

EL CINE DESPUÉS DEL CINE

COMUNICACIÓN AMPLIADA Y ENTORNOS TRANSMEDIA: VIDEOJUEGOS Y CINE

THE CINEMA AFTER CINEMA

EXPANDED COMMUNICATION AND TRANSMEDIA ENVIRONMENTS: VIDEO GAMES AND CINEMA

Héctor Gómez Vargas*

Artículo recibido: 3-12-2016

Aprobado: 31-01-2017

Resumen

El presente ensayo explora algunos cambios de los entornos mediáticos debido a la presencia de la cultura digital. En tiempos de la cultura de la convergencia, se exploran los vínculos entre el nuevo cine y los videojuegos por la incorporación de diversos elementos estéticos, y señala que es parte de lo que se está constituyendo dentro de la visibilidad contemporánea.

Abstract

This essay explores some changes in media environments due to the presence of the digital culture. In the times of the convergence culture, the links between the new cinema and videogames are explored by the incorporation of various aesthetic elements, and points out that it is part of what is being constituted within contemporary visibility.

*Coordinador del
Doctorado en Ciencias
Sociales, Complejidad e
Interdisciplinariedad,
en la Universidad
Iberoamericana León,
México; Doctor en Ciencias
Sociales.
[hector.gomez@iberoleon.
mx](mailto:hector.gomez@iberoleon.mx)

Palabras clave: Cultura digital, cine contemporáneo, videojuegos, cultura de la convergencia.

Keywords: Digital culture, contemporary cinema, video games, culture of convergence.

Comunicación aumentada y entornos transmedia

Una de las perspectivas para entender al cine en la era de la cultura digital es el reconocimiento de que el tiempo del cine que emergió y evolucionó a lo largo del siglo XX, es decir, la constitución de un cine moderno, ha concluido, y ahora se vive otra cosa distinta. En eso, en lo que se está transformando, es el objeto de estudio, reflexión y discusión, pues con ello parece que se abre no solamente una nueva etapa en el cine, sino en todo aquello que ha conformado la cultura moderna como proceso civilizatorio y todo aquello que está vinculado con lo visual como dispositivo histórico del saber y del representar (Brea, 2010; Deleuze, 1987).

El cine contemporáneo, que algunos lo denominan de esa manera como un procedimiento para diferenciarlo de su etapa moderna (Choi, 2009), en términos de Luhmann es un medio simbólicamente generalizado que ha marcado y está marcando una diferenciación de los procedimientos establecidos con el cine moderno, lo cual lleva a considerar que en los tiempos recientes el cine es otra cosa a lo que se conoció en el pasado. Como forma cultural es algo que permite integrar procesos históricos varios de la cultura, al igual que una singularidad cultural desde a partir de la cual se gestan entornos de novedad de algo que está en emergencia donde se está fraguando parte del diseño de la continuidad de lo simbólico colectivo, la cultura y la comunicación de la sociedad en el futuro (Becker y Reinhardt-Becker, 2016).

Una manera de entender estos cambios es a partir de la comunicación aumentada que se ha dado ante el ingreso de la cultura digital, y que parece alterar de manera radical los procedimientos conocidos de la comunicación de masas y que ahora parece trasladarse hacia diversos procesos de mediatización de la cultura, algo que para algunos se ha venido conociendo y explorando bajo denominaciones como la cultura de la convergencia (Jenkins, 2008). Bajo la propuesta de la convergencia se pretende generar una visión que permita entender varias cosas, una de ellas es la manera como las industrias, tecnologías y audiencias que provienen de las culturas mediáticas se transforman bajo procedimientos y entornos transmedia (Evans, 2011) y altera la vida social en un ambiente cultural fluido, plural, discontinuo, descentrado, interrelacionado, donde se abre a procedimientos y modalización de narrativas y estéticas hipertextuales y posthipertextuales (Gray, 2010; Pajares, 2008; Scolari, 2008).

