra de la fusión de medios de la que he hablado en las páginas anteriores, de esa mezcla que diluye las fronteras entre el mundo oral y el escrito. Eric Havelock dedicó un libro entero a ese momento trascendental en el que la musa aprendió a escribir, en el que la cultura oral se convirtió en texto, pero ahora la Musa también ha aprendido a grabar, a registrar imagen y sonido como si fuera un texto.

## **EL DEGUSTADOR DE LOS NUEVOS MEDIOS**

---

*Recordemos la analogía entre el texto y el agua. El agua fluye libremente; el hielo no. Los documentos que fluyen, los documentos vivos en la Red están siempre sometidos a uso y conexión constantes, y estos enlaces nuevos se vuelven interactivos y accesibles. Cualquier ejemplar aislado que alguien conserva está congelado, muerto, carece de acceso a nuevas conexiones.*

TED NELSON (*Computer Lib*)

¿Cómo llamamos a alguien que sigue una historia como un lector de libros o periódicos, pero también como un espectador de cine, un telespectador, un navegante de Internet o visitante de páginas web, un jugador de videojuegos o de juegos de

realidad alternativa? ¿Cómo llamamos a alguien que disfruta de una historia que se desarrolla en todos los medios a la vez? A mí me gusta la palabra «degustador», pero para no resultar confuso, emplearé una expresión bastante más fea: «usuario».

Hoy en día no somos conscientes de todo lo que el cine nos ha enseñado a lo largo de más de cien años de historia, de todos los códigos que hemos interiorizado año tras año, hasta considerarlos como lo más natural del mundo. El escritor José Luis Velasco me contó una vez, no sé si en serio o en broma, que él no iba al cine porque no podía entenderlo: primero aparecía un señor corriendo por una calle llena de gente, pero un segundo después ya no estaba en la calle, sino en un descampado, aunque seguía corriendo, y acto seguido veíamos una pistola más grande que ese señor porque ocupaba toda la pantalla y después se oía un tiro y veíamos otra vez al señor, que ahora había crecido misteriosamente hasta hacerse casi tan grande como la pistola, pero tirado en el suelo en un charco de sangre. Situaciones como éstas ocurren una y otra vez en el cine y por eso en sus inicios había explicadores junto a la pantalla para aclarar qué era lo que estaba pasando.

Los cambios recientes han sido muchos y más acelerados de lo normal, pero todavía se han hecho pocos progresos narrativos relacionados con la interactividad o la hipernarrativa, ya sea textual o audiovisual. El lector de los hipertextos y de cualquier nueva propuesta narrativa también tiene que aprender a leerlos, como el espectador de cine aprendió a entenderlo. Quien accede a un hipertexto audiovisual que ofrece diversas alternativas, como un videojuego o las propuestas de *HBO Imagine* o *HBO Voyeur*, tiene que ser capaz de determinar la importancia de los nexos y relaciones que encuentra y lograr lo que Murray llama una visión caleidoscópica, que le permite ver una escena pero al mismo tiempo saber mucho más, acceder a otros puntos de vista y entender la complejidad de ese mapa de nexos:

Un momento expresivo como éste marca el nacimiento de una nueva convención narrativa, que podríamos llamar «primer plano panorámico», inspirándonos en el cine, o «epifanía compuesta», inspirándonos en la estética literaria. Al cambiar nuestro punto de vista en un momento de iluminación dramática, capturamos al mismo tiempo la realidad exterior compartida y las experiencias separadas que la componen.

Sin embargo, a pesar de esa pluralidad de perspectivas, Murray también habla de un «eje central». A veces es una escena, otras una confluencia de situaciones o un motivo que se repite, o la comprensión que se va abriendo paso en nuestra mente a medida que conocemos mejor ese mundo; algo, en definitiva, que proporciona intensidad, densidad y significado a la experiencia, a pesar de que cada usuario haya llegado a ello desde diferentes senderos. Todo ello puede, en definitiva, dar sentido a una historia, porque a pesar de que no haya un desenlace propiamente dicho, la comprensión y la emoción de esa situación central puede ser igual de satisfactoria. Como ya he dicho en los apartados dedicados al *transmedia*, el esquema que mejor

representa este tipo de narrativa arborescente, rizomática, algorítmica o como se quiera llamar, es el de un mapa de conexiones que nos permite ver de manera intuitiva las conexiones entre los diferentes aspectos y momentos de la historia.

En las futuras narraciones hipertextuales el usuario o degustador también podrá decidir si quiere suspense o sorpresa, eligiendo saber tanto como el personaje o saber menos, creando de este modo una narración de suspense al estilo Hitchcock o de pura sorpresa a la manera de los culebrones. El propio espectador se podrá repartir las cartas a sí mismo: aquí suspense, allá sorpresa.

## **EL MENSAJE CAMBIA EL MEDIO**

---

La mezcla sin fin de los medios y su acceso universal en el ordenador, sin duda servirá para que volvamos a aprender de los otros medios y salgamos de la cápsula cinematográfica, literaria o televisiva, de esa redundancia y autorreferencia constante en la que hacemos copias de copias. Un guionista debe buscar, como dije en *Las paradojas del guionista*, su inspiración no sólo en el pasado, sino también en otros medios. Del mismo modo que el creador de *The Wire*, David Simon, imita la novela decimonónica y a los trágicos griegos sin ningún complejo, podemos intentar trasladar a la narrativa audiovisual las lecciones de Homero, su poderosa narración en primer plano continuo, pero también el estilo elíptico de los textos bíblicos que nunca se sabe muy bien dónde y cuándo suceden. Las posibilidades son casi infinitas y muchas de ellas ni siquiera han sido exploradas en el mundo audiovisual.

Encontrar ideas en medios completamente diferentes no debería ser una rareza, sino una continua fuente de inspiración, investigación y descubrimiento. La novela en el siglo XIX, fascinada por el realismo de la pintura, intentó convertirse en un arte pictórico, como señala Bordwell en *La narración en el cine de ficción*. Henry James reclamó en su teoría de la iluminación la creación de imágenes que se vieran en perspectiva y se iluminaran con reflectores como en un teatro:

James desarrolla explícitamente el punto de vista como una metáfora de la perspectiva posrenacentista, el escritor, que habita en la «casa de la ficción», mira a través de ventanas que dan al «escenario humano» con sus ojos, o «al menos con unos prismáticos», detenidamente, al mundo.

Estemos o no de acuerdo con los presupuestos teóricos de los miméticos aristotélicos o de los diegéticos platónicos (el arte debe o no imitar a la vida), sus teorías quizá no han explicado tanto como pretenden pero sí han dado origen a obras extraordinarias, porque el simple hecho de intentar aplicar los hallazgos de un medio en otro diferente ya es un buen estímulo para la creación y el descubrimiento.

El mensaje cambia el medio, dice Jeffrey Bardzell en *El lector de los nuevos medios*, y da un buen ejemplo: no se pueden leer más de 15 o 20 páginas de un ensayo riguroso en una hora, pero sí 60 de un *best seller*. A pesar de las semejanzas, una serie como *Los Soprano* también exige otro tipo de atención al espectador, a pesar de emitirse en el mismo medio que las más convencionales. Pensar que el cine, la televisión, el teatro o la literatura sólo sirve para hacer esto o aquello y de esta o aquella manera es caer en un simplismo poco recomendable. Todos los medios sirven para muchas más cosas de las que creen sus guardianes y no hay que aceptar como definitivas ni siquiera las teorías de pensadores tan sensatos y justamente célebres como Aristóteles, quien era un espectador muy conservador. Auerbach nos ofrece ejemplos esclarecedores de cómo en un mismo medio, el teatro griego, la diferencia entre tragedia y comedia afectaba al realismo, pues la realidad vulgar y lo cotidiano sólo eran posibles en la comedia. Durante siglos, en efecto, el realismo estuvo limitado a lo cómico; los reyes, emperadores y papas se comportaban de manera estereotipada tanto en las farsas medievales como en el teatro de Racine y Corneille, quedando el realismo limitado a personajes como los bufones, los locos y, a veces, los niños. En cuanto a la televisión, en los últimos años se ha demostrado que se pueden emitir series convencionales con multitramas reparadoras pero también otro tipo de estructuras y narraciones más complejas, por lo que, también en este caso, el mensaje cambia el medio al ofrecernos algo distinto que pone en marcha facultades mentales que quizá habían permanecido dormidas hasta entonces.

