



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

MAESTRIA EN COMUNICACIÓN

**LAS FUNCIONES COMUNICATIVAS DE LA INTERFAZ GRÁFICA
DIGITAL USADA COMO SUBSISTEMA FORMAL EN EL CINE
PARTICIPATIVO**

TESIS

**QUE PARA OPTAR POR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN
COMUNICACIÓN**

PRESENTA

LIC. JETSAEL VILLEGAS MENDOZA

TUTORA

DRA. MARÍA JOSÉ PANTOJA PESCHARD

FCPYS-UNAM

Cd. Mx. Ciudad Universitaria, 2023



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Con cariño para mi familia.

Agradecimientos:

A la Dra. María José Pantoja Peschard por su esfuerzo y asesoría, pero sobre todo por su apertura al intercambio de ideas.

A la Dra. Laura Edith Bonilla de León y al Dr. Rodrigo Martínez Martínez, cuyas críticas, recomendaciones y observaciones permitieron realizar un trabajo sólido.

A mis profesores por sus lecciones y cuestionamientos: la Dra. Elvira Hernández Carballido, la Dra. Francisca Robles, el Dr. Vicente Castellanos Cerda y el Dr. José Ángel Garfías Frías.

Al Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales por brindarme la oportunidad de desarrollar el presente trabajo de investigación.

A mi familia por su apoyo incondicional.

Al cine y a todas esas formas de entretenimiento que me han cautivado a lo largo de los años.

*Necesitamos deshacernos del proscenio. Nunca alcanzaremos una inmersión total mientras estemos viendo hacia un cuadrado, ya sea la pantalla de una sala de cine o la de una computadora. Tenemos que posicionar al espectador dentro de la experiencia, donde no importa hacia donde mire porque siempre estará sucediendo algo.
Ese es el futuro.*

Steven Spielberg, 2013

Índice

Introducción	7
1. Interfaz gráfica digital: características y funciones en el cine participativo	20
1.1 Del concepto de obra audiovisual interactiva a la noción de cine participativo	20
1.2 La interfaz gráfica digital y sus características	33
1.3 La forma fílmica participativa: el subsistema interfásico y el usuario-espectador implícito ..	42
1.4 Funciones comunicativas de la interfaz gráfica digital.....	50
2. La interfaz gráfica digital del cine participativo en el marco de la convergencia audiovisual	54
2.1 De la convergencia mediática a la convergencia audiovisual	54
2.2 La interfaz gráfica digital en los videojuegos de aventura	77
2.3 Películas participativas: de la era predigital a las plataformas de <i>streaming</i>	89
2.4 Cine participativo: entre la comedia, la ciencia ficción y el terror	102
3. Pautas metodológicas para en análisis de la interfaz gráfica digital en el cine participativo	104
3.1 Las etapas del análisis	104
3.2 Primera parte: la descomposición.....	107
3.3 Segunda parte: la recomposición	113
3.4 Tipos de modelos y criterios de validez	116
3.5 Corpus	119
4. Chatterbox y el uso del color (funciones narrativa y simbólica de la interfaz)	124
4.1 Segmentación de la continuidad	125
4.2 Segmentación del espesor (estratificación)	127
4.3 Funciones comunicativas de la interfaz	153
4.4 Recomposición	162
5. <i>Possibilia</i> : entre la puesta en escena y los planos múltiples (funciones simbólica e indicativa de la interfaz)	173
5.1 Segmentación de la continuidad	174
5.2 Segmentación del espesor (estratificación)	178
5.3 Funciones comunicativas de la interfaz	187
5.4 Recomposición	192
6. <i>Elige</i> y las oposiciones de personajes (funciones narrativa e indicativa de la interfaz).....	201
6.1 Segmentación de la continuidad	201
6.2 Segmentación del espesor (estratificación)	203

6.3 Funciones comunicativas de la interfaz	212
6.4 Recomposición	215
Conclusiones	224
Referencias.....	240
Anexo 1.....	255
Anexo 2.....	257

Introducción

A lo largo de su existencia, el cine ha convivido con otras formas de arte y medios de comunicación, con los que ha llevado a cabo *intercambios técnicos, tecnológicos e incluso estéticos*. Lo anterior, sumado a las propias innovaciones tecnológicas y creativas surgidas desde el cine para el cine, remite constantemente a la siguiente pregunta: *¿qué es el cine?*

Ese cuestionamiento ontológico se realizó durante la etapa del cine silente, y volvió a tener relevancia con la aparición del cine sonoro; nuevamente con el surgimiento del cine a color; y posteriormente con el *cine digital* y sus diferentes vertientes. Una de estas es la del llamado *cine interactivo*, entendido como aquel que permite la *intervención directa* del espectador.

La discusión en torno al llamado *cine interactivo*, generalmente cuenta con dos posturas claramente distintas. Por un lado, se encuentran quienes no lo consideran cine porque la posibilidad de que el espectador modifique la estructura de un filme es una contradicción ontológica, es decir, que no se ajusta a lo que supuestamente es el cine. Por el otro, están quienes sí lo consideran cine, pero tienen dos retos: no asumir ninguna idea generalizada sobre la *interactividad* y demostrar por qué puede ser considerado cine. Al menos en este caso, no sólo es relevante preguntarse *qué es*, sino también *dónde está el cine*.

Con lo anterior me refiero a que las fronteras que solían distinguir a un medio de otro se han vuelto borrosas, principalmente en los casos de *hibridación mediática*, que a primera vista parecería que el llamado *cine interactivo* está más cercano al videojuego que al cine; sin embargo, como se verá a lo largo de este trabajo, preguntarse dónde está el cine permitió determinar que el *cine interactivo* en realidad sigue las estructuras formales del cine.

Cuando se habla del *cine interactivo*, quienes defienden su existencia terminan reproduciendo ideas generalizadas sobre la *interactividad*: primero, que existen medios “pasivos” e “interactivos”; segundo, que solamente tiene impacto en la dimensión narrativa de la película; tercero, que su integración al cine fue posible al desarrollo de la tecnología digital.

Autores como Bordwell y Thompson (1995) afirman que el espectador es una entidad importante para una película porque se encarga de encontrar patrones y significados en la

forma filmica. A su vez, Ryan (2004) destaca que la *interactividad* siempre ha sido un ideal artístico, por lo que los creadores buscan una actitud activa de quienes aprecian sus obras. Por lo tanto, resulta cuestionable caracterizar al *cine de intervención directa* diferenciándolo de un cine supuestamente “pasivo”.

Por otro lado, existe evidencia de que la *interactividad* puede realizarse no solamente en la dimensión narrativa, sino también en la visual, como ocurre en filmes como *Sufferrosa* (Dawid Marcinkowski, 2010) o *Wei or Die* (Simon Bouisson, 2015). Así, tampoco es acertado afirmar que es posible intervenir exclusivamente en la narración.

Además, el interés por una experiencia que involucre más al espectador en una película no es exclusivo del *cine digital*, sino una posibilidad explorada desde los tiempos del cine análogo. *Mr Sardonicus* (William Castle, 1961) y *Kinoautomat* (Radúz Cincera, 1967) son algunos ejemplos.

Quienes afirman la existencia de un *cine interactivo* también suelen encontrar más vínculos entre este y los videojuegos que con el propio cine. Por lo tanto, la pregunta *dónde está el cine* generalmente no es respondida. Al parecer, mientras el *cine de intervención directa* siga definiéndose como “interactivo”, la pregunta quedará sin respuesta y no contribuirá a una comprensión de ese fenómeno audiovisual.

A inicios de los años 90, comenzó la *convergencia mediática* (CM), entendida como el cruce y encuentro entre los diferentes medios de comunicación. Ese fenómeno, que ha sido abordado meticulosamente por otros autores como Jenkins (2006), ha pasado por muchas *etapas* que dieron paso a la *convergencia audiovisual* (CA): el encuentro y cruce de las culturas audiovisuales, donde las imágenes y sonidos característicos de un medio comienzan a tener presencia en otros. Así, las líneas que distinguían a un medio de otro se vuelven cada vez más difusas.

La CA también ha posibilitado que el *cine digital* adopte algunos rasgos formales, originalmente exclusivos de otros medios, para facilitar la *intervención*, como es el caso de la *interfaz gráfica digital* (IGD), retomada de los *videojuegos de aventuras*.

Con lo anterior en cuenta, propuse la noción de *cine participativo* como alternativa a la de *cine interactivo*. También hace referencia al cine que posibilita la *intervención directa*,

pero no lo caracteriza a partir de la supuesta *pasividad* del cine convencional, sino considerando a la IGD como su rasgo distintivo con respecto a otras vertientes del *cine digital*.

Como la CA difumina todavía más las líneas distintivas de los medios de comunicación, la pregunta *dónde está el cine* parece incluso más relevante que responder a *qué es el cine*. El motivador subyacente al presente trabajo de investigación, más allá de sus objetivos concretos, fue hallar otra forma de abordar al *cine de intervención directa* para demostrar que, a pesar de no ser convencional, sigue siendo cine.

Hasta el momento, me he referido al cine desde lo que los mismos estudios cinematográficos han revelado, propuesto y afirmado; sin embargo, el cine también plantea varios problemas que son de interés para las Ciencias de la Comunicación. En el caso del *cine participativo*, no solamente puede haber una discusión sobre la pertinencia de una terminología, clara y congruente, para su explicación.

En parte, mi propuesta de llamar *cine participativo* al *cine interactivo* se realizó para sortear las implicaciones semánticas de la *interactividad*, que posteriormente derivan en alguna de las ideas generalizadas previamente señaladas. No obstante, el problema que planteo en torno al *cine de intervención directa*, desde la comunicación, es comprender cómo opera la IGD no solamente en la *participación* de quien llamo *usuario-espectador*, sino también en la creación de significados.

En términos sencillos, un filme es un *sistema de significados*, que es igual a un *sistema comunicativo*: existen *elementos* organizados sistemáticamente para la construcción de un significado o mensaje que es interpretado por el espectador. En el caso del *cine participativo*, la IGD es parte de ese *sistema*, por lo que sus *elementos* también están organizados para cumplir con diferentes tareas significativas o *funciones comunicativas*.

De lo anterior fue que surgió la pregunta general de la presente tesis: ¿Cuáles son las *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal* en el *cine participativo*? Para responderla, consideré necesario no solamente abordar una sola *película participativa*, sino tres. Así, el objetivo general fue analizar las *funciones comunicativas* de la IGD como

subsistema formal en *Elige* (2018), *Chatterbox: Escape the Asylum* (2017) y *Possibilia* (2016), para explicar su uso en el *cine participativo*.

Elige (Nicolás Goldar Parodi, 2018) muestra una serie de encrucijadas entre los deseos de sus protagonistas, quienes buscan el placer sexual. *Chatterbox: Escape the Asylum* (Mercedes Bryce Morgan, 2017) toma lugar en un hospital psiquiátrico, del que un paciente con esquizofrenia planea escapar con ayuda de sus “voces internas”. *Possibilia* (Dan Kwan y Daniel Scheinert, 2016) presenta un noviazgo en crisis, cuya última discusión se desarrolla de varias maneras dentro de un “multiverso”. Los tres cortometrajes forman parte del *cine participativo* porque utilizan una IGD como parte de sus *sistemas filmicos*, para posibilitar la *participación del usuario-espectador*.

La razón por la que decidí analizar tres *filmes participativos* se debe a lo siguiente: si cada *sistema filmico* es diferente, entonces las *funciones* de la IGD como *subsistema* pueden variar. Por lo tanto, los resultados del análisis de las tres películas podrían contrastarse para identificar las *funciones* más recurrentes de la IGD en el *cine participativo*.

Para cumplir con el objetivo general, los objetivos particulares fueron los siguientes: primero, explicar por qué la IGD es un *subsistema formal* característico del *cine participativo*, para clasificar sus *funciones comunicativas* según su nivel de abstracción; segundo, contextualizar el uso de la IGD como *subsistema formal* en el *cine participativo* en el marco de la CA; y tercero, analizar las *funciones comunicativas* de la IGD usada como *subsistema formal* en cada uno de los filmes del *corpus*, para identificar las más predominantes.

El primer objetivo permitió complementar la teoría neoformalista del cine —usada como base para explicar al *cine participativo*— con términos, categorías y definiciones originalmente no contemplados y que permitieron caracterizar a la IGD como un *subsistema* de lo que llamo *sistema filmico participativo*. Por su parte, el segundo objetivo hizo posible describir las condiciones bajo las cuales tuvo lugar el cruce entre el cine y la IGD asociada a los *videojuegos de aventuras*. Finalmente, el tercer objetivo posibilitó comprender las circunstancias bajo las cuales predominan más unas *funciones comunicativas* sobre otras en cada película.

Además, el presente trabajo se realizó bajo hipótesis de que las *funciones comunicativas* de la IGD son de cuatro tipos: *estéticas* (apelan a los sentidos), *indicativas* (establecen las dinámicas de *participación*), *narrativas* (posibilitan el desarrollo de una historia) y *simbólicas* (contribuyen al *tratamiento temático*). Esas *funciones* se llevan a cabo simultáneamente, pero existen momentos en los que una predomina sobre las otras. Para conocer la *función* preponderante, resulta necesario poner en relación los *elementos* de la *interfaz* con los *elementos* de la *narración* y el *estilo* dentro de un mismo *filme participativo*.

En el campo de la comunicación, encontramos conceptos como *funciones del lenguaje*, *funciones de los signos*, *funciones de los géneros periodísticos* y *funciones de los medios de comunicación*. Según la disciplina, estos términos describen fenómenos diferentes: no es lo mismo una *función del lenguaje* (noción usada en la lingüística) que una *función de un signo* (concepto utilizado en la semiótica); no es lo mismo la *función de una nota informativa* (periodismo) que la *función de un medio de comunicación* (estudios culturales). Sin embargo, en sus definiciones se sugiere o describe una cualidad comunicativa.

Precisamente, el foco de interés de esta tesis se encuentra en las *funciones comunicativas* de la IGD, entendidas como tareas que construyen significados. En otras palabras, los *elementos* de la IGD contribuyen al *tratamiento temático* que subyace a una *película participativa*.

El *cine de intervención directa* ha sido abordado antes partiendo de la idea de que su rasgo distintivo es la *interactividad*. No obstante, al considerar a esta como un proceso cognitivo —presente en cualquier manifestación cinematográfica—, propuse el término *cine participativo* para caracterizar a esa vertiente del *cine digital* como aquella que destaca por el uso de algún tipo de IGD.

Además de problematizar a la *interfaz* como un fenómeno comunicativo, lo anterior también permitió alcanzar una claridad teórico-conceptual, que posibilitó no solamente el análisis de sus *funciones comunicativas*, sino de los *sistemas filmicos participativos* que formaron parte del *corpus*.

La IGD no es exclusiva de esa vertiente del *cine digital* a la que llamo *cine participativo*. También es utilizada en páginas web, aplicaciones, y videojuegos. Debido a la

CA, el uso de la IGD en el cine busca que el *usuario-espectador* pueda intervenir en el desarrollo del filme, no solamente en la dimensión narrativa, sino incluso también en la visual, la sonora y, como veremos, la simbólica, donde las *funciones comunicativas* cumplen un papel importante.