Otra cosa que se explora bajo perspectivas como la de la convergencia de medios, ante la dimensión ampliada que alcanzan y que lleva a algunos a considerarlos bajo una visión como hipermedios (Scolari, 2008a), algo que ha venido aconteciendo con los medios digitales e interactivos. Desde ahí es posible considerar que la manera como los denominados nuevos medios remodelan, retoman y rivalizan con los medios de comunicación masivos tradicionales, y las diversas formas como se ha venido desarrollando una narrativa transmedia ante diversos procesos de integración de lenguajes y estéticas de los nuevos medios con los medios tradicionales. Es por ello que la postura de algunos autores es ver a los nuevos medios como una “forma cultural” bajo la contingencia

Una manera de entender estos cambios es a partir de la comunicación aumentada que se ha dado ante el ingreso de la cultura digital

de remediación: las maneras como entre los viejos medios se renuevan ante procedimientos de lo digital, y las formas como están presentes en el accionar de lo nuevo comunicativo y que deja de ser evidente y visible su presencia porque es parte de la interfaz simbólica en los nuevos medios se tornan borrosa (Sánchez-Mesa, 2008).

Esto es posible verlo en la manera como el cine se ha modificado: ha dejado de ser el cine de antes, propio de una cultura de masas, y ha ingresado a entornos comunicativos más amplios, y desde los cuales se ha integrado en un doble proceso: ha incorporado recursos estéticos, narrativos y tecnológicos de los medios digitales e interactivos, y se ha escurrido en la manera como diferentes ámbitos de la visualidad y el entretenimiento han incorporado los procedimientos de representación visual y narrativa del cine (Quintana, 2011). Un ejemplo de esta visión es la propuesta de Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009) cuando hablan de la manera como el cine ha impulsado una cultura mediática en tiempos hipermodernos y que denominan bajo la metáfora de “la pantalla total”.

Una vía para explorar al cine en los tiempos recientes es acercarse a observar lo que ha sucedido con el cine a partir de esos entornos transmedia, es decir, al cine después de lo que hemos conocido como cine, y ello implica reconocer dos procesos por lo menos: el primero, que el cine contemporáneo ha sido uno de los procedimientos para experimentar los ambientes culturales propios de la modernidad tardía o las posmodernidades múltiples de la sociedad actual (Vizcarra, 2015), y que no se puede entender los entornos transmedia sin la interrelación entre el cine y nuevos dispositivos culturales posmodernos que se dinamizan mediante la comunicación digital, interactiva y móvil, como es el caso de los videojuegos.

Uno de los fenómenos más interesantes en el mundo transmedia es la relación que se ha generado entre el cine, los textos televisivos y los videojuegos

La manera como diferentes ámbitos de la visualidad y el entretenimiento han incorporado los procedimientos de representación visual y narrativa del cine

Universos expandidos y nuevos entornos comunicativos. Videojuegos y cine

Uno de los fenómenos más interesantes en el mundo transmedia es la relación que se ha generado entre el cine, los textos televisivos y los videojuegos (Jones y Clayton, 2014). No solamente es uno de los vínculos más fructíferos y experimentales en lo que se refiere a productos mediáticos, sino que igualmente es uno de los espacios más interesantes desde donde se percibe que está apareciendo una nueva condición dentro de los medios simbólicamente generalizados de lo que se ha estado formando en condiciones culturales y comunicativos más allá de lo moderno (videojuegos).

Por ello se torna pertinente y vital encontrar algunas de las pautas por las cuales se ha estado gestando una transformación semántica de corte histórico por las nuevas condiciones

de la producción social de sentido de lo social, y que permita observar algunos de sus cambios en las últimas décadas (Becker y Reinhardt-Becker, 2016:126). La idea es ver algunos puntos de interrelación entre una forma cultural de la posmodernidad como son los videojuegos con otra de la modernidad como fue el cine.

Los videojuegos tienen varias historias que, ingresar a ellas, permiten entenderlos como un producto y un fenómeno cultural. Algunas corren de manera simultánea y, en paralelo, se pueden agrupar dentro de diferentes aspectos. Dos son las grandes historias que interesa destacar para señalar algunos elementos, que deben ser abordados a mayor profanidad en otro momento: la tecnológica y la estética.