## ACERCA DE LO CONVENCIONAL

---

*Lo malo de la convención no es que sea poco fiable per se, sino que acaba por convertirse, mediante la repetición, en algo cada vez más y más convencional.*

JAMES WOOD, *El arte de la ficción*

A lo largo de este libro he empleado una y otra vez el adjetivo «convencional» para referirme a ciertas formas de escribir para el cine y la televisión que han dominado durante tres décadas y que en los últimos años han empezado a cuestionarse. Soy consciente de que el uso de ese adjetivo es una simplificación y comparto la opinión de David Bordwell de que no es informativo llamar a una película «no convencional», ya que es muy posible que su peculiaridad esté conforme con otro conjunto de convenciones. Como dice James Wood, la convención pocas veces está

muerta, pero siempre está moribunda: «El artista siempre está intentando burlarla, pero al burlarla siempre establece otra convención moribunda».

Es cierto que la industria del entretenimiento de Estados Unidos, con sus formidables medios de promoción y distribución, ha impuesto un modelo convencional a todo el planeta, pero también su rival más extremo, el cine de arte y ensayo, lo ha hecho, recurriendo a métodos igual de formulistas, imitando a directores y guionistas como Fellini, Buñuel, Kurosawa, Truffaut o Bergman, que no se limitaban a imitar el cine, sino que hacían cine; porque, como decía Goethe, «no hay que ser como los griegos, hay que ser griegos». Saltarse las convenciones dominantes, o algunas de ellas, no impide que se adopten otras, que quizá ni siquiera sean mejores. La crisis de la narrativa cinematográfica no sólo afecta a la gran industria, sino también a muchas de sus alternativas, que han adoptado modos estereotipados y que a veces parecen aplicar con orgullo, como si fuera la mejor de las normas anticonvencionales, la capacidad de aburrir a los espectadores; o bien se mueven de manera obsesiva en un terreno de indeterminación que les impide hablar claro desde el punto de vista narrativo, como si explicar y mostrar con claridad fuese una vulgaridad. No es lo mismo la ambigüedad, la imperfección y la indeterminación que hacen que una historia se enriquezca con muchas posibles lecturas que la falta de personalidad y voz propia de algunos cineastas anticonvencionales que dan vueltas y vueltas alrededor de viejas ideas. No sólo se trata de renovar la narración convencional, sino también la anticonvencional, tan proclive a la pedantería, el simbolismo fácil que explica lo que la película no es capaz de mostrar por sí misma, o la presunción cinematográfica. En las últimas décadas, el cine no comercial, el de «arte y ensayo», tras las extraordinarias obras de los años sesenta y setenta, parece haber repetido lo que cuenta Renoir que sucedió tras los veinte o treinta primeros años del cine:

En Francia, tras el primer período, que es extraordinario, después de Méliès, Max Linder, tenemos películas que no valen nada. ¿Por qué? Porque éramos intelectuales, porque queríamos hacer películas artísticas, porque queríamos filmar obras maestras.

El guionista y dibujante de cómics Gérard Lauzier se lamentaba en 1979 del declive del cómic de una manera que recuerda a la de Renoir al hablar del cine, diciendo que el movimiento de mayo del 68, que debió haber sido el inicio de una renovación cultural y haber producido «diez dibujantes de cómics, diez directores, diez autores de teatro, diez novelistas», sin embargo no produjo nada, y en especial en el cómic, donde se multiplicaron los dibujantes, pero desaparecieron los guiones. No es difícil dar la razón a Lauzier, porque, excepto grandes autores del cómic *underground* como Robert Crumb, en aquellos años las revistas de cómics adultos se llenaron de historietas pedantes, de un infantilismo revolucionario sonrojante, sin comienzo y sin final, casi siempre sin sentido narrativo. Lo moderno era romper con



toda estructura o narración comprensible y proponer historias de finales abruptos por sistema. La respuesta vino del lugar más inesperado, porque lo que renovó el cómic fue el género de superhéroes, con guionistas y dibujantes como Chris Claremont, Frank Miller o Jim Starlin. En la actualidad el cómic de superhéroes se ha convertido en una industria millonaria gracias a las continuas adaptaciones que el cine hace de sus personajes, pero también se ha precipitado en una progresiva decadencia en la que ofrece tebeos de colores brillantes y dibujos perfectos para historietas insípidas y tópicas. Sin embargo, el otro cómic, el que no es de superhéroes, vive ahora su mejor época y ha alcanzado la madurez.

Como se ve, los cambios son constantes en el mundo cultural y muchas veces imprevisibles, pero tampoco hay que olvidar que aunque no exista una necesidad histórica que explique los fenómenos narrativos tampoco aparecen ni se imponen por casualidad, como ya hemos tenido ocasión de constatar en varias ocasiones a lo largo de este libro. Los grandes imperios del entretenimiento, ya sea el de Scribe en el teatro o el de Hollywood en el cine, no sólo consisten en una industria capaz de resultar más productiva que sus rivales con estrategias como trasladarse a la soleada California para poder rodar durante todo el año; también necesitan el apoyo entusiasta del gobierno, incluso en un país como Estados Unidos que presume de no intervenir en la economía pero que protege su industria con fiereza, incentivando la exportación y frenando la importación, o con iniciativas tan insólitas como emitir sellos en función de la distribución de películas en vídeo, como hizo la Oficina de Correos con una colección de dinosaurios cuando la MCA puso en el mercado del vídeo la película *En busca del valle encantado*. La mano invisible del capitalismo a veces es muy visible.

Pero no todo se resume en el tinglado económico, porque Hollywood también se construyó con el talento de extraordinarios directores, guionistas y actores, ya fueran estadounidenses o venidos de cualquier lugar del mundo, que hicieron películas deslumbrantes, incomparables, casi inimitables para cualquier otra cinematografía, y además en cantidades industriales, no diez o doce buenas películas al año, sino centenares década tras década. Pero en los últimos veinticinco o treinta años el cine de Hollywood se ha ido precipitando en la nada, en una mera fórmula que se sostiene más en factores externos que en el talento. Spielberg, Lucas o Cameron, con quienes a lo largo del libro me he mostrado bastante crítico, son sin duda extraordinarios narradores, que dominan todos los mecanismos del oficio, y que desde el punto de vista industrial supusieron en su momento un alivio a la crisis económica del cine de los años sesenta y setenta, en mi opinión el mejor que ha habido, aunque sus propuestas no lograsen atraer a un público tan amplio como la carísima industria cinematográfica necesitaba. Pero, aunque las virtudes narrativas y comerciales de algunos directores de las dos últimas décadas del siglo sean indudables, la imitación

servil de sus métodos, incluso por ellos mismos, y la certeza de que el predominio de Hollywood ha dejado de basarse en la calidad, y tiene más que ver con el control de todos los medios de producción, distribución y promoción, es lo que hace que ya no sólo desde fuera del sistema, sino también desde dentro, se busquen alternativas a lo que hemos visto en los últimos treinta años.

No hay nada malo en emplear los llamados trucos del oficio, porque el arte narrativo consiste en gran medida no en manejar a los personajes, sino al espectador: es a él al que tenemos que llevar de un lado a otro. Pero cuando los trucos se hacen demasiado evidentes el efecto se diluye. Hay excepciones, claro, y a veces nos gusta ver cómo un mago hace un juego de manos, aunque ya sepamos cuál es el secreto. En el cine eso también sucede, pero en el de la gran industria cinematográfica estadounidense cada vez menos. No hay ninguna obligación de elegir entre hacer películas entretenidas o aburridas, pero tampoco existe una definición única para «aburrimiento»; a algunos nos aburre lo que a otros les resulta entretenidísimo, y a la inversa. Ahora bien, el cine, la literatura, la televisión, la pintura o cualquier otro medio o arte también puede proporcionar emociones, enseñanzas y sensaciones que van más allá del puro entretenimiento y, lo que es más importante, ni siquiera tienen que lograrlo a costa de aburrimiento. Shakespeare y los trágicos griegos, que ahora se estudian en las academias como alta cultura, fueron considerados el no va más de lo entretenido en su época.