La presencia de una IGD en el cine implica varios problemas teóricos, conceptuales y metodológicos, puesto que no es considerado como un recurso cinematográfico, sino como una herramienta interactiva que tiene más cabida en la informática o los estudios de videojuegos. No obstante, dentro de la noción de *cine participativo*, es considerada como un *sistema* que es parte de la película. Así, solamente podemos entender las *funciones comunicativas* de la IGD en la medida en que introduzcamos este concepto a los problemas contemporáneos de los estudios de cine y comunicación.

La teoría neoformalista de cine (Bordwell y Thompson, 1995), sostiene que un filme es un *sistema* compuesto por dos *subsistemas*: el *narrativo/no narrativo* y el *estilístico*. En el primero se desarrollan los relatos y se conceptualizan las ideas; en el segundo, se encuentran organizadas las técnicas cinematográficas, también conocidas como recursos estilísticos. Esta distinción no divide a las películas en su “forma” y “contenido”, sino que considera a esos *elementos* asociados al “contenido” como *elementos formales*. En este sentido, los *elementos narrativos* son analizados tomando en cuenta las relaciones más estructuradas que tengan con los *elementos estilísticos* y viceversa.

En el caso del *cine participativo*, como propongo, la IGD es un *subsistema* más del *sistema filmico global participativo (forma filmica participativa)*, por lo que su análisis implica también la observación tanto del *subsistema narrativo/no narrativo* como del *subsistema estilístico*.

La IGD usada como *subsistema formal* en el *cine participativo* es resultado de la CA. Además de ser un ejemplo sobre cómo los *intercambios técnico/tecnológico* y *estético* han influido en la estructura de la *forma filmica*, también muestra que las audiencias se han diversificado. El *cine participativo* ofrece experiencias audiovisuales al *usuario-espectador*, habituado a los contenidos digitales personalizados, los videojuegos, las aplicaciones móviles y las redes sociales. Por lo tanto, el análisis de las *funciones comunicativas* de la IGD en el *cine participativo* resulta necesario para profundizar más en ese tipo de espectador, cuya

manera de relacionarse con el cine, y otros medios de comunicación, es muy diferente a la de hace diez años.

Existen espacios como el Laboratorio de Tecnologías Audiovisuales “El Rule” o el Laboratorio de Experimentación e Innovación con Videojuegos y Arte Interactivo (LEIVA), ambos en la Ciudad de México, que están trabajando con la IGD para realizar proyectos transmedia.¹ Algunos de ellos incluyen filmes “interactivos” —considerados *participativos* en esta investigación—, pero únicamente centrados en la *narración*: sus realizadores están más interesados en contar historias que en explorar otras posibilidades creativas y comunicativas de la IGD. Analizar sus *funciones* puede ser un punto de partida para esa exploración.

Lo anterior no solamente descentralizaría a la *narración*, sino que también permitiría que la creación e interpretación de significados sean más próximos al imaginario de los directores de una *película participativa* en particular. Es decir, que mejoraría la comunicación de los *tratamientos temáticos* realizados en un *filme participativo*. Aunque existen cineastas que han utilizado a la IGD como un recurso creativo y comunicativo, poco se ha reflexionado desde la academia sobre ella, que es posible abordar, desde las Ciencias de la Comunicación, como una herramienta comunicativa.

Como fue señalado previamente, en el campo de la comunicación usualmente se lleva a cabo una distinción entre el “contenido” y la “forma” al momento de analizar una película. Desde esta perspectiva, la IGD podría considerarse como parte de la “forma”. En el esquema de análisis *contenido*↔*forma*, el “contenido” es la materia de interés y la “forma” es reducida a una especie de contenedor. Resulta necesario, para los estudios de cine dentro de las Ciencias de Comunicación, encontrar un esquema que considere no solamente a la *narración* y al *estilo*, sino también a la *interfaz* como parte de un mismo *sistema*.

La teoría neoformalista de cine propone un esquema *narración/no narración-estilo*: un filme es una *forma (sistema)* que se configura tanto por *elementos narrativos/no narrativos* como por *elementos estilísticos*, y en su interrelación yace un significado global,

¹ En este tipo de proyectos se presenta una historia fragmentada. Cada una de sus partes se cuenta en un medio diferente y son interdependientes. Más adelante profundizaré en el tema.

que podemos entender como el *tratamiento temático*. En este sentido, la metodología del presente trabajo propone un esquema *narración/no narración-estilo-interfaz*.

En los estudios de comunicación existen múltiples investigaciones sobre el cine que van desde estudios de representación —es decir, qué tan exacto es en su retrato de ciertos grupos sociales—, hasta el análisis de consumo de masas o incluso la opinión pública. La mayoría de estas indagaciones están centradas en aquello que generalmente se considera “contenido”, avalado por la idea *a priori* de que la *forma* es solamente un contenedor de aquello que se comunica.

Es pertinente reconocer que cada disciplina dentro de los estudios de comunicación tiene preocupaciones diferentes sobre un mismo fenómeno, por lo que observan aspectos muy particulares de este, dejando otros fuera. Sin embargo, la mayoría de esas apreciaciones están enfocadas casi exclusivamente en el “contenido”. Al encontrarnos en un momento de CA, resulta necesario integrar a los estudios de comunicación aspectos considerados como parte de la “forma”, para encontrar nuevas aproximaciones al fenómeno del *cine digital*.

Como el objetivo de esta tesis es analizar las *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal* en *Elige* (2018), *Chatterbox: Escape the Asylum* (2017) y *Possibilia* (2016) —filmes correspondientes al *cine participativo*—, se empleó una metodología cualitativa, basada en el pensamiento inductivo: busca hacer significativos a los casos individuales en el contexto de la teoría y reconocer características similares en otros.

La metodología se construyó a partir de las pautas propuestas por Bordwell y Thompson (1995) para el análisis formal de una película. Ambos autores, como fue mencionado, conciben al filme como un *sistema formal global* compuesto por otros dos *subsistemas*: *el narrativo/no narrativo* y *el estilístico*.² En el mismo sentido de ideas, el *sistema formal global participativo* también cuenta con un *subsistema interfásico*.

También fueron contempladas las cuatro *etapas* de análisis señaladas por Casetti y di Chio (1991): *la segmentación* o la subdivisión de la película en sus distintas partes; *la estratificación* o el examen de los componentes internos (o *elementos filmicos*) de cada segmento; *la enumeración* y *el ordenamiento* de esos componentes, que permiten llevar a

² Sistemas que fueron descritos en el capítulo 1.

cabo un mapeo de la película tomando en cuenta las diferencias y semejanzas en su estructura; *el reagrupamiento y la modelización*, los cuales posibilitan una visión unitaria del objeto que establezca los sentidos de sus principios de construcción.

De acuerdo con estos últimos autores, todo análisis está conformado por dos partes: primero, la *descomposición o disgregación* del filme, que consiste en “desarmarlo” para observar detalladamente cada uno de sus componentes. Aquí toman lugar las *etapas de segmentación y estratificación*. La segunda parte consiste en la *recomposición o reagregación* de la película, es decir, en “armarla” nuevamente, pero ahora con un conocimiento profundo sobre su estructura. Para recomponer un *sistema filmico*, son necesarias tanto la *etapa de enumeración y ordenamiento*, como la *etapa de reagrupamiento y modelización*.

Al igual que Bordwell y Thompson (1995), Casetti y di Chio (1991) no hablan de *películas participativas*, sino del cine convencional. No obstante, considero que las propuestas de los autores también pueden emplearse en el análisis de la IGD como *subsistema*, pero no sin antes realizar algunas adecuaciones, las cuales consistieron principalmente en complementar a la teoría neoformalista con nuevas categorías que no solamente permitieran el análisis, sino que también caracterizaran a la IGD como un *subsistema*. Por ejemplo, de los estudios de los videojuegos, se retomaron conceptos como *interfaz y elementos interfásicos*.

Aunque Bordwell y Thompson (1995) explican que los *elementos filmicos* cumplen con funciones dentro de la *forma filmica*, en ningún momento profundizan en ellas más allá de describirlas como tareas significativas, es decir, que contribuyen a la creación de significados. Aunque no proporcionan ninguna tipología de las *funciones* porque consideran que son tan variadas como lo son los *sistemas filmicos*, sí les atribuyen una cualidad comunicativa.

Precisamente, para complementar aún más la perspectiva teórica de los autores, y posibilitar el análisis formal de *filmes participativos*, también se propuso una tipología muy acotada de *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal*: las *funciones estéticas*, las *funciones indicativas*, las *funciones narrativas* y las *funciones simbólicas*, las cuales serían observables a partir de la identificación de las relaciones estructuradas

existentes entre los *elementos interfásicos*, los *elementos narrativos/no narrativos* y los *elementos estilísticos*.

En la metodología también se propuso, como una última *etapa* del análisis, una *gradación de la interfaz*: contrastar de los resultados de cada análisis (uno por cada película del *corpus*) para determinar las *funciones* más recurrentes en el *cine participativo* y revisar si estaban relacionadas a una mayor o menor integración de la IGD al *sistema filmico global participativo*.

Las ideas planteadas hasta el momento fueron desarrolladas a lo largo del presente trabajo de investigación. Cada una de ellas está articulada, descrita y argumentada, para analizar las *funciones comunicativas* de la IGD usada como *subsistema formal* en el *cine participativo*, pero también con la finalidad de responder *dónde está el cine*.³

En el capítulo 1, se realiza un breve recorrido por el mosaico conceptual que existe en torno a las obras audiovisuales que posibilitan la *intervención directa* del *usuario-espectador*, para definir qué son el *cine participativo* y la IGD. También se proponen, describen y clasifican las *funciones comunicativas* de esta última. Posteriormente, los términos anteriores son introducidos a la teoría neoformalista de Bordwell y Thompson (1995).

Por su parte, en el capítulo 2 es descrita la transición de una CM a una CA, contexto en el que surge el *cine participativo* como vertiente del *cine digital*. También se realiza un recorrido por la evolución de la IGD usada en los *videojuegos de aventuras*, retomada para la realización de *películas participativas*. Además, es descrito el papel que jugaron empresas como Netflix y Eko Studios tanto en el éxito comercial del *cine de intervención directa* como en la creación de un público nicho.

Por otro lado, el capítulo 3 expone la metodología usada en el análisis de los tres cortometrajes de conformaron al *corpus*. Como fue mencionado, se utilizaron de base las pautas propuestas por Bordwell y Thompson (1995), pero también las de Casetti y di Chio

³ O al menos ofrecer una respuesta tentativa.

(1991). También son explicados los criterios seguidos para seleccionar a *Chatterbox: Escape the Asylum*, *Possibilia* y *Elige* como una muestra del *cine participativo*.

En un principio, los tres análisis conformarían al capítulo 4. No obstante, tanto la observación analítica como sus resultados derivaron en un apartado demasiado extenso, que superaba la amplitud de sus predecesores. Por lo anterior, tomé la decisión de darle a cada análisis su propio espacio: los capítulos 4, 5, 6 corresponden a los análisis *Chatterbox: Escape the Asylum*, *Possibilia* y *Elige* respectivamente. Como se verá, cada uno de ellos aporta algún tipo de conocimiento sobre las *funciones comunicativas* de la IGD, desde cómo esta puede ser la que estructura a los otros *subsistemas* de la *forma filmica participativa* hasta las condiciones en que una *función* predomina sobre las otras.

Uno de los aspectos que destaco sobre la importancia de estudiar el Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales es la posibilidad de intercambiar puntos de vista con profesores y compañeros, provenientes no solamente de diferentes áreas de conocimiento, sino también de otros países y distintas universidades. El contraste de ideas, la discusión, los acuerdos y las sugerencias tuvieron un impacto en mi proceso de investigación.

Por ejemplo, cuando ingresé al Posgrado, mi tema originalmente era el *cine participativo*, el cual resultaba muy general y ambiguo. Gracias a los seminarios de investigación, los laboratorios y las clases de teorías de la comunicación, pude ser más específico con mi objeto de estudio: la IGD.

La pregunta más recurrente en torno a mi tema de tesis fue la siguiente: *¿y dónde está la comunicación?* Al inicio, el planteamiento del problema estaba más encaminado hacia los estudios de cine que a los de comunicación. Por esta razón, fue que decidí enfocarme en las *funciones comunicativas* de la IGD, entendidas como tareas significativas.

La Maestría en Comunicación cuenta, entre sus múltiples actividades académicas, con un seminario de problemas contemporáneos de cine. Esta asignatura tuvo un papel fundamental: me ayudó a justificar por qué los temas abordados desde los estudios de cine también pueden ser planteados desde los estudios de comunicación.

La investigación a nivel maestría es un viaje en solitario la mayor parte del tiempo, pero las discusiones en clase sirven como una brújula para no estar a la deriva. Además, las

conversaciones con otros maestrantes no sólo enriquecen el trabajo, también te ayudan a sentirte acompañado. De no haber sido por las diferentes ramas de apoyo que el Programa de Posgrado ofrece a sus alumnos, no habría podido concretar la presente tesis.

La duración de la Maestría en Comunicación fue de dos años. Podría parecer poco tiempo, pero en ese lapso experimenté críticas, observaciones, sugerencias y cuestionamientos sobre cómo estaba abordando el tema de investigación. Lo anterior implicó modificaciones al proyecto inicial, con el objetivo de alcanzar mayor claridad y solidez.

El primer semestre fue aprovechado principalmente para delimitar el tema. Como señalé previamente, mi propuesta giraba en torno al *cine participativo*. Fue con la ayuda de la Dra. Elvira Hernández Carballido, titular del Seminario de Investigación 1, la Dra. Francisca Robles, del laboratorio de Herramientas Metodológicas, y la Dra. María José Pantoja Peschard, tutora asignada por el Programa de Posgrado, que logré centrar la tesis en las *funciones comunicativas* de la IGD.

El segundo semestre fue invertido en la creación de un marco teórico para caracterizar a la IGD como un *subsistema* y explicar qué es el *cine participativo*. Por sugerencia del Dr. Vicente Castellanos Cerda, titular de la asignatura de Problemas del Análisis del Cine, complementé a la teoría neoformalista con una categoría que describiera a una entidad fundamental para el *cine de intervención directa*: el espectador.⁴

Durante el tercer semestre, trabajé en el contexto. Originalmente, me centraría sólo en la CM; sin embargo, me percaté que ese tema no bastaba para entender el origen del *cine participativo* como vertiente del *cine digital*. Por lo tanto, decidí hablar de la CA. Al respecto, la bibliografía sugerida por el Dr. José Ángel Garfías Frías, de la asignatura de la Comunicación Virtual y sus Códigos, pude identificar al *cine de intervención directa* como resultado de ambas *convergencias*.

Aunque previamente hubo avances en cuanto a la metodología, no terminó por definirse sino hasta el cuarto semestre. Aquí nuevamente fue importante la Dra. María José Pantoja Peschard, quien sugirió considerar los pasos para analizar un filme propuestos por Cassetti y Di Chio (1991), autores que complementaron varias ideas planteadas por Bordwell

⁴ O *Usuario-espectador*, como terminé llamándole basado en el trabajo de Daly (2010).

y Thompson (1995). Así, la metodología que propuse permitió analizar las relaciones existentes entre los diferentes *elementos filmicos*, que pertenecían a un mismo *sistema filmico global participativo*.