Respecto a la parte tecnológica, es posible encontrar tres historias entrelazadas. La primera es aquella por medio de la cual podemos entender cómo, quiénes, dónde, cuándo y por qué comenzaron a crearse los video juegos. Es la parte más tradicional, o que se comenta más, y que en mucho se intenta narrar mediante una historiografía tradicional, aunque por momentos no es tan simple. De esta historia interesa subrayar unos datos en particular: sus inicios datan de principios de los sesenta, en laboratorios donde se desarrollaba alta tecnología, por parte de personas que los comenzaron a desarrollar en parte como pasatiempo y en parte como una afición cercana a la de los hackers, no necesariamente con un fin de lucro. Estos elementos son importantes porque pueden ayudar a encontrar pistas para entender parte de otras historias de los videojuegos, y ponen la pista de otras dos historias.

El encuentro con el pensamiento complejo, los sistemas emergentes y la tecnología que se ha desarrollado a partir de esos descubrimientos

Tanto la época como el lugar donde emergen los videojuegos indican otra historia: el encuentro con el pensamiento complejo, los sistemas emergentes y la tecnología que se ha desarrollado a partir de esos descubrimientos. De esta historia se destacan tres elementos: como esos hallazgos fueron generando tecnologías aplicadas y que encontró en los mismos videojuegos no sólo un espacio de concreción teórica sino de exploración y continua invención; por otro lado, las invenciones fueron dando genealogías de desarrollos, reemplazos y diversificación de cada tecnología o de familias de tecnología, como sería el caso de los videojuegos; además, estaba la tendencia a la interconexión de las tecnologías, con lo cual, los videojuegos entrarían en algún momento, y las posibilidades de acceso de grupos de usuarios llegarían a ser mayores y cada vez más amplias. Es por ello que en esta historia está la certeza de que una idea científica se ha convertido en una manifestación cultural.

Por tanto, la tercera historia es la evolución de la misma tecnología, que ha propiciado reorganizaciones continuas en cuanto al hardware y software, su diversificación y ampliación. Esto implica una serie de transiciones en varios aspectos. El primero se refiere al hardware, con el paso de las máquinas de videojuegos a las consolas, de las consolas a las computadoras personales, y un retorno a las nuevas consolas como dispositivos móviles. El segundo es el paso del software, los

soportes y los periféricos, con el paso de los cassettes a los cartuchos, a los diskettes, a los CDs y al mismo internet. Ambas transiciones implican varias cosas: la capacidad y complejidad del juego, las interfases por emplear, la calidad de las imágenes, la diversidad y complejidad de la trama del juego, la cantidad de participantes, el tipo de participación, la movilidad y el uso posible de los videojuegos, la interconexión con usuarios, máquinas y recursos.

Pero hay más, las transiciones de los mismos programadores, más en la línea de aficionados que de manera individual o en pequeños grupos producen videojuegos, a la de instituciones y equipos de programación que se dedican a diseñar, producir y explorar nuevas tendencias de los videojuegos. Asimismo, está el paso de los aficionados a los usuarios y comunidades de fanáticos de los videojuegos.

Las primeras personas que comenzaron a producir videojuegos tendían a tener un elemento en común: su preferencia por libros de ciencia ficción y en particular en los libros de Tolkien. Esto que parece muy simple y anecdótico puede tener una vertiente sumamente importante, pues lo que generó fue la presencia de algunas de las primeras historias a desarrollar en los videojuegos, que andado el tiempo se convertirían en parte de sus narrativas, estéticas y géneros dominantes. Incluso se puede ver por su relación con la evolución reciente y desarrollo actual de la industria y de la estética cinematográfica.

Asimismo, tiene relación con otros elementos que se irían conformando en paralelo, pero que en tiempos actuales tendrá un fuerte vínculo ya sea como parte de la estética, la narrativa o un vínculo hipertextual, como sería el caso de otras opciones de animación y de entretenimientos juveniles, que no son recientes, pero en tiempos más cercanos se han ido interrelacionando, como es el caso del anime, los juegos de rol, los juegos de cartas y otros más, con los cuales hay un diálogo interesante a través de incorporar parte de su estética, narrativas, sus mitologías, donde por momentos el cine incorpora escenas basadas en estos procedimientos, hace referencias hipertextuales a estos mundos o bien lo emplea como herramientas para narrar sus propios “universos expandidos” que en ocasiones serán claves para entender algo de las películas.