En cualquier caso, la sensación de que el cine nos puede traer emociones incomparables, esa cualidad que José Luis Guerín descubre en *Nanook el esquimal* o en las películas de Ozu («Veo *Primavera tardía* y nunca antes había visto una manzana»), es infrecuente sentirla hoy en día. Guerín la encuentra en *Paraíso*, de Dovorsevoy; en mi caso podría mencionar películas como *Memorias de un asesinato* de Bong Joon-Ho, *After life* de Hirokazu Kore Eda o *Last life in the universe* de Pen-Ek Ratanaruang. Tal vez al lector esas películas le parezcan aburridas o insulsas, porque la emoción recorre senderos difíciles de definir, pero aunque no coincida en los ejemplos, e incluso aunque sólo le interese el cine más comercial, creo que estará de acuerdo en que la narrativa audiovisual puede ofrecer mucho más que lo que la gran industria nos ha dado en las últimas décadas. Las alternativas pueden venir de la televisión, como en las nuevas series americanas, del mundo digital e Internet o de las nuevas tecnologías narrativas y, por supuesto, del cine de cualquier lugar del mundo, incluido Estados Unidos. Los vaivenes en el mundo de la creación artística son constantes y a veces lo mejor viene de la gran industria y otras veces de los sectores minoritarios. Uno de los problemas del cine era hasta hace poco que resultaba demasiado caro, porque las cosas que cuestan mucho dinero tienen que ser sostenidas por grandes industrias y obtener mucho dinero.

No es posible adivinar qué va a suceder en los próximos años, pero la gran

diferencia es que ahora es mucho más fácil acceder a cualquier cosa y que no dependemos como antes de los canales de distribución de las grandes corporaciones. En la vieja polémica, probablemente irresoluble, acerca de si el público es poco exigente y sólo quiere ver productos fáciles, o si ello se debe a que las grandes empresas lo convierten en estúpido al ofrecerle ese tipo de productos, ahora tenemos una respuesta que escapa a la dicotomía: el que quiera ver otra cosa que lo que le dicen que vea puede hacerlo. Sólo tiene que aprender a usar Internet, porque allí encontrará todo. Como dice Hernán Casciari: «La industria hace productos para los *targets* (audiencias potenciales), pero ya estamos capacitados como comunidad para negarnos a ser *targets*». También los narradores de los nuevos medios audiovisuales se han quedado sin excusas: pueden hacer ahora con poco presupuesto lo que antes sólo estaba al alcance de las grandes productoras.

## LA BÚSQUEDA DE LA IMPERFECCIÓN

---

*Todas las artes, las artes industriales, y después de todo el cine no es nada más que un arte industrial, han sido excelentes al principio y se han degradado con la perfección.*

JEAN RENOIR

En las discusiones entre profesionales del mundo audiovisual es frecuente escuchar que este o aquel proyecto no tiene suficiente calidad. Ya hemos visto que gran parte de la discusión entre el formato digital y el celuloide se sostuvo en la pérdida de calidad. Del mismo modo, muchas críticas a las series web insisten en que su calidad de imagen no es comparable al cine, y ni siquiera a la televisión en alta definición. En gran parte este tipo de polémicas son generadas por las empresas que quieren vender sus nuevos juguetes tecnológicos, pero la obsesión por la perfección técnica es muchas veces una excusa y casi siempre un error.

En efecto, uno de los problemas de las nuevas técnicas audiovisuales es lo que más nos asombra de ellas; su constante evolución y desarrollo nos ha sumergido en una fascinación casi hipnótica. Como es obvio, resulta difícil no sentir curiosidad por cada nueva innovación, pero eso impide concentrarse en lo que interesa en definitiva a un narrador: qué contar y cómo contarlo. Aunque ya he dicho que no hace falta construir un guión rígido ni seguir las teorías dogmáticas acerca de esta o aquella estructura, creo que el virtuosismo audiovisual o el dominio de la realización técnica sin más sólo conduce a un brillante vacío. Es frecuente ver en las escuelas de guión e

incluso en las productoras de televisión un uso de los recursos de realización y montaje que pasa por encima de las necesidades narrativas, como el abuso del plano y el contraplano. Como director de televisión he tenido en alguna ocasión que indicar a los realizadores que no tiene ningún sentido hacer un reportaje que se pretende espontáneo en el que obligamos a entrevistador y entrevistado a repetir lo que han dicho o a fingir frente a cámara que están escuchando atentamente a su interlocutor. Desde el punto de vista de la realización será brillante, pero desde el punto de vista narrativo será un reportaje absurdo, además de resultar casi sin remedio frío y antinatural. Llevados también por esa búsqueda de la perfección estilística, en grabaciones multicámara de televisión se fuerza a menudo a los actores a mantenerse en sus posiciones de manera casi prusiana en busca del plano perfecto, cuando el sistema multicámara, inventado por Karl Freund para *Te quiero Lucy*, sirve para que las cámaras estén al servicio del actor y no al contrario. Gracias a la grabación multicámara, nos dice Renoir, se puede acabar con la religión de la cámara:

Hay una cámara plantada sobre un trípode, sobre una grúa, que es exactamente como el altar del dios Baal: alrededor de ella, los grandes sacerdotes, que son los directores, los cámaras, los ayudantes. Estos grandes sacerdotes llevan niños a esta cámara, en holocausto, y los echan a la hoguera. Y la cámara está allá, casi inmóvil, y cuando se mueve es siguiendo las indicaciones de los grandes sacerdotes y no de las víctimas.

Los apóstatas de esta religión emplean varias cámaras o buscan la inmediatez propia del documental o los informativos:

Así pues, se trata de hacer de reportero. Cuando los reporteros fotografían el discurso de un político o un acontecimiento deportivo no piden al atleta que salga exactamente del lugar que ellos quieren. Son ellos quienes tienen que espabilarse para representar a estos atletas en el lugar donde corren y no en otra parte.

Ya vimos en el capítulo «La televisión ya no es televisión» que el creador de *Los Soprano*, David Chase, pensaba que lo que sobraba en la televisión y el cine actual era la obsesión por hacer encajar a la perfección todas las piezas. Esa obsesión perfeccionista hace que el espectador se sienta encerrado en una sucesión de causas y efectos, que revelan la artificiosidad del mecanismo. Nada más lejos de las obras de Shakespeare, en las que a menudo no sabemos para qué sirve exactamente una escena. En mi caso, he de confesar que disfruto más con los pequeños espectáculos imperfectos que con las grandes y virtuosas coreografías en las que no consigo ver a la persona que se esconde debajo del traje de artista. También suelen gustarme las películas imperfectas, o que al menos lo parecen, las que tienen algún momento de respiro, algún valle en el que descansar antes de ascender de nuevo hacia otra cumbre emocional. Las mejores narraciones audiovisuales del futuro probablemente no serán resultado de la perfección técnica, sino todo lo contrario: para hacer buenas películas

en 3D o en realidad virtual quizá debamos hacerlo un poco mal, evitar deslumbrar al espectador con la técnica, convertir esas tecnologías en algo cálido, no sólo *real*, porque lo más probable es que, tras la excitación inicial, acabemos cansándonos de una realidad duplicada que ya podemos ver a diario sin pagar entrada.

## ¿SOMOS TODOS GUIONISTAS?

---

Walter Benjamin decía en los años treinta que cada vez más lectores estaban dispuestos a convertirse en escritores: «La distinción entre autores y público está a punto de perder su carácter sistemático». A Benjamin le preocupa que el arte perdiera lo que él llamaba el «aura», a causa de la facilidad de copia y la multiplicación de los autores. Lo que no podía imaginar era hasta qué punto en el siglo XXI su predicción se convertiría en realidad. Los ordenadores, el mundo digital e Internet han permitido que cualquiera grabe vídeos, escriba y publique en su blog o se convierta en artista digital. Algunos, como Benjamin en su momento, se lamentan ante esta situación, y dan a entender que debería existir alguna forma de decidir quién debe o no escribir, o qué obras poseen *aura*, *arte*, calidad o derecho a escribirse, grabarse y conservarse. No se trata de caer en la ingenuidad de afirmar que todo vale lo mismo y que cualquiera puede ser un buen narrador, pero ese dictamen no puede ser impuesto de antemano por ningún tipo de institución, ya se trate de academias literarias o, como ha sido habitual en el siglo XX, de grandes empresas que han creado literalmente los gustos del público para que coincidieran con lo que querían vender.