Cada vez que utilizamos nuestro *smartphone*, abrimos una aplicación móvil, navegamos por redes sociales, conversamos con alguien a través de la mensajería instantánea, realizamos una compra en línea, jugamos un videojuego, revisamos el catálogo de series y películas en nuestra plataforma de *streaming* predilecta e incluso en la misma experiencia cinematográfica, estamos frente alguna *interfaz gráfica digital*.

Actualmente, las interfaces son parte de nuestra vida cotidiana y pocas veces nos detenemos a reflexionar sobre ellas. A primera vista, parece que la IGD es sólo una herramienta que permite a los usuarios realizar tareas muy concretas, entre ellas está el acceder a la información y el contenido.

Si cambiamos la perspectiva que separa a la “forma” del “contenido”, como propongo hacerlo en el caso del *cine participativo*, la IGD no estaría relegada a ser un medio para llegar a un fin, sino que podría abordarse como un *sistema* integral de esas formas comunicativas a las que pertenece.

1. Interfaz gráfica digital: características y funciones en el cine participativo

En este capítulo se explicará qué es una *interfaz gráfica digital* (IGD), cuáles son sus características, por qué es un elemento distintivo del *cine participativo*, qué características permiten concebirla como un *subsistema formal* y cuáles son sus *funciones comunicativas* dentro de la *forma filmica participativa*.

La IGD es un fenómeno complejo por sí mismo: en ella podemos encontrar diferentes *elementos visuales, sonoros y lingüísticos* estructurados. Al caracterizarla como un *subsistema formal* de lo que he decidido llamar *forma filmica participativa*, se tomará en cuenta la IGD como una entidad perteneciente a un *sistema* mucho más amplio, en el cual contribuye a la construcción de significados.

1.1 Del concepto de obra audiovisual interactiva a la noción de cine participativo

De acuerdo con Ming (2019), la discusión actual sobre el cine que permite la *intervención directa* del *usuario-espectador*⁵ versa sobre si éste puede considerarse cine. Afirma que algunos investigadores niegan su existencia al considerar que la *interactividad* es imposible porque, por definición, el cine no es interactivo y, si lo fuera, se trataría de otro tipo de expresión audiovisual; quienes sí consideran factible la *interactividad* en el cine, se encuentran en la disyuntiva sobre cómo denominarlo.

Esto ha generado un mosaico de conceptos que propongo clasificar en tres tipos: *generales, restringidos* y de *carácter narratológico*, derivados de investigaciones en campos de estudio como la comunicación audiovisual, las ciencias de la computación, los estudios de arte, los estudios cinematográficos, los estudios de videojuegos y la narratología.

A lo que nombro *cine participativo* en este trabajo también se le ha llamado *cine interactivo*. Por esta razón, resulta pertinente revisar los diferentes conceptos acuñados para referir y caracterizar al conjunto de películas que posibilitan la *intervención directa*⁶ del *usuario-espectador*, así como las afirmaciones implícitas que reproducen en torno a la *interactividad*. Propongo concebir a esta no como un fenómeno posible debido a la tecnología

⁵ Concepto propuesto por Daly (2010) para hablar del espectador acostumbrado a usar los medios digitales.

⁶ En esta investigación, *participación* e *intervención directa* son utilizados como equivalentes.

digital o en contraposición a la supuesta *pasividad* del espectador, sino como un proceso comunicativo basado en estímulos y respuestas.

El *cine participativo*, como se verá, necesita de una IGD para que el *usuario-espectador* pueda intervenir directamente en el desarrollo del filme. Este término permite sortear el problema de la *interactividad* como concepto transversal.

Concepciones generales de la obra audiovisual interactiva

En este grupo se encuentran términos cuyas definiciones toman en cuenta, además del cine, a otras expresiones audiovisuales *interactivas*. En el campo de la comunicación audiovisual, Jauregui (2019) habla de *obras audiovisuales interactivas*:

...son aquellas que incluyen la posibilidad del espectador de decidir entre distintas situaciones de la película que conllevan a consecuencias o finales distintos. Así, la interacción del público, el cual puede ser individual o colectivo, podrá afectar o influir en el contenido y desarrollo del relato mostrado. (s/p)

Esta definición es muy amplia porque en ella también entran obras como los videojuegos, las videoinstalaciones y los videoclips⁷. Aquí se hace énfasis en el aspecto narrativo de la *interactividad*, de manera similar a como se aborda en los conceptos de *carácter narratológico*.

También desde la comunicación audiovisual, pero inspirado en el libro de Youngblood⁸, Ming (2019) propone el uso de la noción *cine expandido*, englobando tanto al *cine interactivo* como a los videojuegos Full Motion Video (FMV)⁹, los sistemas de recombinación de imágenes de los años 90¹⁰, algunos videos hospedados en YouTube que utilizan hipervínculos como parte de la narrativa y las obras audiovisuales presentadas en museos o galerías de arte como las videoinstalaciones o las salas inmersivas. Este término también es muy amplio, por lo que no permite caracterizar al cine que posibilita la *intervención directa* del *usuario-espectador*.

⁷ Para leer más sobre algunos ejemplos de videoclips interactivos, revisar Tarin (2013).

⁸ *Cine Expandido* (1970) fue el primer texto en considerar al video, las imágenes digitales y electrónicas como una forma de arte, marcando un hito en la historia del arte e instalándose como el origen del pensamiento sobre lo que actualmente conocemos como arte electrónico.

⁹ Se caracteriza por usar archivos de video pregrabados para mostrar la acción (narrativa o no) en el juego.

¹⁰ Ver Davenport, Evans y Halliday (1993).

Por otro lado, en el campo de los estudios del arte, Davenport, Evans y Halliday (1993) proponen el concepto *experiencias interactivas*, sobre las cuales afirman:

Muchas experiencias interactivas están escritas como estructuras ramificadas o precalculadas que requieren la entrada (interacción) del usuario en coyunturas narrativas predefinidas y específicas. El imperativo de tales interacciones interrumpe el ensueño de la experiencia, tan importante para una narrativa cinematográfica tradicional. Un espectador debe poder sentarse y "disfrutar del espectáculo". (p. 283, traducción propia)

Los autores mantienen una postura crítica ante la *interacción obligatoria*. Consideran que esta representa una ruptura en la apreciación de un filme. En su noción incluyen películas ramificadas y precalculadas, es decir, obras cuyas variaciones en el argumento están predefinidas por los autores y en las que la *intervención directa* se basa en la toma de decisiones, sin las cuales el relato no puede desarrollarse¹¹. Cabe señalar que los autores no se oponen a la *participación* del espectador en las obras cinematográficas, sino que sugieren optar por una *interacción fluida*, "componente esencial de los filmes digitales" (Davenport, Ryan y Halliday, 1993, p. 283, traducción propia). Lo anterior se ve reflejado en su proyecto *El Orquestador de Micropelículas Digitales*, que consistía en una proyección de varios videos de corta duración, en los que tanto el ritmo como la clasificación¹² podían cambiar a voluntad del *usuario-espectador*, sin interrumpir la proyección.

En las definiciones de los conceptos generales anteriores entra una variada gama de obras que facilitan la *intervención directa* del *usuario-espectador*. Estas nociones derivan en explicaciones muy amplias que reconocen al *cine interactivo*, pero no lo caracterizan. *Obra audiovisual interactiva*, *cine expandido* y *experiencia interactiva* son resultado de un intento por establecer un lenguaje teórico-conceptual homologado en campos afines, entre los que se incluyen la comunicación audiovisual y los estudios sobre *cine digital*, arte electrónico y videojuegos.

¹¹ Davenport, Ryan y Halliday ejemplifican con los casos de *Murder, Anyone?* (Philip S. Goodman, 1982) y *I'm Your Man* (Bob Bejan, 1992).

¹² En este caso, la clasificación hace referencia a la idoneidad de un filme para un público en concreto, que se corresponde con una serie de siglas: por ejemplo, R significa que la película está restringida solamente a personas adultas, de acuerdo con el sistema de clasificación estadounidense.

Concepciones restringidas de la obra audiovisual interactiva

Este grupo engloba términos que restringen sus definiciones al aspecto cinematográfico de las obras audiovisuales interactivas: toman en cuenta aquellas realizadas con las técnicas cinematográficas¹³ y que permiten la *intervención directa* del *usuario-espectador*. Además, enfatizan la supuesta *pasividad* del espectador —que desaparece gracias a la *interactividad*— y la importancia de la tecnología digital. Aunque los autores utilizan los mismos conceptos, sus definiciones resultan desiguales.

En esta categoría, la noción *cine interactivo* es la más amplia. Desde la comunicación audiovisual, Pelzel (2009) dice: “es un tipo de narración audiovisual que, mediante estructuras de hipertexto, permite la interacción con el público, ya sea éste individual o colectivo, quien podrá influir sobre el contenido y el desarrollo del relato” (p. 81). En la definición previa destaca la mención del uso de hipertextos y la *intervención directa* del espectador en el relato porque la autora centra su investigación en la evolución de los videos en internet —concretamente en YouTube— para caracterizar al hipervínculo como uno de sus componentes distintivos.¹⁴

También desde la comunicación audiovisual, Martínez (2021) explica que en el *cine interactivo*:

El espectador [...] posee un rol activo. La mayoría de las películas interactivas se basan en darle al espectador la capacidad de decidir sobre el camino que seguirá la trama de la película, modificando las escenas, puntos de vista e incluso la relación con determinados personajes. (p.12)

En este caso, el autor tiene una perspectiva narratológica en tanto considera que la *interactividad* permite alterar el curso de la historia¹⁵. Además, enfatiza el papel activo del espectador con respecto a otros medios ante los cuales mantiene un rol pasivo. Sin embargo, más adelante se hablará sobre lo problemático que resulta el término de *interactividad* en los estudios del *cine digital*.

¹³ La cinefotografía, el diseño sonoro o el montaje, por mencionar algunas.

¹⁴ Aunque la autora menciona la importancia del hipertexto en el desarrollo del relato, su definición no es de *carácter narratológico* porque reconoce otros planos de *intervención*: el visual y el sonoro.

¹⁵ Se emplean los términos *historia* y *relato* como equivalentes.

En el campo del estudio de videojuegos, Perron (2003) entiende al *cine interactivo* como un “género de los videojuegos” (p.1). Para el autor, los FMV son las películas interactivas por excelencia porque combinan las técnicas cinematográficas y su narrativa clásica —principio, desarrollo y desenlace— con los mecanismos de videojugabilidad¹⁶, entendidos como el conjunto de elementos lúdicos que permiten al videojugador alcanzar los objetivos que el propio videojuego plantea. En un trabajo posterior, el autor reconocería que el *cine interactivo* está compuesto por tres polos:

...el filme-juego, basado en el aspecto competitivo de los videojuegos; el filme interactivo *per se*, que incluye a la televisión interactiva; y los trabajos en materia de nuevos medios. (Perron, Arsenault, Picard y Therrien, 2008, p. 233, traducción propia)

Perron amplía el concepto para referirse a obras audiovisuales interactivas que posean una cualidad cinematográfica —entre las que se incluyen las experiencias de realidad virtual—, por lo que su carácter restringido cede ante una generalización.

Por otro lado, desde las ciencias de la computación, Kirke (2018) precisa: “el cine interactivo permite a la audiencia influir o cambiar el filme, por lo que su experiencia puede ser diferente a otras” (p. 1, traducción propia). Al igual que Davenport, Ryan y Halliday (1993), el autor describe un tipo de *interacción fluida*, relacionada a las emociones del espectador. En su proyecto sobre recombinación de imágenes, desarrolló un sistema de detección afectiva, el cual consistía en modificar un filme en tiempo real según las reacciones emocionales del público. El objetivo era alterar las imágenes, el sonido y el relato sin detener la proyección. El interés principal se encuentra en los procesos neuronales que toman lugar en el cerebro del espectador.

Sobre la noción *cine interactivo*, puede concluirse lo siguiente: aunque es restringida, en tanto reconoce al cine que posibilita la *intervención directa* como un fenómeno relacionado a lo cinematográfico, continúa siendo amplia en sus consideraciones para delimitar un *corpus*. Por ejemplo, Pelzel (2009) analiza videos de YouTube; Perron (2003),

¹⁶ Como ejemplos se pueden señalar los casos de *Erica* (Flavourworks, 2019) y *Dragon's Lair* (Elite Systems, 1990)

videojuegos FMV; Davenport (1993) y Kirke (2018), sistemas de recombinación de imágenes.

Existe una variación del término anterior, cuyo uso pretende ser más específico: *película interactiva*. Al respecto, Dahdal (2020) señala: “es un género que intenta encontrar un balance entre la preservación de la estructura narrativa, inherente a las películas tradicionales, y la introducción de la interactividad que emplea las nuevas capacidades de las plataformas digitales” (p. 17, traducción propia). Al tener formación como artista multimedia, sus investigaciones están centradas en los conflictos entre el choque de la dimensión lúdica y la dimensión narrativa, ambas presentes en las obras audiovisuales que permiten la *intervención directa*. Para él, los *filmes interactivos* son “historias interactivas que no incluyen un nivel de *jugabilidad* que lleve a clasificarlas como videojuegos y, en el mismo sentido, tampoco se toman en cuenta las películas tradicionales, carentes de interactividad” (p. 19, traducción propia).

Dahdal (2020) sugiere que solamente es posible mantener el balance entre la narración y la *jugabilidad*¹⁷ en las películas en la medida en que lo segundo se integre a lo primero. Así, la *interactividad* dejaría de ser solamente un mecanismo de exploración. Sin embargo, el autor sostiene una mirada simplista de la *jugabilidad*, al menos en el contexto más reciente: videojuegos como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) o *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) demuestran que se trata de una herramienta narrativa fundamental, a diferencia de títulos más antiguos en los que solamente es una herramienta lúdica: *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), *Pacman* (Namco, 1980) y *Space Invaders* (Taito Corporation, 1978)¹⁸ son algunos ejemplos. Actualmente, no resulta difícil integrar la *jugabilidad* a la estructura narrativa cinematográfica.

Finalmente, otra definición de *película interactiva* es proporcionada por los estudios de videojuegos:

¹⁷ Para el autor la *jugabilidad* es la *interactividad*, pero vista desde los estudios de videojuegos. Por esa razón utiliza los términos indiscriminadamente.

¹⁸ Actualmente siguen apareciendo en el mercado videojuegos cuya *jugabilidad* es puramente lúdica, como *Among Us* (InnerSloth, 2018)

...es un tipo de videojuego que no solamente enfatiza la naturaleza narrativa de los filmes, sino que también fortalece el “sentido de participación” interactivo de la audiencia. Como dos formas de cultura visual heterogéneas e isomorfas, tanto los videojuegos como el cine han logrado fusionarse en la película interactiva. (Fang, Cai, Juan, y Wuang, 2020, p. 1029, traducción propia)

Aquí la *interactividad* es reconocida como una característica del cine en general que se refuerza debido a su *convergencia* con los videojuegos. El problema con las aproximaciones de los estudios de videojuegos al cine que permite la *intervención directa* es que se enfocan principalmente en la dimensión lúdica: buscan en la obra cinematográfica su diseño como juego y no su estructura como filme.