Pensemos en el caso pionero dentro de la estrategia transmedia de la saga de películas de *Matrix*, el caso específico de *Animatrix* como historias que por un lado son puntos de referencias para las películas *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions*, pero que en sí mismas son una historia y permite darnos una idea de un universo expandido que conforman a la trilogía, y otras historias más que pueden llegar. *Animatrix* emplea estéticas paralelas a la trilogía, la del anime, quizá porque ese recurso estético permite ver cosas que de otra manera no podrían ser vistas y, también, explota los mismos sentidos de la realidad, algo que se pretende en las películas de la trilogía al abordar la relación del mundo real y el mundo cibernético, y en ese sentido *Animatrix* puede explorar de otra manera el

La tercera historia es la evolución de la misma tecnología, que ha propiciado re organizaciones continuas en cuanto al hardware y software, su diversificación y ampliación

mundo del ciberespacio y da elementos para representarlo en las dos última películas de la trilogía, como sería la secuencia, por dar sólo un ejemplo, de la batalla final entre Neo y el Sr. Smith.

Lentamente han ido apareciendo en los juegos de cartas, juegos de rol, en los videojuegos, en algunas escenas de la trilogía del los Episodio I, II y III

abren otra dimensión narrativas de sus universos ante la creación de la tercera trilogía. *Star Wars* conformó una mitología, basada en una diversidad de referentes mitológicos, culturales e históricos, que ha sostenido a toda la saga, pero igualmente se ha enriqueciendo por otros procedimientos, algunos provenientes de las historias de su “universo expandido” que han impulsado sus comunidades de fans (Jenkins, 2010) y con la incorporación de nuevos recursos de la imagen digital, y sus estéticas.

Star Wars conformó una mitología, basada en una diversidad de referentes mitológicos, culturales e históricos, que ha sostenido a toda la saga

Otro caso sería el de *Star Wars*, donde se acuñó el término de “universos expandidos” por las historias que sus fans fueron desarrollando y que de una manera u otra George Lucas se vio obligado o encontró un enorme potencial narrativo y mercadológico en ellas. Muchas de estas historias comenzaron a aparecer en páginas web, comics y libros, pero lentamente han ido apareciendo en los juegos de cartas, juegos de rol, en los videojuegos, en algunas escenas de la trilogía del los *Episodio I, II y III*. Más claramente en esas películas aparecen algunas secuencias que parecen ser de un videojuego, al mismo tiempo que se ha incursionado en la animación, con *Las guerras clónicas* y *Rebels*, donde se muestran breves historias que serán referencias que articulan las partes que quedan en medio de las dos primeras trilogías, y

Igualmente se puede ver en la saga de *Kill Bill*, donde en la primera parte incorpora al anime como un medio para realizar una retrospectiva, pero que en sí misma es una historia paralela y que puede crecer y expandirse, y en la segunda parte hay secuencias que bien pueden ser un anime japonés o un videojuego.

Si bien el cine fue el primer mundo audiovisual masivo que conformaría por mucho tiempo un estatus canónico de la estética la imagen, así como de la narrativa, el desarrollo de otros medios y recursos estéticos como la televisión y el video, abrieron otras perspectivas y posibilidades diferentes y diferenciadas, que fueron abriendo y revolucionando el mundo audiovisual (Rincón, 2006).

Durante un tiempo de su propia historia la televisión estuvo en un vínculo de integración-distanciamiento-diferenciación con el cine, y el video con respecto a la televisión, pero en los tiempos recientes es manifiesto que cada uno ha logrado una autonomía y, no sólo eso, la televisión y el video han propiciado que en algunos aspectos la estética del cine mismo haya incluido algunos de sus elementos, que son claves para entender parte del cine actual, y un ejemplo de ello es la manera como la imagen y la visualidad se modifica con lo digital. Se puede encontrar dentro de los videojuegos una relación con algunos productos de la televisión, es dentro del mundo del cine donde se ha encontrado un nicho importante como industria y entretenimiento, y un diálogo importante e interesante en cuanto a estética y narrativas.