Ted Nelson, el creador del hipertexto, habló del *populitism*, un neologismo creado a partir de «popular» y «élite», con el que se refería a una situación en la que «el conocimiento profundo de los pocos esté por fin disponible para la mayoría». Ya hemos tenido ocasión de ver lo que ofrece Internet en este sentido: una revolución del conocimiento y la información que cada vez más historiadores consideran que superará en importancia a la invención de la imprenta. Pero además, como insiste Jenkins en sus libros acerca del *transmedia* y la cultura convergente, no se trata sólo de un asunto tecnológico que permite mezclar medios diversos o acceder a más información que nunca, sino de un cambio cultural que propone una cultura participativa que contrasta «con nociones más antiguas del espectador mediático pasivo».

Una de las principales características del mundo audiovisual en el siglo XXI es que las fronteras entre los autores y los espectadores ya no están tan claras como antes. El público puede relacionarse con las obras que consume de una manera más intensa y directa, puede elegir entre diversas posibilidades en las narrativas hipertextuales y puede interactuar e incluso participar en el desarrollo de ciertas obras. Esta situación

plantea retos desconocidos hasta ahora a los guionistas y narradores audiovisuales, que se ven obligados a aprender las nuevas formas y posibilidades narrativas. Pero no es el único desafío al que tienen que hacer frente, porque su misma profesión está sufriendo una transformación constante, ya que, del mismo modo que se mezclan los medios, los géneros y las diversas artes audiovisuales, también se mezclan las profesiones. Las novedades tecnológicas han traído consigo una evolución del trabajo mismo de los narradores audiovisuales, que yo mismo he vivido en mis treinta años como guionista y director de televisión, aunque mi experiencia comenzó incluso antes. En efecto, como mi madre era montadora, pasé muchas tardes de mi infancia en las salas de montaje de Televisión Española en Prado del Rey cuando en televisión todavía se usaba celuloide. Era fascinante ver cómo los rollos de película giraban en la moviola, cómo mi madre marcaba con un lápiz blanco el trozo de película que había que cortar, cómo lo cortaba con la cuchilla de la guillotina y unía dos fragmentos con celo, o cómo añadía cola blanca (rollo de película blanco) al principio o al final de la bobina. Al comenzar mi vida profesional en televisión trabajé primero escribiendo los guiones de una sección dedicada al cómic, para la que yo mismo tenía que buscar las viñetas de *Superman*, *Batman* o *Spirit* y llevarme los tebeos a una oficina donde se rodaban en formato cine; lo único que podíamos hacer para darle un poco de vida a aquello era algún paneo recorriendo las viñetas, por ejemplo, siguiendo el vuelo de Superman, o un zum a la cara de Tarzán; aunque después se añadían sencillos efectos a las viñetas con la cámara de truca.

Años después llegó el vídeo y un proceso que parecía más sencillo pero que no lo era tanto, como prueba que un día estuve veinticuatro horas y media en la productora Globo Media editando (junto a un editor profesional) varias piezas de un programa de cámara oculta que se llamaba *Eso hay que verlo*. Cuando trabajaba en el programa de humor *El informal*, ya disponíamos de ordenadores que nos permitían acceder a la base de datos de Telecinco y buscar imágenes que nos pudieran servir para hacer chistes: por ejemplo, el papa besando el suelo en un aeropuerto. Lo único que veíamos era una descripción textual: «Viaje de Juan Pablo II a Francia, avión aterriza, baja el papa y besa el suelo». Entonces teníamos que pedir que nos grabasen las imágenes que nos interesaban, que eran repicadas todas juntas en una cinta betacam. Las mirábamos, seleccionábamos lo que nos pudiera interesar y volvíamos a pedir las imágenes para editarlas y fabricar nuestro chiste (si usábamos las que acabábamos de ver, perderíamos una generación). Pocos años más tarde, los guionistas ya podían ver las imágenes desde su propio ordenador, aunque no fuese en muy buena calidad, y eso les permitía ahorrarse un paso y un intermediario. Tiempo después, ya se recibían las imágenes en perfecta calidad y se podían seleccionar directamente en formato digital. Por fin, llegó un momento en que los guionistas casi las editábamos, dejando un poco de «coleo» por delante y por detrás, y enviándolas entonces a edición. Pero

en los informativos los propios reporteros descargaban el material que habían grabado y lo editaban para emisión, sin más intermediarios.

Cuando llegó el formato digital las cosas se simplificaron, como ya hemos visto en el capítulo dedicado al mundo digital, pero durante algunos años incluso la edición digital sólo era accesible a algunos privilegiados, porque los ordenadores domésticos no podían soportar tanta cantidad de información y el proceso de renderizar diez minutos de película podía llevar toda una noche o un día entero. Pero ahora cualquier ordenador doméstico, incluso un portátil, puede editar con programas sencillos y muy intuitivos y está claro que en poco tiempo las fronteras entre los programas profesionales como Avid o Final Cut se harán casi indistinguibles. En la mayoría de los programas de edición, el montaje resulta casi tan intuitivo que no es una exageración decir que un niño de 10 años puede aprender a usarlo en menos de una hora. Aunque ya en la infancia hice algunos montajes con los restos de película que mi madre descartaba, y aunque en alguna ocasión he ayudado a algún editor, nunca logré editar con cierta soltura hasta que pude instalar en mi ordenador personal un programa de edición digital. La distancia entre profesionales y aficionados se va haciendo cada vez menor y la diferencia entre las diferentes profesiones del audiovisual se va haciendo cada vez más difícil de determinar: los guionistas editan, los actores se graban a sí mismos y los escritores se atreven a probar suerte en el mundo audiovisual con cámaras y ordenadores caseros.

## **EL GUIONISTA AUDIOVISUAL EN EL SIGLO 21**

---

¿Cómo trabaja un guionista hoy en día?, ¿de qué manera influyen las nuevas tecnologías en lo que hace?, ¿a quién se dirigen sus guiones?, ¿cómo busca trabajo y cómo lo encuentra? Las anteriores son algunas de las preguntas que quizá se haya hecho el lector de *El narrador de los nuevos medios* y para las que yo no tengo respuestas definitivas, aunque sí espero que le hayan resultado útiles algunas sugerencias. La intención de este libro no es enseñar métodos, sino mostrar un panorama que debería conocer todo narrador audiovisual. Cuando hablo de narradores audiovisuales me estoy refiriendo a algo mucho más amplio que esa profesión que consiste en rellenar páginas con diálogos y acotaciones en letra Courier, porque no hace falta ser guionista para convertirse en narrador audiovisual y tampoco un guionista tiene por qué limitarse a escribir guiones en folios. Cualquier persona puede escribir con una cámara, como bien decía Astruc o como dice Guerín:

Para muchas películas lo natural sería que unas notas de vídeo sirvieran de intención con la que prever una estructura, unas ideas concretadas en esas pequeñas imágenes y a partir de ahí surgiría de una manera muy natural una película.

No sólo eso: cualquier persona puede construir una narración sin guión y sin cámara, usando las imágenes que han grabado otros. Un ejemplo temprano lo dio Jean-Luc Godard en los años ochenta con sus *Histoires(s) du cinéma*, mediante el montaje de imágenes y fragmentos de películas a los que añadía títulos o textos sonoros. Terminado en 1998, ya el título del proyecto encierra una pluralidad de interpretaciones: trata de las historias que ha contado el cine en el siglo xx, de la historia del cine según los historiadores, de las divergentes historias del cine, o de una historia al estilo de las historias que se cuentan en el cine. Y, además, según la definición de Godard, es un ensayo y un poema. Hoy en día, sin ser Godard ni un profesional del cine, con el material audiovisual al que se puede acceder desde Internet, o mediante el alquiler de vídeos, un narrador audiovisual puede construir una obra propia sin coger una cámara, escribir un párrafo, conocer a un actor o hablar con un productor. Alguien dirá que se pierde mucho con el cambio, pero otros, los que hayan trabajado durante años con productoras de cine o televisión, pensarán que esa nueva posibilidad es casi como entrar en el paraíso. Sea como sea, ahora existe la posibilidad de manejar segmentos audiovisuales como quien maneja palabras para escribir un texto. Algunos párrafos serán mejores, otros casi ilegibles, como sucede con la literatura o el ensayo. Como acabamos de ver, los diversos narradores audiovisuales, entre los que quizá deberíamos contar a los directores, realizadores, guionistas, editores y también a los actores empiezan a confundirse, a aprender el oficio de sus colegas, a convertirse un poco en ellos. Siempre ha sucedido y son frecuentes las conversiones de guionistas en directores (Billy Wilder, Woody Allen, Charlie Kaufman), pero ahora todo resulta más accesible y la superespecialización del cine es casi cosa del pasado.