El grupo de los conceptos restringidos está compuesto por los términos *cine interactivo* y *película interactiva*, las definiciones tanto del primero como del segundo varían según el campo o disciplina y de los intereses particulares de los investigadores. Esto ha contribuido a la creación del mosaico conceptual señalado por Ming (2019). A pesar de las definiciones dispares, considero que entre ellas existen algunas constantes que podemos fusionar en la siguiente afirmación: *el cine interactivo es un conjunto de películas interactivas que posibilitan la intervención directa del usuario-espectador —quien adquiere una postura activa—, a través de mecanismos tecnológicos, priorizando en ocasiones la dimensión lúdica (el juego) y en otras la dimensión narrativa (el relato).*

Concepciones de carácter narratológico sobre la obra audiovisual interactiva

Aquellas nociones fundamentadas en la narratología o enfocadas en la linealidad y no linealidad de las historias pertenecen a este grupo. Son conceptos generales porque abarcan al cine y otras expresiones audiovisuales interactivas en las que exista un relato definido.

Lara (2014) utiliza el término *drama interactivo*, entendido como:

...una narración transmedial interactiva que ofrece una historia con una fuerte carga psicológica que influirá en el usuario, el cual, al tener una enorme capacidad de decisión en las acciones y pensamientos de los personajes, tomará las decisiones dentro de la historia en virtud de dichas emociones generadas e influirá en el desarrollo de esta. (p. 135)

En esta definición, destaca la importancia que el autor otorga a la dimensión psicológica: la historia propicia el trabajo intelectual y tiene efectos emocionales en el *usuario-espectador*, ambos factores determinantes en la toma de decisiones. Sin embargo, la

interactividad está ubicada en la dimensión narrativa, como sucede con el resto de las nociones pertenecientes al grupo de las concepciones narratológicas de la obra audiovisual.

Por su parte, Orihuela (1997) habla de una *narración interactiva*, cuya principal característica es la no linealidad porque “la interactividad afecta radicalmente a cada uno de los tres elementos definidos como esenciales en la narrativa: el contenido, la forma y el acto” (p. 39). Aunque contrastar la linealidad de la narrativa tradicional y la no linealidad de la narrativa interactiva es una forma de proceder para caracterizar a la segunda, otros autores señalan la permanencia de la linealidad en todo tipo de relatos:

Adviértase, sin embargo, que la lógica que gobierna la navegación en la narrativa digital no puede definirse como no lineal, sino como multilínea o hiperlínea: existen tantas *linealidades* como lectores, pero la linealidad no desaparece, sino que es adaptada al patrón de lectura de cada individuo. (Aparici y García Marín, 2017, p. 20)

Desde los estudios de arte, la *narrativa interactiva* es definida por Duarte (2007) como “un programa de cómputo más o menos abierto como material de intervención para los usuarios” (p. 801, traducción propia). En el mismo campo, Vanschamelhout (2019) considera que algunos investigadores:

Ven la narración interactiva como un hecho consumado. [...] Se refieren a una amplia variedad de textos interactivos que involucran una historia, como juegos de computadora, películas interactivas y ficción de hipertexto. Un segundo grupo de académicos responde negativamente a la pregunta y ve la narración interactiva como una imposibilidad. (p. 15, traducción propia)

Al igual que Ming (2019), Vanschamelhout (2019) señala la discusión académica sobre el reconocimiento y el rechazo de un tipo de obra cinematográfica digital que permite la *intervención del usuario-espectador*. No obstante, ambos autores abordan el problema desde perspectivas diferentes: el primero parte de la *convergencia mediática* y le interesan los intercambios entre el *cine digital* y otros medios cuya característica distintiva es la *interactividad*; la segunda se fundamenta en la narratología y problematiza a la *interactividad* como una herramienta narrativa que implica cierto nivel de gestión por parte del *usuario-espectador*. Sobre esto último, McErlean (2018) dice:

Una narrativa interactiva ofrece un nivel pre-especificado de agencia en la historia o elección para la audiencia, permitiéndole ejercer influencia en la trama. La experiencia interactiva es “altamente dependiente del contexto” e involucra algún tipo de interfaz como la entrada de texto, un controlador manual o un dispositivo de detección de gestos. (p. 3, traducción propia)

Esa gestión a la que se refiere Vanschamelhout (2019) es posible gracias a los diferentes instrumentos de agencia mencionados por McErlean (2018). Por ejemplo, en *películas interactivas* más recientes como *Possibilia* (Dan Kwan y Daniel Scheinert, 2016), se utiliza una IGD para que el *usuario-espectador* pueda seleccionar y ver distintas *secuencias* que ocurren al mismo tiempo, convirtiéndose en una suerte de montajista.

Finalmente, en los estudios sobre narrativa audiovisual también existe el concepto *relato interactivo* (Costa y Piñeiro, 2012), entendido como un tipo de discurso que narra una historia a través de fragmentos audiovisuales, abierta a la *intervención* del *usuario-espectador*. El término se basa en la idea de que una de las características de la narrativa digital transmedia es su capacidad para implicar a la audiencia, que antes mantenía una postura pasiva: la *interactividad*, en el contexto digital, proporciona al espectador una posición activa.

Afirmaciones transversales sobre la interactividad

A pesar de la distinción realizada para reconocer las nociones *generales*, *restringidas* y de *carácter narratológico* —que permiten observar los diferentes puntos de vista desde los que se ha abordado el cine de *intervención directa*—, de ellas pueden extraerse tres ideas transversales sobre la *interactividad*:

- *A diferencia de lo que ocurre con los medios no interactivos, en donde el espectador es pasivo, los medios interactivos propician una postura activa.*
- *En el caso del cine (digital), la interactividad posibilita la intervención en la dimensión narrativa.*
- *La interactividad existe gracias a la tecnología digital.*

Sobre la primera afirmación, propongo entender a la *interactividad* como un proceso mental, motivado por estímulos exteriores —una imagen o un sonido, en el caso del cine—, que deriva en una respuesta del espectador. De esta forma es posible cuestionar la supuesta *pasividad* relacionada constantemente a los “viejos medios”, pocas veces reconocidos como interactivos. Desde el campo de los estudios literarios, Ryan (2004) asegura: “Ni siquiera en el marco de los tipos tradicionales de narrativa y de escritura expositiva (textos que buscan

una coherencia global y un desarrollo secuencial fluido) la lectura es una experiencia pasiva” (p. 34). Además, considera que la *interactividad* siempre ha sido un ideal artístico, por lo que los creadores buscan una actitud activa de quienes aprecian sus obras.

En el mismo sentido, Duarte (2007) dice que los filmes invitan a los espectadores a mantener una postura activa, por lo que han contado con un potencial interactivo desde antes del contexto digital. Desde los estudios de videojuegos, Schell (2008) considera absurdo pensar en el jugador como alguien pasivo ante medios aparentemente no interactivos:

Quando una persona está inmersa en cualquier tipo de historia, interactiva o no, toma decisiones continuamente. [...] La diferencia solamente se encuentra en la habilidad del participante para realizar alguna acción. (p. 263, traducción propia)

Cuando una película plantea un misterio, una pregunta o un dilema, desde el instante en que desafían las creencias y valores del espectador o simplemente se juega con sus expectativas para generar una reacción en él, existe una demanda de actividad mental. Para los fines de esta investigación, el cine es interactivo, en tanto la *interactividad* es entendida como un proceso que consiste en una respuesta intelectual, emocional o física del espectador ante los diferentes estímulos del filme. La tecnología digital solamente ha agudizado esa característica.

Los autores citados hasta aquí —quienes han elaborado *conceptos generales, restringidos y de carácter narratológico*— abordan la *interactividad* en términos de acción: el *usuario-espectador* presiona botones, activa mecanismos o realiza movimientos para intervenir en la película. Estas acciones son vistas como activas con respecto a la audiencia convencional, la cual solamente se limita a la actividad pasiva de mirar (Duarte, 2007; Pelzel, 2009; Costa y Piñeiro, 2012). La *interactividad*, como propongo abordarla, es un fenómeno cognitivo; por lo tanto, el *cine interactivo* no requiere de acciones, sino constantes procesos mentales.

Respecto a la segunda afirmación, la *interactividad* —desde la perspectiva de los autores citados y que más adelante propongo llamar *participación*— no sólo toma lugar en la dimensión narrativa, como ocurre en *The Outbreak* (Chris Lund, 2008) o *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs the Reverend* (Claire Scanlon, 2020), sino también en otras dimensiones como la visual: en *Suferrosa* (Dawid Marcinkowski, 2010) se pueden manipular

objetos para resolver el misterio, y *Wei or Die* (Simon Bouisson, 2015) posibilita al espectador ver la misma escena desde puntos de vista diferentes.

En cuanto a la tercera afirmación, Capello (2018) reconoce que el *cine interactivo* permite la *intervención directa* del *usuario-espectador* y fomenta los vínculos de interacción entre los miembros de la audiencia:

Algunas acciones se realizan electrónicamente, pero otras veces las personas deben comunicarse ‘a la antigua’, hablando con su vecino de butaca o con estudiantes de distintas instituciones en algún punto del país. (p. 52)

Para el autor basta con que un espectador establezca una relación comunicativa con otro para que exista la *interactividad*, lo cual rompe con la idea generalizada de que ésta solamente es posible a través de la tecnología digital. Capello (2018) propone abordar como interactivos todos los filmes que fomenten vínculos comunicacionales entre los miembros de la audiencia, basados principalmente en conversaciones cara a cara.

Por su parte, Cuadrado (2014) afirma que presentar a los llamados “nuevos medios” como producto exclusivo de las innovaciones tecnológicas, y arroparlos bajo un discurso que los muestra como rupturistas con el pasado y puntos de inicio de una nueva era, implica ocultar sus continuidades históricas que mantienen con los medios precedentes y con la ideología que reproduce su constitución y uso en la sociedad. En este sentido, pero desde el campo de la teoría cinematográfica, Reynolds (2014) dice que “la validación de un nuevo medio aparentemente requiere comparar a éste con otros medios existentes ya legitimados y con aquellos que le precedieron” (p. 220, traducción propia).

Dado que las nociones mencionadas remiten a las tres ideas generalizadas en torno a la *interactividad*, ¿cómo nombrar a ese conjunto de películas que permiten la *intervención directa* del *usuario-espectador*, sin reproducir aquellas afirmaciones que admiten la presencia de un espectador pasivo, el predominio de lo narrativo y lo digital como único espacio de existencia? Propongo llamarlo *cine participativo* e identificar a la IGD como su *elemento distintivo*, dejando de lado el abordaje que los autores referidos previamente hacen sobre la *interactividad*.

Cine participativo: ¿dónde queda la interactividad?

Para Aarseth (1997), el concepto *interactividad* connota ideas vagas sobre pantallas de computadora, la libertad de uso, los medios personalizados, pero no cuenta con un significado explícito. Además, argumenta que el término formaba parte de una retórica comercial — iniciada por algunas compañías estadounidenses a principios de los años 80— para publicitar sus productos. Esto llevó a vincularlo con la tecnología moderna y supuestamente mejorada respecto a la más antigua, relaciones aceptadas por los académicos, quienes no tomaron en cuenta las “ideologías implícitas” en su definición (Aarseth, 1997, p. 48).

La noción *interactividad* es transversal, es decir, se trata de un fenómeno que da paso a múltiples definiciones de un vasto territorio de medios, contenidos y tecnologías. Asimismo, tiene presencia en distintas disciplinas como las ciencias de la computación, la informática, el diseño web y las ingenierías, así como en áreas de conocimiento correspondientes a las ciencias sociales y las humanidades. Respecto a su pertinencia metodológica, Manovich (2006) concluye que el término es “demasiado amplio para ser útil de verdad” (p. 101). Según este autor, la *interactividad* como carácter exclusivo de los nuevos medios es un mito porque en los medios tradicionales (teatro y literatura, por ejemplo) existe la interacción psicológica.

Por lo tanto, en esta investigación se concibe a la *interactividad* —en el cine analógico y el digital— como una relación entre el filme y el espectador: el primero emite un estímulo abstracto (colores, sombras, siluetas) o específico (la imagen sobre algo) que motiva algún tipo de respuesta (intelectual, emocional o física) del segundo.¹⁹

Al considerar al cine como interactivo porque apela por la actividad mental del espectador, conceptos como *obra audiovisual interactiva*, *cine interactivo* o *narrativa interactiva* se amplían aún más: a lo que se considera interactivo, de acuerdo a la visión de *interactividad* de los autores antes mencionados, se suma aquello que, bajo la misma visión, no se considera interactivo. Así, dichas nociones no resultan pertinentes en la caracterización de aquel grupo de películas que posibilitan la *intervención directa* del *usuario-espectador*.

¹⁹ Los ejemplos hacen referencia a *elementos visuales*, pero los *sonoros* también están incluidos.

Como señalé previamente, propongo utilizar el término *cine participativo* para hablar exclusivamente de aquel conjunto de filmes cuya *intervención directa* se lleva a cabo a través de una IGD.

En el recorrido conceptual anterior, destaca que solamente McErlean (2018) menciona el uso de una interfaz digital —no necesariamente gráfica— como elemento necesario para lo que llama *narrativa interactiva*. Otros autores hablan sobre *mecanismos de exploración* (Dahdal, 2020, p. 22) o *herramientas interactivas* (Pelzel, 2009; Kirke, 2018; Martínez; 2021). Propongo abordar la IGD como el elemento distintivo del *cine participativo*: a través de ella es posible la *participación*.

Previamente se expusieron varias definiciones de *cine interactivo*, pero faltó abordar una más, que tomaré de base para caracterizar al *cine participativo*. Desde las ciencias de la computación, Hayes (1992) precisa:

A diferencia del cine lineal, que es un medio estático, el cine interactivo es un medio en el que la principal forma de entregar el contenido a la audiencia es un elemento expresivo potencialmente mutable. Este elemento es la interfaz. (p. 20, traducción propia)

La anterior afirmación dota a la interfaz digital de dos cualidades: la *mutabilidad* y la *expresividad*. Mutable porque tiene la capacidad de cambiar su diseño y adaptarse; expresiva en tanto puede comunicar algo o construir significados.²⁰ Ambas están relacionadas: la interfaz digital muta dependiendo de la expresión.

La presente investigación tiene como interés principal a la IGD. Hayes (1992) habla específicamente de una interfaz física, es decir, del conjunto de dispositivos electrónicos que permiten la *participación*²¹ del *usuario-espectador*. Propongo trasladar tanto la cualidad mutable como la expresiva a la IGD. En el *cine participativo* existen ambas interfaces, pero la segunda permite variaciones en su diseño según los intereses expresivos de los directores, por lo que podría considerarse un tipo de *recurso estilístico*. Sin embargo, como veremos

²⁰ En esta investigación, cuando se hable de lo expresivo, se hará referencia a una cualidad comunicativa relacionada a la configuración de mensajes y significados. Barthes (1993) establece una diferencia entre lo comunicativo (transmisión de datos) y lo expresivo (transmisión de sistemas estructurados de signos). Jakobson (1984), por otra parte, entiende lo expresivo como lo emotivo.

²¹ Propongo usar este término en lugar de *interacción*, relacionado directamente a la *interactividad*.

más adelante, resulta pertinente abordarla como un *sistema* a través del cual participa el *usuario-espectador* para crear significados.

Antes que caracterizar a la IGD como un *subsistema formal* en el *cine participativo*, resulta imprescindible definir en profundidad qué es una interfaz y cuáles son sus características.

1.2 La interfaz gráfica digital y sus características

Una vez sorteado el problema del mosaico conceptual en torno al cine que permite la *intervención directa* del *usuario-espectador*, otro desafío es ubicar a la IGD dentro de una multiplicidad de definiciones.