Visualidad y nuevo cine

Dentro de la historia de los orígenes del cine hay una que lleva a considerar la manera como las narraciones digitales están en desarrollo y que las llevan al vínculo que tiene con la manera como se crearon los dispositivos de producir y consumir narrativas provenientes de la literatura. Una historia de la novela como un aparato semántico y cognitivo lleva a considerar que la novela se constituyó como un dispositivo por el cual el lector pudiera ingresar en sus historia, una inmersión cognitiva y sensible para explorar los mundos creados en formas de historia. Sin embargo, la diferencia de las narrativas es que los usuarios no solamente pueden colocarse en condiciones de inmersión, sino que igualmente pueden interactuar con esos mundos inmersivos (Ryan, 2004; Murray, 1999). Lo interesante es que bajo la tendencia que proviene de las narrativas digitales de crear narrativas que permitan la interacción con los usuarios, Arlindo Machado (2009) manifiesta antecedentes de estos procedimientos que no fueron considerados en tiempos del arte y la literatura modernas, y que ahora son pautas para las narrativas digitales e interactivas.

Lo interesante es que bajo la tendencia que proviene de las narrativas digitales de crear narrativas que permitan la interacción con los usuarios

Por ello es importante colocar la mirada en el cine, en varias de sus historias, para entender lo que sucede con la estética de los videojuegos. Una primera historia, que en parte puede rastrearse de una manera historiográfica tradicional, pero que lentamente se torna compleja y hay que ir modificando la mirada historiográfica, se refiere al cine como un medio de entretenimiento popular.

Richard Dyer (1992:17) ha trabajado el concepto de entretenimiento y dentro de su perspectiva considera un aspecto importante: el entretenimiento es un tipo de ejecución de procedimientos que se realizan ante una audiencia por parte de un grupo con el propósito de proporcionar placer. El punto a destacar es el de ejecución que propicia un ambiente emocional y significativo para un público y por el cual se ha adentrado en una situación creado por el espectáculo. No es gratuito que por lo general cuando se rastrea los orígenes del cine como entretenimiento popular se subrayan sus vínculos con otros espectáculos para explicar en gran parte la conformación del lenguaje cinematográfico. La perspectiva sería ver al cine desde los entornos desde los cuales se producía un entretenimiento alrededor de la proyección de películas, lo que propiciaba que no sólo se ejecutara la proyección, sino un ambiente más amplio como parte del mismo entretenimiento.

Es lo que Andrew Darley (2002) menciona como la histórica conformación de entretenimientos espectaculares del pasado, y los procedimientos por los cuales el cine se incorpora a una genealogía de espectáculos como el circo, la feria, actos de variedades como los musicales, los melodramas, que tenían como objetivo propiciar el asombro del público, estimularlo, maravillarlo, no sólo por todo un entramado de recursos visuales, sino por el mundo virtual, global, que se producía mientras ejecutaba el espectáculo. Es decir, parte del espectáculo era crear un ambiente visual que en su ejecución guiaba al público, el cual participaba adentrándose emocionalmente dentro de ese mundo.

Por ello es importante colocar la mirada en el cine, en varias de sus historias, para entender lo que sucede con la estética de los videojuegos

Darley menciona otro espectáculo que inició en la época que en cierta manera influiría en los inicios del cine como espectáculo popular, el parque de atracciones, que igualmente tendría ambiciones espectaculares, donde el público asistente se veía envuelto e inmerso dentro de un ambiente creado para ser ejecutando, en el cual el espectador tanto contempla como participa hasta cierto punto, y la participación es de manera itinerante, moviéndose dentro de los distintos momentos del espectáculo, o dentro de diferentes escenarios donde transcurre el espectáculo, ya sea de manera secuencial o simultáneamente.

Si bien hay algunos creadores del lenguaje que se inspiraron para crear películas espectaculares, o el mismo lenguaje cinematográfico como con el montaje de atracciones, basados en lo espectacular de los entretenimientos populares de finales del siglo XIX y principios del XX, el cine llamado clásico lo abandona, tanto en lo formal como en lo estético y lo narrativo. Lo peculiar es que algo de esos antecedentes renace con el cine a finales del siglo XX (Quintana, 2011).

El desarrollo actual del cine pone en acción esas primeras travesías como espectáculo popular, retorna con mucha fuerza debido a otros entornos mayores y con emergencias que provienen en mucho por el desarrollo de las tecnologías digitales. Algo como hoy día ocurre no sólo con algunos parques de diversiones en diferentes partes del mundo, sino con espectáculos escénicos, como el de Circo del Sol, óperas musicales, conciertos de música y danza. Un punto importante que realizaron algunos de los espectáculos populares, desde principios del siglo XX fue que se convirtieron en espacios de exploración e hibridación de narrativas, estéticas y contextos de recepción y experiencias sociales y culturales, así como un elemento sumamente importante como la noción misma de la realidad y de lo real, tanto en las formas de concebir como de representarlo. Y esos elementos retornan con lo que se ha tendido a nombrar “el nuevo cine”, donde, como expresaba al inicio del siglo XXI Lorenzo Vilches (2001:71), el cine “una vez más y sin dejar de ser un arte de masas, vehiculiza un discurso sobre su tiempo y las tecnologías sociales”.