Antes los guionistas enviaban su currículum a una empresa o con suerte lograban que los recibieran allí, aunque eso cada vez resulta más difícil, al menos si se trata de empresas grandes. Cuando trabajaba en Globo Media en un edificio en Duque de Pastrana, cualquier persona más o menos avisada se las arreglaba para subir al primer piso y ofrecerse a trabajar con nosotros y más de una vez contratamos a alguno de ellos, pero, cuando la empresa se trasladó a un edificio del extrarradio de Madrid y se creó un departamento de personal, la empresa se convirtió en casi impenetrable para quien no conociera a nadie dentro. Ahora, sin embargo, Internet permite a cualquiera entrar en los despachos de los directivos, de los directores, de los guionistas o de los productores ejecutivos, porque todos ellos se pasan gran parte de su tiempo buscando cosas interesantes en la Red. Cada vez son más los programas de televisión e incluso las series que se adaptan a partir de una idea propuesta por aficionados profesionales en Internet. Algunas veces, el guionista, el actor o el director no se anima a hacerlo todo él y necesita a otras personas, pero las puede encontrar a través de foros de Internet o en talleres prácticos de guión: la facilidad del



medio digital ha hecho que muchos de mis cursos consistan en la creación de una webserie. No en planificar los capítulos o escribir los guiones, sino también en grabarla y subirla a la Red. Hoy en día los narradores audiovisuales pueden adquirir experiencia más fácilmente y mostrar lo que hacen a los demás. La competencia, claro, es mayor, precisamente porque cualquiera puede hacerlo, pero también por eso las reglas del juego son más justas.

El guionista o el narrador audiovisual tiene que aprender a moverse por este nuevo mundo, que no le ofrece el paraguas protector de una gran empresa, con la tranquilidad que eso supone en ciertos momentos, pero que también le puede permitir no convertirse en un rehén de ellas. De todos modos, tal como está el mercado laboral, no es una garantía pertenecer a una empresa audiovisual y muchos predicen que van a sufrir una crisis comparable a la de la industria discográfica. Pero pensar que por ello va a disminuir la demanda de narradores audiovisuales es un error: va a aumentar sin ninguna duda, aunque todavía no se haya definido el modelo de negocio, es decir, cómo hacer rentable el mundo digital. Eso no impide que las empresas de telecomunicación y entretenimiento digitales sean ya las más rentables del mundo: en 2009, Nintendo, Google y Apple (según *Bussines Week*).

El narrador de los nuevos medios no está obligado a conocer las últimas novedades tecnológicas orientadas a la narración, de las que en este libro he ofrecido una muestra bastante completa, pero le recomiendo sinceramente que lo haga y que no piense que las nuevas narrativas cancelan las antiguas. Más bien sucede al contrario, pues la revolución digital ha permitido acceder a un pasado audiovisual que casi había desaparecido del cine y la televisión. También ha provocado la recuperación de maneras de narrar anteriores a las de las últimas décadas. Por paradójico que parezca, el refugio para la narrativa clásica no son las salas de cine (dominadas por *blockbusters* para adolescentes), sino los foros y páginas especializadas de Internet. Lo nuevo y lo viejo coexisten en este nuevo espacio audiovisual e incluso se producen interesantes simbiosis, como creo que hemos podido ver a lo largo de este libro, aunque otras veces cada una va por su lado y se dirige a un público diferente, que puede acceder a unas y a otras desde la misma pantalla. Es posible también que lo que llamamos cine no haya muerto, sino todo lo contrario. Aunque es previsible que en los próximos años asistiremos a una sucesión de taquillazos en tres o diecisiete dimensiones, las salas digitales permitirán también, como ya está sucediendo en muchas ciudades, que se pueda ofrecer al público todo tipo de cine, desde grandes producciones que aprovecharán las novedades tecnológicas de manera brillante hasta películas llegadas de cualquier lugar del mundo; desde clásicos del cine a propuestas modestas y más personales que pueden ser tan o más interesantes que las ofertas de la gran industria. Landow decía hace años que el hipertexto no es la muerte de la literatura, sino la muerte de «la muerte de

la literatura». Del mismo modo, quizá el cine digital acabe siendo la muerte de «la muerte del cine». No el final del cine, sino tan sólo de un único tipo de cine.

## CONFESIONES CÁNDIDAS

---

*Una cosa acabada es el mayor enemigo de nuestra imaginación.*

KENKO YOSHIDA, *Tsurezuregusa*

Marshall McLuhan fue en su momento el profeta de la nueva era electrónica, que anunció el paso de la galaxia Gutenberg a la galaxia Marconi, del mundo textual al audiovisual, de un universo alfabetizado y lineal a una nueva cultura global pero también tribal. Él mismo aceptaba el título de profeta e incluso inventó un método práctico para calcular de antemano el efecto que cualquier nuevo medio tendría sobre la sociedad, la tétrada. Sin embargo, era muy difícil lograr que hiciera una valoración personal acerca de sus profecías. Lo consiguió Eric Norden en una entrevista que le hizo para la revista *Playboy* en 1969, «Una cándida conversación con el sumo sacerdote del pop cult y metafísico de los medios». «Si usted insiste en que hable acerca de mis propias reacciones subjetivas cuando observo la reprimativización de nuestra cultura, tendría que decir que veo tal trastorno con disgusto e insatisfacción personal».

En mi caso, estoy muy interesado en los cambios que se están produciendo, los sigo con interés e incluso intento entenderlos y adaptarme a ellos, pero eso no significa que me entusiasmen, o al menos no todos ellos. El ruido mediático que acompaña a las nuevas narrativas puede llevarme a cierto escepticismo, como a mucha gente, pero la constatación de que todos los nuevos medios fueron considerados formas inferiores en sus inicios me hace poner en duda esas dudas. Como todas las personas nacidas en un mundo predigital, todavía vivo en el pasado y puedo tener dificultades para entender la radical novedad de estos tiempos y la que se avecina, pero estoy muy lejos de creer que el mundo se volverá loco y yo me mantendré cuerdo. Sé también que cada nuevo cambio narrativo ha sido contemplado con miedo y considerado una caída en la vulgaridad, pero que con el tiempo muchas de esas novedades se han convertido en el modelo a imitar: el tiempo cambia no sólo el sentido de las obras, como el *Quijote* de Cervantes y el de Menard, sino a menudo su valor.

Creo que no se puede negar que el mundo actual ofrece a los guionistas, sea lo que sea que seamos, algo mejor que lo que hemos visto en las últimas décadas, no

sólo por el cuestionamiento de teorías dogmáticas del guión convertidas en clichés, o por la nueva narrativa aparecida en las series de televisión, o por las posibilidades que ofrece el mundo digital e Internet, sino también porque pocas veces como ahora, en este futuro presente, se ha conocido mejor el pasado, nunca antes los jóvenes pudieron acceder con tanta facilidad a los contenidos audiovisuales de sus padres, de sus abuelos e incluso de sus tatarabuelos. Mis alumnos de los últimos años a veces saben más acerca del mundo audiovisual de hace quince años que quienes vivieron en ese mundo. Ahora no sólo pueden oír hablar de lo que se hacía en los ochenta, en los setenta o incluso en los años veinte, sino que pueden verlo y el resultado es muchas veces el entusiasmo. Si es cierto aquello que dijo Brillat Savarin de que somos lo que comemos, entonces pronto empezarán a sentirse los efectos de una dieta audiovisual mucho más rica, y me atrevería a decir que más sana, que la de las últimas décadas del siglo xx. Pero creo que Hamlet y la holocubieta, la simulación de Platón y la caverna de *Matrix*, la historia de Gilgamesh escrita con signos cuneiformes sobre piedras y un montaje de *machinima* creado con bits son compatibles. Se puede disfrutar de la narración clásica y de la más actual, Homero y Joyce, Lubitsch y Wong Kar Wai, y podemos, como los escépticos antiguos, «suspender transitoriamente el juicio» y disfrutar incluso de lo que parece chocar con nuestras teorías más queridas, con la narración que imita a la vida y con la que se aleja de ella, con el modelo aristotélico y el platónico, con el de Scribe y Spielberg y el de Fellini y Buñuel, con Homero y con Internet.