Aunque propongo retomar algunas proporcionadas por los estudios de videojuegos, es necesario retomar las metáforas mencionadas por Scolari (2004) y la tipología de Martínez (2017) para extraer algunos rasgos que permiten caracterizar a la IGD como una entidad visual y sonora que, además de permitir la *participación*, cuenta con una *cualidad expresiva*.

Interfaz: concepto-paraguas y entidad mediadora

Scolari (2004) realiza un recorrido conceptual en el que aborda a la interfaz²² como un *dispositivo metafórico*: a lo largo de la historia se han usado diferentes metáforas para definirla y caracterizarla.

El autor menciona cinco metáforas: la *conversacional*, que concibe la relación entre el usuario y la computadora como un diálogo; la *instrumental*, donde la interfaz es un conjunto de extensiones del ser humano; *de la piel*, la cual propone a la interfaz como una superficie osmótica, es decir, en la que tanto el usuario como la computadora mantienen influencia recíproca y están en contacto; finalmente, la *ambiental*, que define a la interfaz como un espacio de interacción²³ entre el usuario y la computadora, donde se articula la interrelación entre el cuerpo humano, el utensilio y la finalidad de la acción.²⁴

²² Aunque no lo menciona explícitamente, el autor habla de la *interfaz de usuario* en un contexto digital.

²³ El término es usado por Scolari (2004) para hablar del vínculo comunicativo entre el usuario y la computadora, previamente mencioné que propongo usar el concepto *participación* como alternativa.

²⁴ Scolari relaciona a la interfaz con la informática. Sin embargo, autores como Bonsiepe (1995) la vinculan con el diseño industrial y utilizan la *metáfora ambiental* para definirla.

El autor da cuenta de las anteriores metáforas para sostener que la interfaz, como *dispositivo metafórico*:

...se ha convertido en un concepto-paraguas, un ‘comodín’ semántico adaptable a cualquier situación o proceso donde se verifique un intercambio o transferencia de información (...) La interfaz quiere decir tantas cosas que podemos hacerle decir todo lo que queramos. (Scolari, 2004, p. 44)

La afirmación de Scolari (2004) resulta pertinente porque enfatiza que no existe una definición unívoca de interfaz. Cada metáfora es una diferente explicación; cada explicación construye una diferente definición; cada definición proporciona observables diferentes. Existe una multiplicidad de enfoques que evidencian la maleabilidad del término.

En el campo de los estudios de videojuegos, Maté (2016) coincide en que existen múltiples definiciones de la interfaz. Sin embargo, el autor aclara:

A pesar de las diferencias, la mayoría de los autores parecen coincidir en el carácter vincular de la interfaz, es decir, en su rol de articulación-mediación entre dos instancias separadas y cualitativamente distintas, y en su función informativa. (p. 91)

Lo anterior significa que, a pesar de que la interfaz es un concepto-paraguas, entre las muchas definiciones que se le han dado permanece su papel como *entidad mediadora de la participación*.²⁵ Con esta idea como base, en las páginas siguientes realizaré algunos ajustes a definiciones de la IGD —pertenecientes al campo de los estudios de videojuegos— para caracterizarla como un *subsistema formal* presente en el *cine participativo*.

Tipos de interfaz digital

Antes de realizar los ajustes conceptuales, es necesario mencionar la tipología de Martínez (2017), quien propone distinguir entre *interfaz de hardware*, *interfaz de software* e *interfaz de usuario*.

De acuerdo con el autor, la *interfaz de hardware* es física y permite la conexión entre dos dispositivos, como la computadora y la impresora; la *interfaz de software* es una forma de comunicación entre dos o más programas informáticos, se trata de una entidad no física; por último, la *interfaz de usuario* permite la interacción entre el usuario y la computadora o el software (Martínez, 2017, p. 135). En este caso, puede ser física (como el ratón y el teclado)

²⁵ Esta noción también ha sido retomada por algunos investigadores en el campo de la arquitectura, tal es el caso de Vernhoeff (2017) quien considera a los edificios como interfaces mediadoras de las relaciones sociales en el espacio físico.

o no física (objetos en pantalla) que ayudan a los usuarios a inferir fácilmente su funcionamiento.

Precisamente, las metáforas registradas por Scolari (2004) son utilizadas para hablar de la *interfaz de usuario*. La *metáfora conversacional* aborda a las interfaces física y no física (basada en la inserción de textos en ventanas que aparecen en pantalla); la *metáfora de la piel* se encarga de la interfaz física (el teclado, el ratón o el control remoto, por ejemplo). Por su parte, tanto la *metáfora ambiental* como la *instrumental* abarcan a la interfaz no física que aparece en pantalla como un conjunto de objetos visuales, también llamada IGD. La tabla 1 muestra esa relación de forma esquemática:

Tabla 1

Relación entre las metáforas y el tipo de interfaz a la que se refieren.

Metáfora	Interfaz de usuario			
	Física		No física	
Conversacional	✓	Ejemplo: teclado, ratón, control remoto, etc.	✓	Ejemplo: ventanas para la inserción de textos
De la piel	✓	Ejemplo: teclado, ratón, control remoto, etc.		
Ambiental e Instrumental			✓	Ejemplo: conjunto de elementos visuales (interfaz gráfica digital)

Fuente: elaboración propia (2022).

A partir de las consideraciones anteriores, se puede afirmar que la IGD es una entidad visual mediadora de la participación: muestra objetos en pantalla que permiten al usuario realizar una acción determinada. Desde el punto de vista semiótico, González-Hernández y Victoria-Urbe (2020) llaman a esos objetos *metáforas visuales*²⁶ que:

²⁶ Para evitar confusiones, resulta pertinente distinguir que Scolari (2004) se refiere a las metáforas como explicadoras de la *interfaz de usuario* en tanto fenómeno de mediación, mientras que González-Hernández y Victoria-Urbe (2020) hablan de metáforas para señalar los diferentes *elementos visuales, sonoros y lingüísticos* que integran a la *interfaz gráfica digital*.

representan objetos conocidos, y por extensión, el propósito de dicho ícono hace que sea consciente de manera automática su propósito de uso. Como ejemplo serían los íconos de un teléfono (cuya finalidad es detonar una acción de llamada), un ícono de un sobre de carta (cuya función es crear un correo electrónico), un ícono de basura (cuyo objetivo es la eliminación de archivos virtuales), entre otros. (p. 67)

Además, los autores también hablan de *metáforas verbales y auditivas*. Las primeras permiten a los usuarios —poco experimentados— iniciarse en el uso de nuevas interfaces gracias al conocimiento previo: botones con las palabras “navegar”, “explorar”, “regresar” o “reiniciar” son algunos ejemplos. Las segundas, por otro lado, tienen como función principal que los usuarios relacionen la ejecución de algunas tareas con la ayuda del sonido: generalmente están asociadas a las notificaciones que informan sobre el éxito o fracaso de una acción.

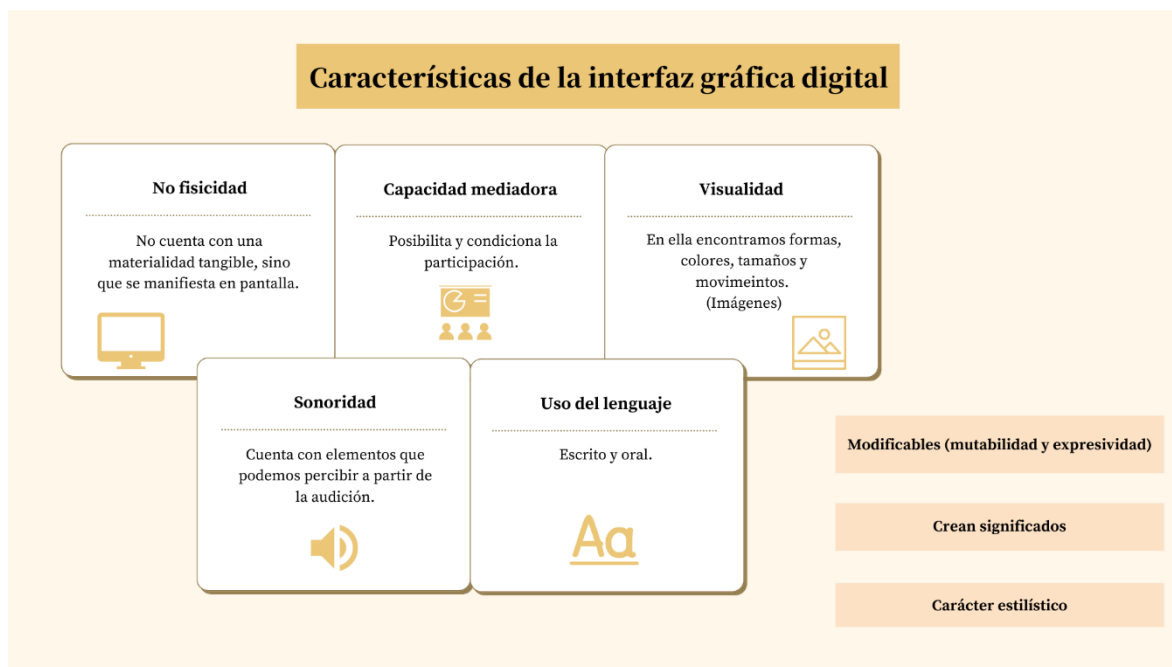
Es así como podemos extraer los primeros rasgos de la IGD: *es una interfaz de usuario no física que se encarga de mediar la participación —entre el usuario y el software— a través de elementos visuales, sonoros y lingüísticos*. Estos son organizados a partir de su diseño, el cual puede variar de *software* a *software* porque cada uno ayuda al usuario a realizar actividades diferentes.

Martínez (2017) sostiene que resulta esencial para los diseñadores construir una IGD orientada a cumplir objetivos particulares. Desde aquí podemos identificar las dos cualidades que Hayes (1992) encuentra en la interfaz para lo que llama *cine interactivo*: la *mutabilidad* (capacidad de cambiar su diseño) y la *expresividad* (comunica algo y construye significados).

Con las características extraídas sobre la IGD (*la no fisicidad, la cualidad mediadora, la visualidad, la sonoridad, el uso del lenguaje, la mutabilidad y la expresividad*, ver fig. 1), podemos proseguir con los ajustes a las definiciones proporcionadas por los estudios de videojuegos.

Figura 1

Las características de la interfaz gráfica digital



Nota. Todas ellas pueden modificarse por la presencia de otras dos características: la mutabilidad y la expresividad. Lo anterior permite la creación de significados en el filme participativo y proporciona a la interfaz un carácter estilístico (su diseño depende del mensaje), aunque en realidad configura un nuevo sistema. Fuente: elaboración propia (2022).

Interfaz gráfica digital en los videojuegos

Como fue mencionado previamente, la IGD permite al *usuario-espectador* intervenir en los *filmes participativos*.²⁷ La *participación* resulta necesaria para el desarrollo de estas películas. Repasar lo que se ha investigado sobre la interfaz en materia de videojuegos favorece su esbozo dentro del *cine participativo*.

De acuerdo con Kirke (2011), la IGD es un conjunto de unidades de información que establecen reglas y dinámicas a través de las cuales es posible la *jugabilidad* y se conforma el espacio del videojuego mismo:

Toda característica informacional del juego debe considerarse como parte del mundo del juego, independientemente de si están presentes como superposiciones, símbolos como los signos de exclamación incluidos en la geometría del mundo, o como elementos que destacan y enfatizan una característica particular en el entorno. (p. 6, traducción propia)

²⁷ Se utilizan los términos *filme participativo* y *película participativa* indistintamente.

La autora explica que los distintos niveles informativos del videojuego operan como interfaz, la cual funciona como guía del jugador, informándole sobre todo aquello que es posible hacer; sin embargo, Jørgensen (2011) aclara que cada videojuego es diferente al igual que su interfaz: deben encontrar aquella que mejor se ajuste a sus necesidades expresivas.

Hayes (1992) habla sobre una *mutabilidad* y una *expresividad* de la *interfaz de usuario* física; Jørgensen (2011), sobre una *mutabilidad* y una *expresividad* de la IGD. Esta segunda perspectiva permite concebir a la interfaz como un *recurso estilístico* no solamente dentro del diseño de videojuegos, sino también en la realización cinematográfica. No obstante, propongo abordar a la interfaz como un *subsistema formal*. Más adelante, regresaré a esto.

Por otra parte, Maté (2016) define a la IGD como “un conjunto de accesos al mundo ficcional a partir de la operación de traducción” (p. 97). Para el autor, la *traducción* es mostrar las acciones posibles en el videojuego en forma de *objetos virtuales*. Estos son los mismos a los que González-Hernández y Victoria-Urbe (2020) se refieren como *metáforas visuales*.

En lugar de *objetos virtuales* o *metáforas visuales*, propongo hablar en términos de *elementos visuales* (fig. 2) para no solamente tomar en cuenta a los *objetos* en pantalla —los cuales considero imágenes específicas que se encuentran como representación de algo (el objeto del mundo real o una acción en particular)—, sino también los colores, las formas y el movimiento que pueden encontrarse en la IGD usada en el *cine participativo*. Asimismo, en lugar de *metáforas auditivas y lingüísticas*, hablaré sobre *elementos sonoros y lingüísticos* (fig. 3). Me referiré a los tres en general como *elementos interfásicos*.

Figura 2

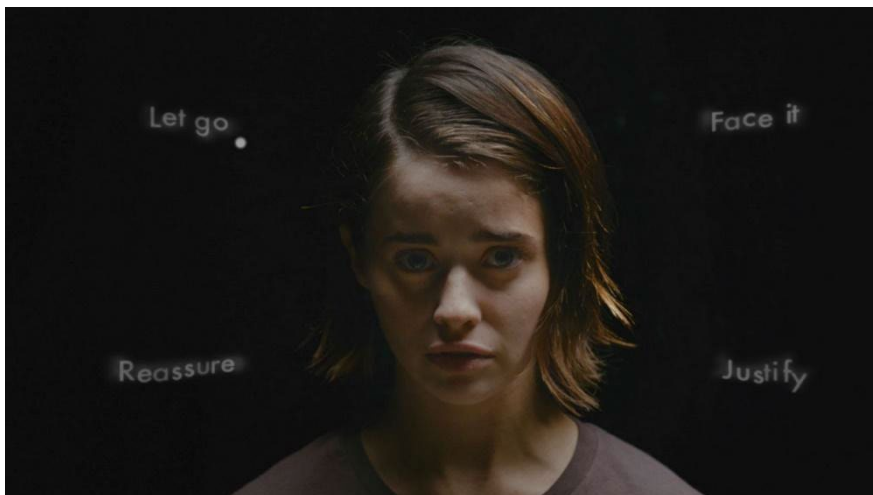
Elementos visuales de la interfaz en Resident Evil 4



Nota. En la parte inferior derecha son mostrados como *objetos* los íconos de una bala y dos personas, que indican la cantidad de municiones y el nivel de salud respectivamente. Ambos están dentro de *formas* circulares y predominan tanto el *color* azul como el verde. Este último cambia a rojo cuando las municiones o la salud están por agotarse. Fuente: *fansshare.com* (2009).

Figura 3

Elementos lingüísticos de la interfaz en Erica



Nota. La interfaz de este videojuego muestra principalmente elementos lingüísticos: cada palabra corresponde a una opción. Fuente: *pcinvasion.com* (2021).