Un primer punto es el nuevo tipo de “realismo” que se genera con las técnicas digitales en el cine, el cual es considerado como un engaño, una ilusión, o una renuncia a las tradicionales formas de representación visual al dar una enorme preferencia a lo formal, a lo efímero, a lo superficial, donde se desplaza la referencia y al significado por los mismos recursos significantes que se pueden lograr con lo visual. Esto comienza con otra historia: el desarrollo de tecnología digital incorporada al cine y la conformación de empresas dedicadas exclusivamente a este tipo de trabajos que lentamente incorporarán y perfeccionarán sus técnicas, llegando a crear películas completamente elaboradas por máquinas digitales. Los trabajos realizados por estas empresas introducen una nueva dimensión de la imagen,

Se convirtieron en espacios de exploración e hibridación de narrativas, estéticas y contextos de recepción y experiencias sociales y culturales

de sus representaciones de la realidad y del mismo producto cinematográfico. Se introducen elementos como la ambigüedad e incertidumbre de las imágenes que han sido creadas por medio de la simulación, por lo cual trabajan más como formas icónicas que indiciales y propician una alta hibridación de imágenes que son generadas por distintos procedimientos.

Darley (2002:169) habla de películas creadas por una “emoción tecnológica” por varias razones: se pretende fotografiar lo que parece imposible, incluso aquello que parece no tener relación directa con la vida real, acompañado de tomas demasiado cercanas de los rostros, de mostrar lo desmesurado de lo superficial, donde lo importante, a diferencia del cine tradicional que daba la sensación de mostrar u observar a la imagen desde un lugar preciso o móvil, ahora pretende propiciar el asombro de lo que muestra y de la variedad de formas como lo puede hacer. Continuamente intenta sorprender, asombrar, por la rapidez, por la perspectiva, la forma, que en ocasiones es demasiado, excesivo, rico en detalles. Además está el elemento narrativo que tiende a la realización de síntesis de imágenes con un alto grado de autorreferencialidad, de hiperrealismo, a una creciente intertextualidad con la misma película, sus sagas, con otras o con otros productos de la industria cultural. La narración se ha descentrado y avanza por otras rutas distintas, diferentes a las del cine clásico.

Quizá donde mejor ha tenido lugar el empleo de estos recursos es en las películas de ciencia ficción, fantasía, terror, cyberpunk, donde se exploran y experimentan visiones de la realidad, y donde los recursos narrativos y estéticos están más cercanos o más afines a lo que se está realizando por vía de las tecnologías digitales. Y es asimismo que a través de estos géneros donde se realizan los procesos de autorreferencia e intertextualidad con productos que provienen de la literatura, los videojuegos, los comics, las animaciones, la televisión, y que asimismo se crea un circuito alrededor de todos ellos, y con otros más como el internet, los juegos de carta, los juegos de rol, etcétera, donde se comparten mundos estéticos, narrativos, realidades y formas de involucrarse por parte del usuario, espectador, receptor.

El cine pretende, por todos estos recursos visuales espectaculares, involucrar de distintas maneras al espectador. Crear un ambiente en sí mismo, un mundo principalmente por sus sagas y juegos intertextuales donde el espectador pueda entrar e involucrarse, como por los mismos escenarios que se forman por otras vías, espectáculos, o la misma vida cotidiana.

Estos desarrollos ligan en mucho al cine actual con los videojuegos. De hecho, cada vez hay una interacción más estrecha, en mucho propiciada por las grandes industrias de lo visual, que si bien desde hace un buen tiempo han crecido y han ido integrando distintos conglomerados de industrias de lo audiovisual, con la llegada de productos nuevos que provienen de lo digital, han ido propiciando un conglomerado todavía más amplio. Las mayores productoras de cine se han involucrado en la producción de tecnología y de productos de video juegos, con las diferentes empresas que diseñan el hardware y software necesarios.