## HOMERO EN EL CIBERESPACIO

---

Cuando hablé de la película de realidad aumentada *Nueve vidas*, en la que el jugador-espectador descubre con su móvil la narración escondida en las calles de Singapur, lo comparé con el estilo narrativo de Homero. Eric Havelock decía que Homero y los otros mitógrafos griegos, como Hesíodo, tenían a su disposición un inmenso edificio que era el de todas las tradiciones y leyendas, los héroes y los ciclos míticos, como la Edipodia (Edipo), la Tebaida de los siete contra Tebas, la Orestíada (el asesinato de Ifigenia y sus consecuencias) y por supuesto la guerra de Troya o *Ilíada*, del que la *Ilíada* de Homero nos cuenta el episodio de la cólera de Aquiles. Havelock, ya lo hemos visto, decía que Homero recorre ese edificio de la mitología y, si se encuentra con Euriclea lavando la cicatriz de Ulises, no puede evitar contarnos el origen de esa cicatriz. Todo está allí, en ese edificio del que nos habla Havelock, quizá el pasado en el sótano, el presente en el primer piso y el futuro en el ático. O tal vez en todas las estancias está el pasado, el presente y el futuro, como en los celuloideos superpuestos que permitieron a Méliès crear imágenes fantasmales, como en el videojuego *Silent*

*Hill: shattered memories* cuando al fotografiar los lugares que recorremos vemos imágenes del pasado; o tal vez, en fin, como en las calles de Singapur de *Nueve vidas*, que nos permiten ver en un mismo lugar tiempos diferentes.

Todas estas metáforas que intentan describir la manera narrativa de Homero son más fáciles de entender si pensamos en un universo *transmedia* lleno de hiperenlaces, como el proyecto HBO *Imagine*, en el que podemos saltar desde el instante de la cicatriz que lava Euriclea a la cicatriz que Ulises se hace en la cacería. Auerbach describe el modo que emplea Homero para pasar casi sin transición del presente al pasado y del pasado al futuro del pasado, y de nuevo al presente, de una manera que nos hace pensar inevitablemente en un hiperenlace instantáneo. Aunque la narración de Homero se expresa por fuerza de manera lineal, como una sucesión de pasos o capítulos, tanto en su versión oral como en la escrita su manera de proceder se parece a la de un espectador-jugador que nos cuenta cómo ha recorrido ese edificio de la mitología del que hablaba Havelock. Es como la partida grabada de un videojuego, o como el recorrido por una narración múltiple como *HBO Imagine*. Eso no quiere decir que moverse hacia atrás o hacia delante carezca de intención narrativa; cuando en medio de un combate los héroes de la *Ilíada* recuerdan que tiempo atrás fueron amigos o cuál es su estirpe, eso hace que sepamos que esos hombres que ahora se matan entre ellos casi sin saber por qué han conocido los goces de la paz y la amistad. Adquirimos así aquella visión panorámica de la que hablaba Murray que, aunque puede darse en la novela, el cine o la televisión, encuentra una construcción más intuitiva en la narrativa hipertextual. Homero es un narrador que está tan seguro de lo que cuenta que no necesita usar trucos estructurales para mantener el interés del oyente o del lector. Si tiene que desviarse en el momento de la crisis o el clímax, lo hace; si cree necesario que el oyente o el lector conozca el origen de algo, lo hace. Su poderosa narración sobrevive a esta falta de trucos, del mismo modo que lo hace la de David Chase en *Los Soprano*, por ejemplo, cuando unos mafiosos rivales descubren que uno de los *soldados* de Tony, Vito Spatafore, casado y con dos hijos, va a locales gays disfrazado de policía. Entonces, en los siguientes episodios, aunque la trama de Vito mantiene cierta relación con la principal, se nos cuenta su estancia en New Hampshire, su romance con un cocinero y su vida cotidiana con un nivel de detalle que en cualquier otra serie habría sido considerado innecesario y peligroso porque desviaría la atención. Todos los guionistas que han trabajado con Chase emplean en sus series el mecanismo *acausal* de *Los Soprano*: siempre hay unos cuantos episodios en los que aparecen personajes o se desarrollan tramas que después casi se olvidan. Lo hace Terence Winter en *Boardwalk Empire* cuando uno de los protagonistas se va de Atlantic City a Chicago y allí acumula experiencias de vida, y lo hace Mathew Weiner cuando en los primeros episodios de *Mad Men* nos muestra el denso universo femenino de Don Draper, presentándonos a algunas mujeres que quizá no vuelvan a

aparecer nunca más o tarden tres temporadas en regresar. Es una de las maneras de dar profundidad narrativa a la historia, de crear un mundo denso como el de la vida real o como el ficticio de Homero. Homero, sin embargo, tenía a su disposición ese mundo y podía moverse por él, mientras que el guionista de series o el novelista tienen que crearlo, y para ello deben contar con cierta paciencia por parte del espectador, que está demasiado acostumbrado a que todas las piezas encajen desde el principio.

Tal vez el arte del narrador acabará consistiendo en moverse o en guiar a los demás por un universo hipertextual casi infinito, seleccionar rutas, ofrecer un mapa de senderos que se bifurcan. Del mismo modo que podemos experimentar la emoción de un salto en paracaídas atados a un profesional, también podremos compartir una experiencia narrativa ajena, por ejemplo, en un videojuego de realidad virtual y aumentada, algo que, por otra parte, siempre hemos hecho, pues un novelista no hace otra cosa que ofrecernos el resultado de sus elecciones y recorridos en un mundo virtual que sólo ha existido en el interior de su cerebro, pero en el que ha tenido que decidir a cada frase, párrafo y capítulo qué camino tomar. El resultado es la novela. Por eso Henry James también describió el arte del novelista con la metáfora de alguien que recorre una habitación a oscuras con una linterna, iluminando ciertas zonas, pero nunca toda la habitación.

Todos hemos jugado a fabricar historias en sueños y fantasías, y parece que esa capacidad imaginativa para ver lo que no está ahí delante explica en parte la inteligencia y creatividad humana, que muchas veces consiste en convertir en real lo que era sólo ideal o imaginado. Ahora también podemos jugar en esa especie de realidad paralela que son los videojuegos. Pero, además de ser jugadores, a algunos quizá también les guste ser narradores, o lectores y espectadores. Murray dedica un fascinante capítulo de *Hamlet en la holocubierto* a la familia Brontë, que titula «La realidad virtual en la parroquia de Hawthort». Allí nos cuenta cómo los cuatro hermanos Brontë (Charlotte, Branwell, Emily y Anne) crearon un mundo imaginario llamado Verdópolis habitado por soldados de madera. Pronto incorporaron a ese mundo diversos elementos que ahora llamaríamos multimedia o *transmedia*, como un periódico y una crónica de Verdópolis. En ese mundo había mazmorras imaginarias cuyas llaves se repartían, Charlotte tenía la de la mazmorra y Emily las de las celdas. Cuando Charlotte cumplió 15 años, las dos hermanas menores, Emily y Anne, se independizaron y fundaron su propio reino, Gondal. Charlotte se retiró del juego la primera pero sus tres hermanos siguieron jugando hasta que Charlotte convenció a Emily y Anne para que, en vez de escribir las aventuras de aquellos reinos fantásticos, escribieran relatos dignos de ser publicados. El único que no se dedicó a la literatura fue Branwell, que siguió identificándose toda su vida con uno de aquellos personajes que él mismo había creado. Las tres hermanas Brontë prefirieron ser

narradoras en vez de jugadoras, mientras que el hermano siguió disfrutando de ese mundo privado. También en la Antigüedad, muchos se pasaban la vida recorriendo el universo de la narrativa mitológica o siendo espectadores del recorrido que otros, como Homero, les ofrecían, porque su manera de moverse, de detenerse aquí y allá, de acariciar y mostrar los objetos de aquel prodigioso edificio narrativo era única. Pero quizá tan sólo ahora, en este futuro que ya está aquí, el narrador de los nuevos medios y el lector de los nuevos medios pueden ser, finalmente, la misma persona.