Maté (2016) reconoce a la IGD en los videojuegos como una dimensión donde se organizan y presentan diferentes niveles de información respecto a elementos disímiles como las reglas y los objetivos, las acciones posibles o los recorridos disponibles: indica al videojugador hasta qué punto puede intervenir. Asimismo, Consalvo y Dutton (2006) agregan:

[...] La interfaz puede definirse como cualquier aviso en pantalla que provee al jugador de información relacionada a la vida, salud, ubicación o estado de los personajes, así como los menús de batalla o acción, los menús anidados que controlan opciones como las cuadrículas de avance, la selección de armas o las pantallas adicionales que proporcionan al jugador mayor control sobre elementos de la jugabilidad. (s/p, traducción propia)

Para estos últimos dos autores, todo aquello que integra a la IGD —como datos acerca del estado del avatar, menús y pantallas adicionales— no pertenece directamente al mundo ficcional, sino al campo de acción y funciona como un espacio informativo y vincular entre el videojuego y la diégesis.

La definición de IGD propuesta por Jørgensen (2011) hace eco de la *mutabilidad* y *expresividad* mencionadas por Hayes (1992), al igual que Maté (2016), Consalvo y Dutton (2006), señala indirectamente características como la *no fisicidad*, la *visualidad*, la *sonoridad* y el *uso del lenguaje*. Aunque no explícitamente, los autores atribuyen una *función indicativa* a la interfaz.

Realizando los ajustes a las definiciones anteriores y tomando en cuenta las características que se han extraído de autores previamente citados, podemos concebir a la *interfaz gráfica digital* en el *cine participativo* como *una interfaz de usuario no física que se encarga de mediar la participación del usuario-espectador, en las diferentes dimensiones de un filme, a través de la organización de elementos visuales, sonoros y lingüísticos. Esa organización muta de acuerdo con los objetivos e intereses expresivos de los directores, lo cual sugiere una estrecha relación con el estilo cinematográfico.*

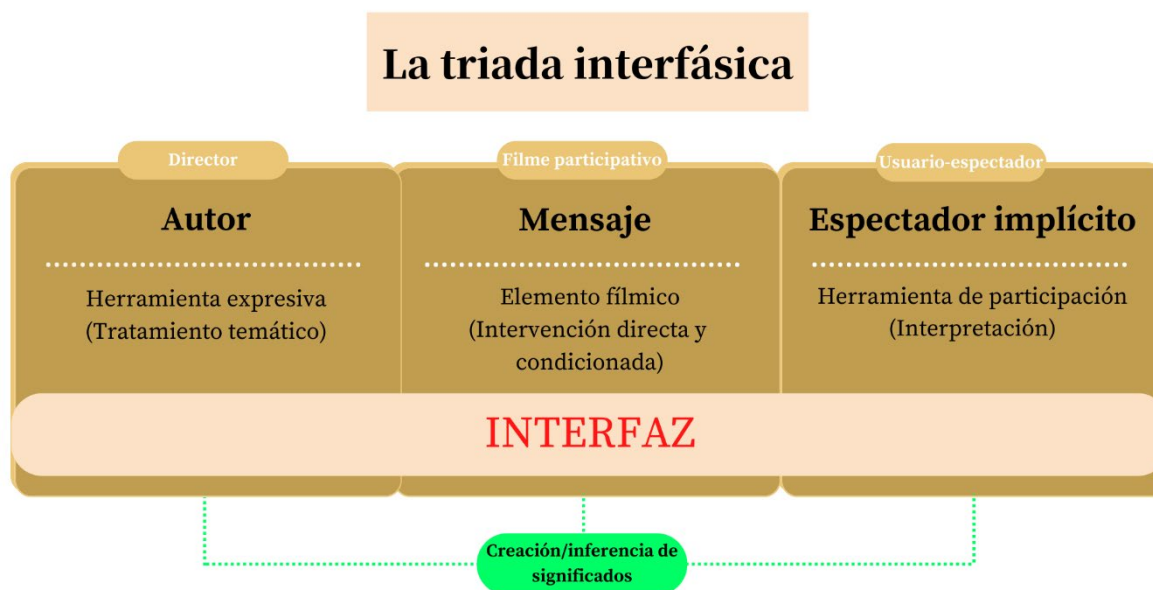
Esta investigación considera que la IGD es un *subsistema* de lo que he llamado *forma filmica participativa*, y cuenta con una *cualidad estilística*: cada director la usa para alcanzar objetivos concretos y cubrir necesidades expresivas de cara a realizar una obra filmica lo más próxima a su visión original o imaginario. Más adelante profundizaré en qué es la *forma filmica*, cómo está estructurada y por qué la IGD puede ser considerada como un *subsistema formal*.

En este punto resulta pertinente destacar la importancia del usuario, quien no solamente usa la IGD, sino que también la interpreta. En el primer apartado del presente capítulo afirmé que la IGD es el elemento distintivo del *cine participativo* porque a través de ella es posible la *participación*; sin embargo, para que esta se lleve a cabo es necesaria otra entidad: la del *usuario-espectador*.

Por lo tanto, en el *cine participativo* podemos identificar tres entidades relacionadas a la IGD (fig.4): el director (autor), quien tiene una visión particular sobre un tema o una idea, y para su tratamiento utiliza como herramienta expresiva a la interfaz, con el objetivo de integrar la *participación* a su obra; el filme (mensaje) que tiene una interfaz integrada, se trata de la particularización de una idea, la cual está abierta a la *intervención directa*, pero condicionada; el *usuario-espectador* (espectador implícito) quien interviene en la película a través de la *usabilidad* de la interfaz para su desarrollo y la construcción de significados.

Figura 4

Las tres entidades relacionadas a la interfaz (la triada interfásica)



Nota. Entre paréntesis se encuentran las actividades que cada entidad realiza con la interfaz. La relación entre el director, el filme y el *usuario-espectador* permite crear e inferir significados a nivel interfásico. Fuente: elaboración propia (2022).

Aunque el espectador cuenta con su propio marco contextual, la interpretación que realiza para inferir significados está condicionada principalmente por la película. En consecuencia, resulta importante no separar la IGD —un fenómeno visual por sí mismo— del filme porque es parte de él. Es posible extraer significados de los *elementos interfásicos* (visuales, sonoros y lingüísticos) al ponerlos en relación con los demás *elementos* de la *forma filmica*.

1.3 La forma filmica participativa: el subsistema interfásico y el usuario-espectador implícito

Una vez descritas las características y los requerimientos de la IGD —que permiten intuir en ella su *cualidad estilística y expresiva*—, es momento de retomar el concepto de la *forma filmica*, sus componentes y el rol que ocupan tanto los directores como los espectadores.

En este apartado, se realizará un desplazamiento de la *forma filmica* “convencional” a una *forma filmica participativa*, la cual crea significados también a partir de la relación que el espectador establece con el filme a través de la IGD.

La forma filmica: sistema estructurado de elementos

En general, la *forma* en el arte es vista como un *sistema* cuyos *elementos* están organizados para construir significados complejos y abstractos, no necesariamente articulados a través de la narración. Por lo tanto, la *forma filmica* es un *sistema estructurado de elementos* que componen una película (Bordwell y Thompson, 1995)

Bajo esta concepción, en el *cine participativo* podemos considerar a los *elementos interfásicos* como *elementos filmicos*: no solamente permiten la *participación* del *usuario-espectador*, sino además la construcción de significados en el *sistema filmico*.

La perspectiva de Bordwell y Thompson (1995), que tiene sus raíces en la teoría formalista del cine²⁸, establece que algunos aspectos considerados como contenido —los temas y los relatos, por ejemplo— pueden ser abordados como “componentes formales” (p. 43). Cada película tiene su propia organización de *elementos*, su propio *sistema*.

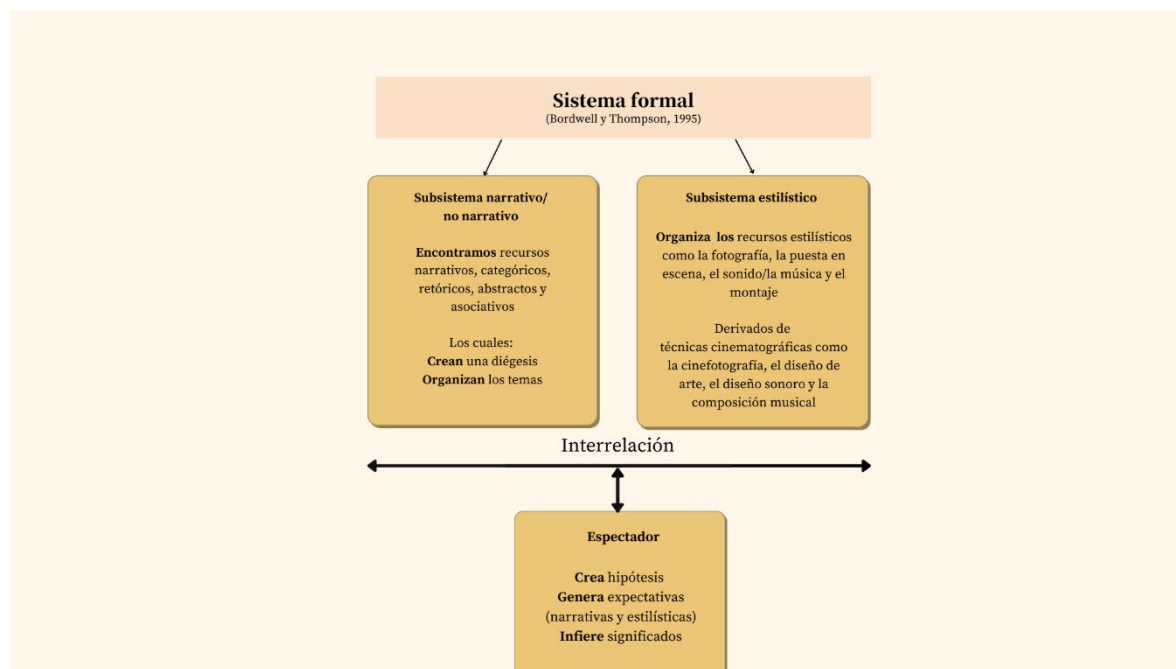
El *sistema formal* o *sistema filmico global*, a su vez, está dividido en dos *subsistemas*: el *narrativo/no narrativo* y el *estilístico*. En el primero se encuentran los *recursos narrativos, categóricos, retóricos, abstractos y asociativos* que conforman una diégesis u organizan los temas; el segundo ordena los *recursos estilísticos* derivados de las *técnicas cinematográficas*, los cuales se utilizan para producir significados, dirigir la atención del espectador y condicionar su reacción (Bordwell y Thompson, 1995). Además, el espectador es

²⁸ La teoría formalista del cine es un enfoque de la teoría del cine que se centra en los elementos formales o técnicos de una película

fundamental para la *forma filmica* porque establece relaciones entre ambos subsistemas para inferir significados (fig. 5).

Figura 5

Componentes del sistema formal



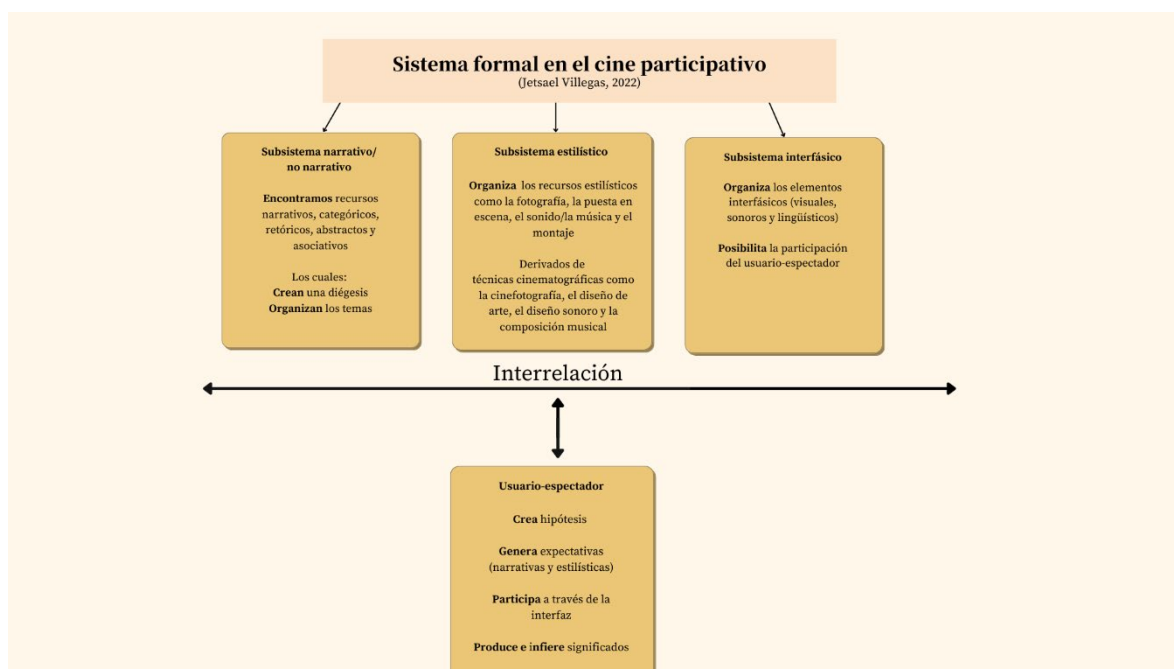
Nota. El *subsistema narrativo/no narrativo* junto al *subsistema estilístico* crean significados que posteriormente infiere el espectador. Para Bordwell y Thompson, la película está “completa” cuando existe alguien que logra entender su estructura interna. Fuente: elaboración propia (2022).

En el caso del *cine participativo*, la IGD también tiene como propósitos producir significados, dirigir la atención del *usuario-espectador* y condicionar su reacción. Así, destaca nuevamente su *calidad estilística*, que le ayuda a cumplir no solamente con *funciones narrativas*, de acuerdo con los “interactivistas”²⁹ y narratólogos, o simplemente *funciones indicativas* como afirman los estudios de videojuegos. Aunque podríamos ubicar a la interfaz en el *subsistema estilístico* dadas sus características, en realidad se trata de una entidad muy compleja para abordarla solamente como un *recurso estilístico*: es otro *subsistema (interfásico)* que pertenece a lo que llamo *sistema formal participativo* o *forma filmica participativa* (fig. 6).

²⁹ Utilizo esa expresión para referirme a los autores que abordan al cine de *intervención directa* en términos de interactividad y *pasividad*.

Figura 6

Componentes del sistema formal participativo



Nota. En el esquema aparece la estructura que propongo para la *forma filmica participativa*. El *subsistema interfásico* construye significados junto con los otros dos *subsistemas* y a partir de la *intervención del usuario-espectador*. Fuente: elaboración propia (2022).

Forma filmica participativa

En el caso del *cine participativo*, la IGD se encuentra integrada al *sistema formal participativo* y es coherente con este para condicionar la experiencia del *usuario-espectador* y crear *significados*.

La IGD cuenta con *elementos visuales, sonoros y lingüísticos* a través de los cuales se manifiesta en pantalla como parte de los planos cinematográficos³⁰. Su objetivo no solamente consiste en una *función estética* —deleitar sensorialmente con sus componentes—, sino remitir al *usuario-espectador* a “la conciencia de sí mismo como agente activo que posee capacidad de acción sobre el mundo representado³¹” (Cuadrado, 2014, p. 158-159). Así, además de la interfaz, la *participación* como creadora de significados también puede

³⁰ Para los fines de esta investigación, se consideran tanto los planos visuales como los sonoros.