El cine “una vez más y sin dejar de ser un arte de masas, vehiculiza un discurso sobre su tiempo y las tecnologías sociales”

Por ejemplo, una estrategia de las industrias cinematográficas es realizar películas “supertaquilleras” (nuevamente el espectáculo espectacular), y en muchas ocasiones estas películas tienen sus ramificaciones en los videojuegos. Bajo entornos transmedia, el cine produce metanarrativas y el videojuego propicia ramificaciones de la historia, “universos expandidos”, por los cuales los usuarios pueden experimentar, conocer o interactuar, a partir y alrededor del discurso canónico del cine. También es posible ver el vínculo cuando se habla de las películas “supertaquilleras”, las cuales en los últimos tiempos provienen de mundos de la ficción, la fantasía, que tuvieron sus orígenes en el mismo cine (*Star Wars*, *Schrek*), en la literatura (*El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*), los cómics (*El Hombre Araña*, *Hombres X*, *Walking Dead*). Es por ello que lo que ha de llegar en los próximos años son películas que provienen del anime, resucitar héroes de cómics o lanzar nuevos héroes de cómics o la televisión. Y, también en algunos casos se producen películas tomadas de algunos videojuegos con lo cual adquieren un relato canónico (*Resident Evil*, *Tom Raide*, *Halo*, *Assassins Creed*).

El cine después del cine. La cultura digital y el orden desplegado

El cine fue la primera manifestación artística que apareció y se desarrolló en el siglo XX. Es decir, no sólo lo acompañó sino que se integró y manifestó su programa distintivo como siglo (Badiou, 2009). Con la llegada del cine, la creación de su propio lenguaje y su desarrollo estético, el impacto fue determinante dentro del mundo del arte porque abrió otra condición de la visualidad a diferencia de como por siglos se había desarrollado una ontología, epistemología y una política de la imagen.

Pero de acuerdo con algunas visiones de los Estudios Visuales, con la llegada de la imagen digital la condición que se había establecido en el arte por la imagen cinematográfica se alteró sustancialmente. El campo de la producción artística ingresó en su totalidad a un replanteamiento de su condición reciente y futura como arte ante lo digital, y de las condiciones para su producción, distribución y consumo (Brea, 2010). Dentro de los Estudios Visuales uno de sus efectos es la propuesta de crear un espacio de estudio más amplio que atienda a la manera como desde distintas esferas de creación se crea la visualidad contemporánea (Brea, 2005).

Si el cine trajo como consecuencia una imagen que era producida por “un aparato ciego” (Brea, 2010:37), y a partir de ello elaboró sus obras como una “estructura de racionalidad” particular (Ranciere, 2015:12), con la imagen digital el cine ingresa a una condición divergente: a una visualidad que se desarrolla a partir de otras bases tecnológicas y a una estética que proviene del desarrollo de las ciencias cognitivas y artificiales. La ontología, epistemología y economía simbólica que proviene

Bajo entornos transmedia, el cine produce metanarrativas y el videojuego propicia ramificaciones de la historia, “universos expandidos”

La ontología, epistemología y economía simbólica que proviene de la imagen digital se desarrolla a partir de su flotación y expansión por pantallas y sistemas de distribución de la imagen

de la imagen digital se desarrolla a partir de su flotación y expansión por pantallas y sistemas de distribución de la imagen, la apertura a una visualidad que se abre a una realidad aumentada como recurso y condición para la creación e inmersión de espacios de interacción y experiencia social (Hernández García, 2016).

Desde ahí es posible observar una “estructura de racionalidad” para crear mundos de ficción que proviene de todo lo que sostiene y trabaja con imágenes digitales. El vínculo con el arte electrónico o digital, los sistemas orgánicos, tiene un estrecho vínculo con la producción de imágenes como el caso de los videojuegos que se han convertido en uno de los espacios más claros del desarrollo de los sistemas emergentes y de las nuevas tecnologías de información, no sólo en el aspecto tecnológico, sino porque se han convertido en una herramienta cultural que distribuye conocimiento simbólico, formas de representación y de acción social, conforma nuevos entornos para la interacción social (Johnson, 2003). Su expansión ha sido continua y no se ve a dónde pueda llegar, pero ha venido mostrando una flexibilidad y capacidad para ocupar espacios, moverse por ellos, integrarse a otros mundos que circulan por diferentes vías, como es el caso de las nuevas consolas de video que podrán incorporar el acceso a internet, reproducir MP3 y otros dispositivos como los que han ido incorporando los teléfonos celulares.