# GLOSARIO

**Aficionados profesionales:** También llamados ProAm (*Professional Amateurs*). Término popularizado por Charles Leadbeater en *The ProAm Revolution* para referirse a los aficionados que son capaces de realizar trabajos que no quedan muy lejos de los estándares profesionales o que incluso los superan. Por lo general estas personas, además, ofrecen su trabajo gratis. También se puede emplear para referirse a los profesionales que deciden donar u ofrecer gratis su trabajo. El fenómeno ProAm guarda cierta relación con lo que Ted Nelson llamó *popuelitismo* (mezcla de popular y élite).

**Algoritmo:** Conjunto o esquema de reglas que permiten resolver problemas de forma segura, a partir de pasos sucesivos que nunca producen ambigüedades ni nos llevan a callejones sin salida.

**Antitrama:** Algunos teóricos emplean esta expresión para referirse a cualquier tipo de construcción que no sigue las normas convencionales de construcción de la trama, como la estructura en tres actos, o que dinamitan de alguna manera la relación de causa y efecto en una narración.

**Blockbuster:** Taquillazo, superéxito. Expresión empleada para referirse a las películas que obtienen una gran recaudación y logran llenar las salas de cine. En los años ochenta la expresión, más que ser una descripción de tipo estadístico, se convirtió en la definición de un género, de un tipo de películas concebidas para tener éxito, lo tuvieran después o no.

**Cinéma vérité:** Cine-verdad. Una variante del realismo cinematográfico en la que no se intenta tanto captar la realidad tal cual es, sino la realidad provocada por la presencia de la propia cámara. Se suele situar su comienzo en la película *Crónica de un verano*, de Edgar Morin y Michel Brault.

**Contenidos generados por los usuarios:** También llamado UGC (*User Generated Content*). Se refiere principalmente a los contenidos creados por usuarios particulares, a menudo **aficionados profesionales** (véase) que ofrecen estos contenidos gratis. Pero también se puede emplear en televisión, por ejemplo, para referirse a grabaciones de vídeo no profesionales que también pueden ser usadas por los medios tradicionales para completar su información o cubrir aspectos a los que no ha podido acceder con su propio personal.

**Crossmedia:** La narrativa *crossmedia* es aquella que se desarrolla a través de diferentes medios. Existen muy diversas variedades de *crossmedia*, desde la simple transcripción de una historia de un medio a otro hasta el más ambicioso *transmedia* o los juegos de realidad alternativa. Se puede encontrar una

descripción detallada de las diferentes variedades en el apartado «Crossmedia», dentro del capítulo «La mezcla sin fin».

**Crossover:** Conexión entre dos narraciones diferentes. Puede producirse porque los personajes de dos colecciones de cómics o de dos series se junten en una de ellas o incluso si lo hacen en una tercera colección o serie.

**Deus ex machina:** Expresión procedente del teatro grecolatino que se usa para referirse al recurso por parte del guionista de una solución para los problemas de sus personajes inesperada e injustificada, que no se deduce de la trama.

**Diabolus ex machina:** Mecanismo narrativo semejante al *deus ex machina*, pero que en vez de resolver los problemas de los personajes lo que hace es plantearles nuevas dificultades, aunque también, como en el *deus ex machina*, de una manera no justificada por el desarrollo de la trama.

**Ergódico:** Espen J. Aarseth creó el término ergódico para distinguir la interactividad normal de aquella en la que el usuario o jugador tiene que ejercer acciones decididas en las que se implica de manera más intensa que simplemente pasando las páginas de un libro o incluso eligiendo entre dos posibilidades con un clic del ratón, que Aarseth considera un modo de interacción trivial.

**Estructura aristotélica:** Se suele considerar que la teoría aristotélica narrativa es: la estructura en tres actos (planteamiento, desarrollo y desenlace) y las tres unidades narrativas (acción, tiempo y lugar). Pero Aristóteles no propone esas dos teorías de manera dogmática en su *Poética*. Más interesante es la insistencia de Aristóteles en que una obra narrativa debe ser como un organismo, en el que todas las partes contribuyen a un mismo fin.

**Estructura en tres actos:** La división de una obra en planteamiento, desarrollo y desenlace se remonta a la *Poética* de Aristóteles, aunque no es la única que proponía el filósofo griego (véase **estructura aristotélica**). Los tres actos pueden ser explícitos, como en el teatro con el uso del telón, o implícitos. En el primer acto se plantea la historia, se describe el mundo, los personajes y los conflictos. En el segundo se desarrollan los conflictos, se añaden nuevas tramas o personajes y se suele llegar a una crisis para los protagonistas. En el tercer acto se resuelven los conflictos. Un ejemplo de este tipo de estructura es el paradigma de Field; otro, la estructura en tres actos reparadora.

**Estructura en tres actos reparadora:** Tiene las características de la estructura en tres actos, pero con la característica añadida de un desenlace que soluciona todos los problemas de manera aceptable para todo tipo de público.

**Estructura irónica en tres actos:** Estructuras narrativas que parecen seguir el



modelo de la estructura en tres actos reparadora, pero que de alguna manera la sabotean, por ejemplo exagerándola o evitando el final reparador con un cuarto acto.

**Flashback:** Mecanismo narrativo que nos permite retroceder al pasado de la acción principal. Generalmente para después regresar al presente.

**Flashforward:** Mecanismo narrativo que nos permite anticipar el futuro de la acción principal, generalmente para después regresar al presente.

**Galaxia Gutenberg/Galaxia Marconi (y Galaxia Tesla):** Marshal McLuhan distinguió entre la galaxia Gutenberg o tipográfica, nacida con la imprenta, y la galaxia Marconi o electrónica, caracterizada por el uso de medios como el telégrafo, el teléfono o la televisión. Distinguía así entre una civilización textual, más lógica y civilizada, frente a otra audiovisual, más tribal e intuitiva. La galaxia Marconi debería llamarse, sin embargo, galaxia Tesla, ya que este inventor ha sido reconocido como el verdadero inventor de la radio.

**Hiperenlace:** También llamado vínculo o hipervínculo. Parte de un hipertexto, desde una palabra a una imagen, que nos permite conectar con otros hipertextos o con partes concretas (**lexías**) del hipertexto en el que estamos o de otros.

**Hipermedia:** Documento que puede estar compuesto de imágenes, sonido, textos o contenidos audiovisuales vinculados de alguna manera mediante hiperenlaces (véase **hipertexto**).

**Hipertexto:** Texto que se caracteriza por tener hiperenlaces que permiten conectarlo con otros textos, páginas web o lugares específicos (**lexías**). La palabra hipertexto suele usarse para referirse a todo tipo de documento digital con enlaces, ya se trate sólo de texto, de imágenes o de contenidos audiovisuales. Se suele usar, por tanto, también como sinónimo de hipermedia.

**Interactividad:** En el mundo de la narrativa audiovisual cualquier sistema o narración que permita que el espectador o usuario pueda decidir entre diferentes alternativas o incluso modificar la narración de manera activa (véase **ergódico**). También es interactiva aquella narración que permite la interrelación entre los creadores y los espectadores.

**Internet:** También llamada la red de redes o la red mundial (WWW: World Wide Web), aunque no se trata exactamente de lo mismo. Internet es un conjunto de redes conectadas que funciona a nivel mundial y que permite conectarse a usuarios y ordenadores, mientras que la red mundial (www) es un protocolo de transmisión que permite compartir archivos de manera sencilla a través de Internet.

**Intertextualidad:** Todo texto, entendiendo aquí «texto» de una manera muy amplia como cualquier tipo de contenido cultural creado por el ser humano, es intertextual, pues siempre existirán relaciones que lo unan con otros textos o contenidos. Pero Gérard Genette precisa la noción al emplearla para referirse a todas aquellas maneras en la que un texto puede referirse a otro sin llegar a ser un mero comentario. En cualquier caso, hay medios y textos más o menos intertextuales que otros; así, un hipertexto muestra de manera explícita muchas de sus relaciones intertextuales.