³¹ Cuadrado (2014) no se refiere precisamente a una diégesis, sino a un universo de sentidos.

considerarse parte del *sistema formal*. Por esto último propongo hablar de una *forma filmica participativa*.

Sobre el cine que permite la *intervención directa*, Hayes (1992) asegura que “tiene dos maneras de expresarse: la imagen en movimiento y los sonidos. El interactivo cuenta con una tercera: la interacción” (p. 20, traducción propia). Con las adecuaciones pertinentes a la afirmación anterior, podemos decir que el *cine participativo, además de la imagen en movimiento y los sonidos, también usa la participación —a través de la IGD— como medio de expresión*. Por consiguiente, una película que utilice algún diseño particular de IGD es una *forma filmica participativa*.

Podría afirmarse que cuando la IGD se manifiesta en pantalla rompe con la experiencia cinematográfica del espectador: exige una relación con él que va más allá de la *interactividad* propuesta en este capítulo —la cual implica observar y escuchar— porque también necesita participar para que el filme se desarrolle. Incluso podría argumentarse que la manifestación de la IGD en pantalla evidencia el artificio, rompiendo con la “ilusión” de realismo que genera la película. No obstante, las características de *mutabilidad* y *expresividad* posibilitan el diseño de una IGD que es asimilada y comprendida rápidamente por el *usuario-espectador*, sin perturbar su experiencia.

De acuerdo con Escandón (2013), la IGD es una entidad mediadora que ha evolucionado a tal punto que ahora el usuario es parte de ella:

Las pantallas, a lo largo de la historia, han ido acercando al receptor espectador-usuario al mensaje, a la obra, al texto, para integrarlo, sea con el pasar de una página o con el toque del dedo para accionar o mover un elemento interactivo. La interfaz ya no está fuera de nosotros [...] posibilita nuevas formas de asimilar el mundo. (p. 69 -70)

En el caso del *cine participativo*, además de la mirada y el proceso de interpretación, la IGD también integra al *usuario-espectador* a la *forma filmica* a partir de la *participación*. A los significados construidos por las relaciones entre los *elementos interfásicos* y entre los *subsistemas formales*, también se suman aquellos producidos por la *intervención directa*.

El subsistema interfásico

Una vez desglosados los componentes de la *forma fílmica participativa*, es importante argumentar por qué la IGD es un *subsistema*, aunque tenga una *cualidad estilística*. Como se mencionó antes, el *subsistema estilístico* organiza los *recursos estilísticos* derivados de las *técnicas cinematográficas* para producir significados, dirigir la atención del espectador y condicionar su reacción. En ese sentido, Hayes (1992) explica:

La interfaz, el medio a través del cual toma lugar la interacción, permite a los usuarios acceder a la información de un sistema. En el cine interactivo, los realizadores encuentran en la interfaz otro modo de control sobre la forma en que la audiencia experimenta el contenido. [...] El realizador quizá quiera afectar a la audiencia en una forma particular a través de los diferentes componentes de la interfaz. (p. 17, traducción propia)³²

Esto significa que la IGD también dirige la atención y condiciona la reacción del *usuario-espectador*, por lo que cumple con las condiciones para considerarla un *recurso estilístico*. Sin embargo, recordemos que ella permite la *participación* del *usuario-espectador*: los *filmes participativos* no solamente se ven y se escuchan, también se interviene en ellos. Lo anterior significa que existen tres dimensiones: la visual, la sonora y la participativa.

En el cine convencional, tanto la dimensión visual como la sonora son derivadas de la estructuración de los subsistemas *narrativo/no narrativo* y *estilístico*. En el caso del *cine participativo*, la dimensión para la *intervención directa* existe gracias a la IGD, que también estructura —junto a la *narración/no narración* y el *estilo*— las dimensiones visual y sonora. Por eso propongo hablar de un *subsistema interfásico*: para evidenciar los *elementos (visuales, sonoros y lingüísticos)* que posibilitan la *participación*.

Por ejemplo, en el *subsistema narrativo/no narrativo*, podemos identificar *elementos* como personajes, argumentos, temas y categorías; en el *subsistema estilístico* están *recursos* como la fotografía, la puesta en escena, la música y el montaje; en el *subsistema interfásico*, formas, sonidos y palabras que permiten la *intervención directa*.

Los *elementos interfásicos (visuales, sonoros y lingüísticos)* pueden variar su diseño debido a la *mutabilidad* y *expresividad* de la IGD. En palabras de González-Hernández y

³² Recordemos que Hayes (1992) se refiere a una interfaz de usuario física, pero su concepción puede trasladarse a la *interfaz gráfica digital*.

Victoria-Urbe (2020), “la emisión de mensajes muta junto a la interfaz” (p. 69), lo cual implica una disposición diferente de sus componentes. Por su parte, Vázquez (2015) precisa que los realizadores pueden aprovechar esto para “crear arte capaz de expresar sus intenciones artísticas” (p. 283).

Asimismo, McErlean (2018) señala que la IGD “debe ser orgánica y natural, una parte de la estructura filmica” (p. 7). Recordemos que la *forma filmica* es un *sistema estructurado de elementos* organizados en *subsistemas*. De esta manera, podemos considerar a la IGD como parte de un *sistema formal participativo*. Al contar con una *cualidad estilística*, su diseño y disposición de *elementos* es coherente con lo propuesto por el director en los *subsistemas narrativo/no narrativo y estilístico*.

Además, la IGD no solamente hace posible la *participación del usuario-espectador*, sino que sus *elementos visuales, sonoros y lingüísticos* “son capaces de expresar significados y emociones” (Pereira y Wippel, 2012, p. 79, traducción propia). Por consiguiente, la IGD en el *cine participativo* también debe ser coherente con el tratamiento temático del filme. En este sentido, Cunha (2002) dice:

La interfaz debe manifestar un impacto psicológico y una atmósfera agradable que favorezca la comunicación del tema explorado. Por ello, se analizan aspectos estilísticos y técnicos para que el mensaje llegue con claridad. (p. 69)

Lo anterior significa que la IGD puede integrarse al filme. Así, la experiencia del *usuario-espectador* no es “afectada” por la *intervención directa*. Esto posibilita una “transparencia” de la IGD, que es reforzada por la *participación* de un nuevo tipo de audiencia, sobre la cual hablaré a continuación.

Un nuevo espectador implícito para un nuevo sistema formal: el usuario-espectador implícito

Para entender al *usuario-espectador implícito* como un nuevo tipo de *espectador implícito*, resulta pertinente recuperar el término *lector implícito*. Al respecto, Iser (1978) dice que:

...incorpora tanto la preestructuración del significado potencial del texto, como la comprensión del lector de dicho significado a través del proceso de lectura. Se refiere a la naturaleza activa de este proceso —que cambiará históricamente de un periodo a otro— y no a una tipología de lectores posibles. (p. 7)

Esta descripción realiza varias afirmaciones: primero, en el texto existe un significado posible previamente estructurado; segundo, la lectura es activa y una actividad que cambia con el tiempo; tercero, el *lector implícito* no es un tipo de lector, sino más bien un rol ofrecido por la estructura del texto que el *lector (real)* acepta.

El *espectador implícito* es una extrapolación del concepto propuesto por Iser (1978), para caracterizar al *espectador (real)* como un ser pensante:

Para algunos teóricos del cine, el espectador realiza una serie de actividades mentales durante la proyección que le permiten encontrar sentido (narrativo) a la película de ficción. Esta es una posible respuesta por la pregunta por el espectador implícito. (Zavala, 2016, p. 93)

Precisamente, uno de esos teóricos es Bordwell (1996), quien crítica a las teorías de recepción al afirmar que “cuando se habla del receptor, habitualmente es como la víctima o el engañado en la creación de la ilusión narrativa” (p. 29). Por consiguiente, extrapola la noción *lector implícito* al cine, porque el autor considera que una película da pie al espectador para ejecutar una variedad definida de operaciones. En otras palabras, este último acepta el rol que la *forma filmica*³³ le ofrece.

De la misma manera en que Iser (1978) concibe al *lector implícito* como la entidad que comprende la estructura del texto, Bordwell (1996) aborda al *espectador implícito* como la entidad que comprende la estructura del *sistema filmico*: está encargado de inferir los significados en el filme previamente estructurados a partir de la narración. Esto implica una postura activa del espectador, cuya experiencia está condicionada por la *forma*.

Mientras que el *espectador real* es una persona en un contexto determinado por aspectos culturales, sociales y económicos particulares —lo cual condiciona su visión del mundo—, el *espectador implícito* es “una entidad hipotética que realiza las operaciones relevantes para construir una historia partiendo de la representación del filme” (Bordwell, 1996, p. 30). El objetivo principal de cualquier *espectador real*, al convertirse en *espectador implícito*, es inferir significados de la *narración/no narración* y el *estilo*.

³³ Recordemos que la *forma filmica* es un *sistema* estructurado de *elementos*.

En el apartado sobre la *forma filmica* mencioné que existen dos *subsistemas*: *el narrativo/no narrativo* y *el estilístico*. En su libro *La narración en el cine de ficción* (1996), Bordwell estudia al *espectador implícito* y su relación con el *subsistema narrativo* (recordemos que es una extrapolación del término *lector implícito*, proveniente de los estudios literarios). Sin embargo, cabe mencionar que ese espectador también está relacionado con el *subsistema estilístico*, algo en lo que Bordwell y Thompson profundizan a detalle en *El Arte Cinematográfico: Una Introducción* (1995): “Aunque muy pocas veces somos conscientes de este hecho, (nosotros los espectadores)³⁴ tendemos a mantener expectativas en torno al estilo” (p. 334). Por lo tanto, la mayoría de sus afirmaciones sobre cómo el *espectador* infiere significados de la narración también son aplicables a la relación entre el espectador y el *estilo*. En el caso del *cine participativo*, considero que son aplicables a la relación entre el *usuario-espectador* y la IGD.

Hasta el momento, he hablado sobre el *espectador implícito* de la forma más convencional: como una *entidad* presente en filmes tradicionales, “no participativos”. El *cine participativo* se caracteriza por permitir la *intervención directa* del *usuario-espectador* a través de una IGD. Esta puede abordarse como un nuevo *subsistema (interfásico)* que también crea significados dentro del *sistema filmico*. De acuerdo con Bordwell (1996) y Zavala (2016), cada *forma filmica* supone un rol diferente para el *espectador real*. En otras palabras, cada película construye a su propio *espectador implícito* porque le exigirá realizar determinadas operaciones. En este mismo orden de ideas, cada *filme participativo* supone una *intervención* particular de su *usuario-espectador implícito*.

De acuerdo con Daly (2010), el *usuario-espectador (real)*³⁵ describe a una persona que no solamente observa una película, sino que también participa con ella a través de otros medios y plataformas digitales. En consecuencia, los filmes actuales “entrenan y estimulan al espectador en formas que imitan la lógica de la computadora” (p. 83). La autora sostiene que existe una nueva tendencia en el cine, donde el dominio de lo narrativo en su sentido

³⁴ El paréntesis es mío.

³⁵ El paréntesis es mío.

clásico (inicio-desarrollo-desenlace) se reduce en favor de la navegación, la intertextualidad, y el descubrimiento de las “reglas del juego”³⁶, como placeres primarios.

El *usuario-espectador real*, como propongo, no se limita a observar las imágenes, sino que es capaz de relacionarse de otras formas con ellas gracias a los dispositivos digitales. Entre esas “nuevas relaciones”³⁷ está la edición y la manipulación que permiten la apropiación del contenido. Otro factor que ha abierto nuevos caminos para el espectador hacia las imágenes es el surgimiento de obras audiovisuales digitales que permiten la *intervención directa*, así como de plataformas digitales centradas en contenido visual y audiovisual³⁸ personalizado y de toda una gama de aplicaciones para llevar a cabo una gran variedad de tareas. Justamente, la mediadora de esas relaciones es la IGD.

Cada *forma filmica participativa* cuenta con una IGD particular —coherente con el tratamiento temático— y por lo tanto implica un tipo de *participación* determinada. Para que la *intervención directa* sea llevada a cabo, el *sistema interfásico* requiere que se realicen operaciones específicas por parte del *usuario-espectador implícito*, al que propongo entender como un *usuario-espectador real* que ha aceptado el rol ofrecido por el *sistema filmico participativo*.

Una vez caracterizado al *usuario-espectador*, resulta pertinente cerrar este capítulo abordando las *funciones comunicativas* de la IGD. Como veremos, a través de ellas no solamente es posible la *intervención directa*, sino que permiten comprender el tratamiento temático que subyace a la *forma filmica participativa*.

1.4 Funciones comunicativas de la interfaz gráfica digital

De acuerdo con Bordwell y Thompson (1995), los *elementos* en un *sistema filmico* realizan una o más *funciones*. En el *cine participativo*, la IGD también lleva a cabo diversas actividades que favorecen los tratamientos temáticos. Por consiguiente, una *función* es una *tarea significativa* en tanto creadora de sentidos.

³⁶ En otras palabras, la *participación*.

³⁷ Pongo la descripción entre comillas porque, en realidad, no son tan nuevas si revisamos la historia de las imágenes digitales, que se remite hasta los años 70 (Darley, 2000).

³⁸ Puedo citar los casos de Instagram, YouTube, y más recientemente Tik Tok.

La *función* de un *elemento filmico* se encuentra estrechamente ligada a su *motivación*, por lo que resulta necesaria una distinción entre ambas nociones. Mientras que la primera se refiere a la *tarea significativa* que lleva a cabo un *elemento* con relación a otros, la segunda concierne a la razón por la cual ese *elemento* forma parte del *sistema* (Bordwell y Thompson, 1995). Otra forma de entenderlo es ver a la *función* como el objetivo (¿para qué está ahí?) y a la *motivación* como la justificación (¿por qué está ahí?).

Precisamente, hallar la *motivación* de un *elemento* permite aproximarnos a su *función*, la cual puede dirigir a los significados del *sistema filmico*. Sin embargo, como hablamos de una *forma filmica participativa*, las *funciones* de la IGD no solamente se identifican a partir de su *estructura interna*, sino también de su relación con los otros *subsistemas* y del tipo de *participación* que posibilita al *usuario-espectador*.

Aunque no explícitamente, Bordwell y Thompson (1995) plantean que las *funciones* de un *elemento* son tan variadas que clasificarlas resultaría en un trabajo infructuoso. En su lugar, proponen centrarse en los *recursos narrativos/no narrativos* y *estilísticos* más “destacados” (p. 337). Además, en ningún momento caracterizan a la *función* como comunicativa, pero sí le atribuyen una *cualidad significativa*.

La IGD cuenta con una *cualidad expresiva*: construye significados. En otras palabras, comunica algo al usuario. Esa *expresividad* la mantiene en el *cine participativo*. Por lo tanto, sus *funciones son comunicativas*.

Las *funciones narrativas* reconocidas por los “interactivistas” y narratólogos, así como las *funciones indicativas* mencionadas en los estudios de videojuegos también se continúan en la IGD usada como *subsistema formal* en el *cine participativo*.