Con el cine en la era digital hay procesos similares y una de las formas como se puede observar es cómo se ha desubicado de acuerdo con su paradigma como producto artístico y cultural del cine de la modernidad para ubicarse de una manera distribuida en los tiempos actuales: del modelo primario para ver cine era acudir a las salas de cine, que era el espacio de inmersión para la permanencia en la condición temporal que la película exigía a los espectadores, a los modelos para ver cine que se han ampliado y diversificado en proporción a las maneras como se han desarrollado las redes de distribución y acceso en el ciberespacio, los modelos de negocio que favorece un acercamiento a mundos visuales y a ficciones donde los productos del cine son una parte importante.

**Busca su lugar dentro
de una multitud de
esferas de lo visual, por
momentos cercano
al cómic, a las series
de televisión, a los
videojuegos, al teatro, al
circo, a los espectáculos
musicales**

Para acceder a estos nuevos procedimientos el cine ha tenido que dejar de ser el cine de antes para ser el cine que busca su lugar dentro de una multitud de esferas de lo visual, por momentos cercano al cómic, a las series de televisión, a los videojuegos, al teatro, al circo, a los espectáculos musicales. El cine después del cine vive momentos de invención y creación, intensos como inciertos.

Referencias

Badiou, A. (2009). *El siglo*. Buenos Aires: Manantial.

Becker, F. y Reinhardt-Becker, E. (2016). *Teoría de los sistemas: Una introducción para las ciencias históricas y las humanidades*. México: Universidad Iberoamericana.

- Bohm, D. (1988). *La totalidad y el orden implicado*. Barcelona: Kairós.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: Imagen materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Brea, J. L. (editor) (2005). *Estudios Visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Choi, D. (2009). *Transiciones del cine: De lo moderno a lo contemporáneo*. Buenos Aires: Santiago Arcos.
- Darley, A. (2002). *Cultura visual digital: Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1987). *Foucault*. México: Paidós.
- Dyer, R. (1992). *Only entertainment*. London: Routledge.
- Evans, E. (2011). *Transmedia Television: audiences, new media and daily life*. New York: Routledge.
- Gray, J. (2010). *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press.
- Hernández, I. (editora) (2016). *Estética de los mundos posibles: Inmersión en la vida artificial, las artes y las prácticas urbanas*. Bogotá: Universidad Javeriana.
- Jenkins, H. (2010). *Piratas de textos: Fans, cultura participativa y televisión*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2008). *La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Johnson, S. (2003). *Sistemas emergentes: O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Jones, B. y Clayton, W. (2014). "Introduction to the Special Issue: the Transmedia Relationship Between Film/TV Texts and Board Games", *Intensities: The Journal of Cult Media*, No. 7, August.
- Lipovetsky, G y Serroy, J. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermedia*. Barcelona: Anagrama.
- Luhmann, N. (2007). *La sociedad de la sociedad*. México: Herder/Universidad Iberoamericana.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Buenos Aires: Paidós.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Pajares, S. (2008). "La ludología frente al texto", *Literaturas del texto al hipermedia*, Barcelona: Anthorpos.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine: Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Ranciniere, J. (2015). *El hilo perdido: Ensayos sobre la ficción moderna*. Buenos Aires: Manantial.

Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas: O cómo se cuenta la sociedad del espectáculo*. Barcelona: Gedisa.

Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Ryan, M. L. (2004). La narración como realidad virtual: La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos. Barcelona: Paidós.

Sánchez-Mesa, D. (2008). "Videojuego, cine y literatura: especificidad V.S. remediación", *Literaturas del texto al hipermedia*. Barcelona: Anthorpos.

Scolari, C. (2008). "La estética hipertextual", *Literaturas del texto al hipermedia*. Barcelona: Anthorpos.

Vilches, L. (2001). *La migración digital*. Barcelona: Grijalbo.

Vizcarra, F. (2015). *Blade Runner: Modernidades múltiples en el cine futurista*. México: Universidad Autónoma de Baja California.