**Juegos de realidad alternativa:** También llamados ARG (*Alternate Reality Game*). Es una tipo de narrativa interactiva que se desarrolla en la realidad misma, a menudo empleando diferentes medios de comunicación, como Internet, los periódicos o lugares reales en los que pueda transcurrir la acción. Uno de los más célebres fue la campaña viral «Why so serious?», que sirvió para promocionar *Batman: el caballero oscuro*.

**Lexías:** Parte de un hipertexto que está vinculada con otros hipertextos o con otras lexías mediante hiperenlaces.

**Machinima:** Animaciones creadas a partir de imágenes extraídas de videojuegos. A las escenas se les puede cambiar el audio y en algunos casos añadir efectos de imagen que no existían en el videojuego original.

**Metamedio:** Autores como Adele Goldberg y Alan Kay definen el ordenador e incluso Internet como un metamedio, por su capacidad para contener cualquier otro medio (texto, imagen, sonido, periódicos, películas, canciones), y no sólo eso, también es una máquina con la que se puede crear música, libros o películas.

**Mockumentary:** Falso documental. Género de ficción que adopta las formas narrativas del documental. Entre los más famosos están *Forgotten silver (La verdadera historia del cine)* de Peter Jackson o *This is a spinal tap*, de Rob Reiner. Pero el precedente más célebre es sin duda la adaptación radiofónica de *La guerra de los mundos* por Orson Welles.

**Montaje transparente:** Suele referirse a la manera de construir la narración fílmica en el Hollywood clásico, en la que se intentaba que el espectador no fuese consciente del mecanismo narrativo y viese la película como si estuviese viendo la vida misma, sin percibir al autor o a los autores que la habían creado.

**Multimedia:** Un espectáculo o una narrativa multimedia es aquella que utiliza diferentes medios integrados en un mismo escenario o medio. Puede tratarse, por ejemplo, de un DVD interactivo que contiene imágenes, textos o contenidos de vídeo. El cineasta Peter Greenaway ha llevado a cabo en los últimos años muchos

proyectos multimedia, como *Las maletas de Tulse Luper*, un complejísimo proyecto que combina películas, una serie de televisión, DVD, páginas web, videojuegos y libros. En muchos casos, como el de Greenaway, los proyectos multimedia pueden ser considerados *crossmedia*.

**Multinarrativa:** Término muy amplio que engloba todo tipo de narraciones que hacen uso de las posibilidades hipertextuales, de la interactividad, el *transmedia*, los elementos multimedia o *crossmedia*. Otras veces se emplea simplemente como sinónimo de hipernarrativa.

**Multitrama:** Estructura narrativa propia de la televisión (aunque también se puede dar en el cine) en la que se desarrollan diversas tramas que avanzan en paralelo. En su versión más célebre se remonta al guionista Steven Bochco, quien la popularizó en 1981 con *Canción triste de Hill Street*.

**Narrativa multilínea:** Se emplea para referirse a una narración que no sigue una única línea de principio a fin. Se puede referir desde a los saltos temporales a la hipernarrativa.

**Narrativa multimedia:** Aquella que integra en una misma narración diferentes medios, por ejemplo, contenidos textuales y audiovisuales.

**Obra bien hecha:** Teoría narrativa creada por Eugene Scribe hacia 1820 que propone una fórmula para construir obras de teatro siguiendo un esquema preciso de causas y efectos, con protagonistas y antagonistas claros y un desenlace satisfactorio para el público más convencional.

**Paradigma:** Estructura narrativa para el guión de cine que propuso Syd Field en 1979 y que fue la más popular durante al menos dos décadas. Consiste en tres actos siguiendo el esquema clásico de planteamiento, desarrollo y desenlace, pero añadiendo un punto de giro o *plot point*, al final del primer y el segundo acto. Años después, Field propuso un esquema un poco más complejo con el paradigma reformado.

**Procedural o procedimentales:** Tipo de series en las que en cada episodio se repite un mismo esquema de pasos, por ejemplo: se comete un crimen, se busca a los asesinos y se resuelve el caso al final del capítulo.

**Plot point:** Traducido generalmente como punto de giro. Es algo que cambia la situación y generalmente complica la vida de los personajes. En el **paradigma** de Field hay uno al final del primer acto y otro al final del segundo acto. Otras veces se llama a este mecanismo *turning point*.

**Punto de giro:** Véase *plot point*.

**Incidente incitador:** Aquello que pone en marcha la acción, que fuerza a los personajes a actuar o que al menos introduce al espectador en la trama.

**Realidad alternativa:** Véase **juegos de realidad alternativa**.

**Realidad aumentada:** Los sistemas de realidad aumentada (*Augmented reality*) combinan el mundo real con una realidad superpuesta en dispositivos como los teléfonos móviles. Muchos de estos mecanismos funcionan mediante geolocalización, como el sistema GPS empleado en los automóviles. La realidad aumentada resulta espectacular cuando se combina con el sistema de proyección tridimensional.

**Realidad simulada:** Técnica que permite estimular los sentidos actuando directamente sobre el cerebro, por ejemplo, mediante electrodos que estimulen ciertas zonas. Aunque se ha hablado de experimentos de realidad simulada que podrían incorporarse a la realidad virtual o a los videojuegos, hasta el momento su uso parece demasiado polémico.

**Realidad virtual:** Los sistemas de realidad virtual pretenden duplicar de algún modo la experiencia que una persona tiene en el mundo real. Aunque estuvieron muy de moda en los años noventa, su resultado era bastante decepcionante. Duplicar la realidad de manera creíble resulta tan extraordinariamente caro que se cree que todavía pasarán bastantes años hasta que aparezcan las primeras narrativas de realidad virtual convincentes.

**Spin-off:** Narración que se independiza de la narración principal, por ejemplo, cuando un personaje de una serie consigue su propia serie.

**Storytelling:** Tradicionalmente significa simplemente el arte de contar historias, pero en los años noventa del siglo pasado se empezó a emplear de forma metódica como una técnica de persuasión que recurre a las herramientas narrativas, convirtiendo la información en historias con protagonistas y antagonistas en una trama. Se emplea especialmente en el terreno de la política, la publicidad y la comunicación empresarial.

**Transmedia:** La variante más sofisticada del *crossmedia*, en la que la narración se desarrolla a través de diferentes medios pero de forma estructurada y coherente, no limitándose a duplicar los mismos contenidos en diferentes medios o en ofrecer contenidos extras o historias paralelas, sino construyendo una historia que sólo puede ser plenamente comprendida y disfrutada conociendo todo su desarrollo en los diversos medios.

**Viaje del héroe:** Teoría narrativa que propone un esquema en doce pasos para el protagonista de la aventura. La teoría se deduce a partir del estudio de los mitos,

las fábulas y las leyendas populares. Se le atribuye al mitógrafo Joseph Campbell, aunque antes que él ya la propuso Otto Rank en *El mito del nacimiento del héroe* y, posteriormente, Vladimir Propp y otros autores. La teoría influyó en George Lucas para crear la saga de *La guerra de las galaxias*. El guionista Christopher Vogler la popularizó en las últimas décadas del siglo XX e inicios del XXI.

**Videojuego:** Un videojuego es un software de entretenimiento que puede jugarse en un aparato electrónico digital como una consola de vídeo, un ordenador o incluso un teléfono móvil. Sin embargo, los primeros videojuegos no eran digitales y se empleaban con aparatos analógicos, como el televisor.



**DANIEL TUBAU.** Ha trabajado como guionista, director de televisión y profesor de narrativa audiovisual en la Universidad Carlos III, en Universidad Juan Carlos I y en la Escuela de Cine y Audiovisual de Madrid (ECAM). Ha trabajado en productoras como Globo Media y ha escrito guiones o dirigido muchos programas y series de televisión.

Ha publicado cuentos, ensayos y novelas, como *Las paradojas del guionista*, *reglas y excepciones en la práctica del guión*, que es un perfecto complemento de *El guión del siglo 21*; o *La verdadera historia de las sociedades secretas*, *Recuerdos de la era analógica (una antología del futuro)*, *Elogio de la infidelidad*, ambos en la editorial Evohé, o *Nada es lo que es: el problema de la indentidad*, un ensayo que ganó el Premio Ciudad de Valencia en 2009.

[1] Juego de palabras traducible a partir de la palabra hombre (*man*) en Spiderman y Batman.

[<<]