Propongo realizar una categorización de las *funciones comunicativas* de la IGD, útil para encontrar significados en los *filmes participativos*. Se retoman aquellas mencionadas por los “interactivistas” y narratólogos, así como por los estudios de videojuegos, pero se consideran otras. Esta suerte de taxonomía busca distinguir a las *funciones* de acuerdo con su nivel de abstracción: según la complejidad de los significados que construyen, se exige mayor interpretación del *usuario-espectador*.

En primer lugar, están las *funciones estéticas*, que hacen referencia a los aspectos de la IGD que apelan a los sentidos del *usuario-espectador*. A través del diseño, los *elementos visuales* presentan colores, formas, texturas y materiales que resultan llamativos e implican una experiencia a través de la percepción (fig. 7).

Figura 7

Función estética de la interfaz gráfica digital



Nota. En *Chatterbox* (2017) existe un uso estructurado del color: el azul y el rojo están asociados a dos opciones diferentes, descritas con *elementos lingüísticos* (palabras). En este caso, ambos colores son guías para fijar la mirada del espectador en las manos del protagonista, quien dentro de la ficción realiza la acción elegida. Fuente: captura realizada de *eko.com* (2022).

En segundo lugar, podemos ubicar a las *funciones indicativas*, las cuales visualizan, limitan o indican el proceso o camino a seguir para una determinada acción, explicando su manejo. A través de la *traducción*, las imágenes —conjuntos de *elementos visuales* que remiten a objetos reales o acciones concretas— señalan el tipo de actividades posibles; los sonidos, si la actividad se realizó correctamente o no.

En tercer lugar, se posicionan las *funciones narrativas*, que concatenan una serie de sucesos o acontecimientos en una diégesis, es decir, permiten el desarrollo de una historia. Aquí, en algunos casos, se emplea la *extensión* (repetición de una acción en un momento específico) para destacar la importancia de algunas escenas y *secuencias*. En ocasiones, estas *funciones* también son puntos de ruptura en el registro dramático de la historia.

Por último, en quinto lugar, están las *funciones simbólicas*, encargadas de reforzar el *tratamiento temático* del filme. Mediante la disposición espacial de los *elementos interfásicos* (*visuales, sonoros y lingüísticos*) y su diseño se reproduce el tratamiento temático.

La propuesta categórica para la distinción de las *funciones comunicativas* de la IGD tiene fines esquemáticos: permiten atribuir a cada una de ellas observables que facilitan su análisis. Sin embargo, la IGD en el *sistema filmico participativo* realiza *tareas significativas* de todo tipo casi simultáneamente, por lo que es pertinente no olvidar su relación con el resto de los *elementos filmicos* para conocer la *función* predominante.

Tras el recorrido anterior, cabe preguntar bajo qué circunstancias surgió el cine que integró a la IGD como parte de su estructura formal. El siguiente capítulo busca responder esa incógnita. Como veremos, el *cine participativo* surgió en un contexto *de convergencia audiovisual*.

2. La interfaz gráfica digital del cine participativo en el marco de la convergencia audiovisual

Como vimos anteriormente, las características de *mutabilidad* y *expresividad* de la *interfaz gráfica digital* (IGD) permiten adaptarla a diferentes *filmes participativos* según el tema y los intereses creativos del director. Algo similar ocurre con el *cine digital*: además de la creación de mundos a través de imágenes digitales que antes no eran posibles, también permite la materialización de ideas mucho más complejas debido a su *maleabilidad*, es decir, a la capacidad de componer y descomponer sus *elementos* hasta alcanzar la forma más próxima a un imaginario en particular, entendido como el conjunto de imágenes que el director ha construido en su mente para posteriormente adaptarlas a una *forma filmica*.³⁹

Dentro de la *convergencia audiovisual* (CA), que no puede entenderse sin la *convergencia mediática* (CM) —fenómeno que describiré a continuación desde el punto de vista histórico—, la *maleabilidad* del *cine digital* permite realizar películas más próximas a las ideas originales de los directores, y puede integrar tanto herramientas tecnológicas como estéticas provenientes de otros medios. Precisamente, lo que me interesa apuntar en este apartado es la integración de la IGD del videojuego, entendida como un *recurso participativo*.

2.1 De la convergencia mediática a la convergencia audiovisual

El *cine participativo* tiene una historia amplia, la cual se remite hasta los años 20 con el proyecto Film Guild Cinema (Frederik Kiesler, 1929); sin embargo, propongo abordarla como una vertiente del *cine digital* actual, derivada de la CA, que a su vez derivó de la CM. Esta consiste en la desaparición de fronteras firmes entre los medios de comunicación masiva y de entretenimiento (Pérez y Acosta, 2003). En otras palabras, la imagen, el audio, el video y la transmisión de datos se encausan en una sola dirección u objetivo.

Propongo dividir a la CM en cuatro *etapas*, que expondré en este capítulo: primero, la *unión*, durante la cual se lleva a cabo una digitalización de los medios para unirlos mediante la computadora e internet; segundo, la *organización* de los contenidos audiovisuales digitales en narrativas multimedia, transmedia y crossmedia; tercero, la de los *intercambios*

³⁹ Martínez (2019) profundiza al respecto en su presentación de *Cine Digital y Teoría de Autor* (p. 15-22).

técnico/tecnológico y estético, donde estrategias creativas, herramientas de realización y rasgos estéticos característicos de un medio en particular comienzan a estar presentes en otros; cuarto, la *hibridación* de los medios y las obras audiovisuales, que comparten *características formales* que antes eran distintivas de cada uno de ellos. Aunque en las últimas dos *etapas* se crearon las condiciones para el surgimiento del *cine participativo* como vertiente del *cine digital*, las primeras dos establecieron los principios que son tomados en cuenta para producir contenido audiovisual digital.

Al hablar del *encuentro* y de la *organización*, mencionaré ejemplos más allá del cine; sobre las *etapas* de los *intercambios* y la *hibridación*, señalaré casos concretos provenientes tanto del *cine digital* como del videojuego: en los resultados de las relaciones entre ambos, las características de las últimas dos *etapas* son más evidentes.

La CM es un proceso complejo y multifacético, y por lo tanto puede ser analizado desde varias perspectivas: la empresarial, la profesional, la tecnológica y la de contenidos. Para los fines de esta investigación, me centraré en las últimas dos: como veremos, el *intercambio tecnológico* facilitó un *intercambio estético*, dando como resultado una CA que también incluye a las experiencias del *usuario-espectador*.

Primera etapa: la unión

Antes de la CM, cada medio tenía su propio desarrollo tecnológico, así como un lenguaje y una estructura particulares. Eran independientes y tenían poca relación entre sí. Aunque para 1960 la industria de la televisión había desarrollado formas de transmitir películas, el cine seguía distinguiéndose como medio.⁴⁰

Humprheys y Simpson (2018) describen que la CM tomó lugar durante los años 90 debido a tres factores: la digitalización, la aplicación de tecnologías de la comunicación mediada por la computadora a las telecomunicaciones, y el internet potenciado por la creación de la *World Wide Web*.

⁴⁰ Velásquez García (2013) explica que la televisión también había adoptado algunos elementos del lenguaje cinematográfico, entre ellos el uso del plano contra plano.

La digitalización es el proceso a través del cual la información analógica se convierte en digital, es decir, a un “lenguaje” que puede ser leído por la computadora: el código binario. En 1971, Michael Hart inicia el Proyecto Gutenberg, cuyo objetivo era crear una biblioteca digital con libros electrónicos⁴¹ de acceso libre a partir de títulos que solo existían físicamente. En 1992, el informático británico Tim Berners-Lee subió una foto a internet por primera vez: se trataba de una imagen digitalizada. La conversión de libros físicos a formatos digitales y la primera foto en internet provocaron que durante los años 90 surgiera un interés por digitalizar bibliotecas, archivos históricos, documentos personales, y contenido audiovisual.

Por otro lado, también durante esa década, los equipos de cómputo podían conectarse a internet mediante el uso de las redes telefónicas para aprovechar la fibra óptica. De esta manera, se consiguió mayor estabilidad en las conexiones y un incremento en la velocidad de transferencia de datos, por lo que fueron posibles combinaciones digitales de voz, datos, texto y video que eran creadas y entregadas rápidamente.

Durante los años 80, Tim Berners-Lee había estado trabajando en un sistema interconectado de páginas a través de internet, al cual nombró *World Wide Web* (WWW). En 1991, anunció su creación en el grupo de noticias *alt.hypertext*⁴², marcando así el debut de la web como un servicio disponible públicamente en internet. Antes de la WWW, internet era usado principalmente por las comunidades académicas y científicas, así como por algunos entusiastas de la computación y los *hackers* (Flichy, 2003). Para 1995, el uso de internet como medio de comunicación se fue generalizando entre los usuarios de las computadoras personales, principalmente en países como Estados Unidos y el Reino Unido.

La digitalización de los contenidos audiovisuales, las conexiones estables y la velocidad de transferencia posibles gracias a la infraestructura de las telecomunicaciones, así como el uso cada vez más amplio de internet, permitieron la llegada de los primeros contenidos multimedia. En 1995, las computadoras eran capaces de reproducir, enviar y

⁴¹ En aquellos años, un libro electrónico en realidad era un libro digitalizado.

⁴² Sitio que aún sigue disponible en <https://www.w3.org/People/Berners-Lee/1991/08/art-6484.txt>

recibir imágenes fotográficas, videos, animaciones, sonidos, gráficos y textos.⁴³ Así, la CM sentó las bases para el encuentro entre el cine, la televisión, el video, la radio, la fotografía y el videojuego.

Segunda etapa: la organización de los contenidos audiovisuales digitales en narrativas multimedia, transmedia y crossmedia

Para 1999, la CM había producido la eclosión de lo que en ese momento eran consideradas “nuevas narrativas” que ponían énfasis en la postura activa de los lectores, los espectadores los usuarios y los videojugadores (Robledo Dioses, Atarama Rojas y Palomino Moreno, 2017, p. 4). Podemos dividirlos en tres tipos: multimedia, transmedia y crossmedia.

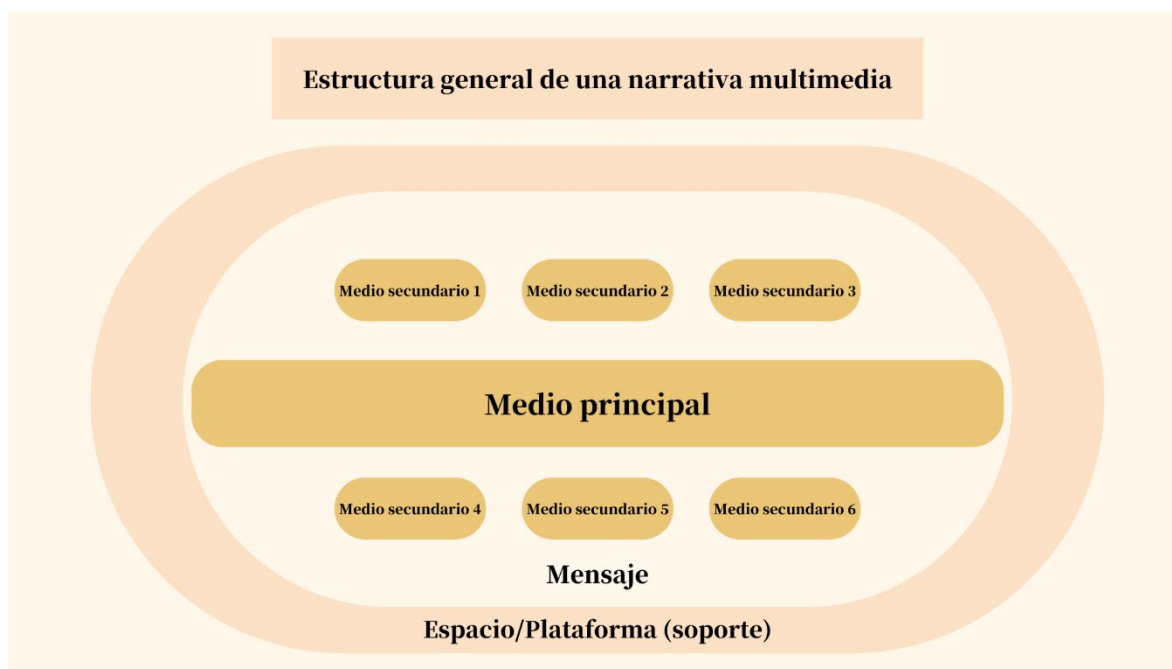
Las narrativas multimedia (NM) son aquellas que integran en un mismo espacio contenidos como el video, la fotografía, las imágenes, los textos, las animaciones y los sonidos para que funcionen unitariamente en la comunicación de un mensaje (fig. 8). Además, incorporan interfaces que permiten la *intervención* de los usuarios, pero sin la posibilidad de “modificar” el contenido. Álvarez-Peralta (2014) explica que estas narrativas fueron la tendencia principal en los primeros años de la comunicación digital e impulsaron la navegación no lineal.⁴⁴

⁴³ De acuerdo con Darley (2000), el contenido audiovisual que se encontraba en internet o en las computadoras personales era de corta duración y baja calidad.

⁴⁴ Aunque autores como Aparici y García Marín (2017) afirman que no existe una lectura o navegación no lineal, sino multilineal. El tema fue abordado en el capítulo 1.

Figura 8

Estructura general de una narrativa multimedia



Nota. Estas narrativas establecen las ideas centrales a través de un medio principal, mientras que los secundarios las acompañan, reiteran o ilustran. Además, conforman un mensaje unitario al encontrarse en un mismo espacio/plataforma que sirve de soporte. Fuente: elaboración propia (2022).

El uso generalizado de internet entre los usuarios de computadoras personales, tras la aparición de la WWW, fue un factor importante en el origen de las NM (Bernal Triviño, 2008). En 1991, Tim Berners-Lee creó el primer navegador web, llamado Nexus y que servía para abrir archivos locales. Durante esa década, aparecieron otros navegadores con la capacidad de mostrar texto, imágenes, sonidos y, más adelante, videos: Mosaic (1993), Netscape (1994), Internet Explorer (1995), Opera (1996) y Mozilla (1998).

Otro factor que impulsó el desarrollo de las NM está relacionado a las computadoras personales. En 1984, Apple Computer lanzó al mercado la primera Macintosh, cuya característica principal era su amplia capacidad de reproducción de sonidos. Los siguientes modelos, tanto de la compañía como de la competencia, podían visualizar imágenes. Para 1993, dos años después de la aparición de la WWW y el primer navegador, las computadoras tenían integrados reproductores multimedia que abrían imágenes, sonidos y videos; sin embargo, no existían empresas dedicadas a la producción de contenidos multimedia.

Originalmente, los reproductores se limitaban a localizar y abrir archivos personales ubicados en el mismo dispositivo. No obstante, dadas las posibilidades de la WWW y las computadoras personales, hubo un grupo de empresas interesadas en producir contenidos que se ajustaran a las características del multimedia: las editoriales.

Las productoras de cine y televisión no parecían interesarse en crear NM debido a las limitaciones tecnológicas de las computadoras para reproducir video en una calidad “aceptable” para los estándares de la industria (Matas, 2002). Por lo tanto, a partir de 1993, fueron las editoriales quienes incursionaron en el contenido multimedia, creando principalmente novelas y enciclopedias, que eran adaptaciones de libros físicos previamente publicados. Estas producciones literarias podían consultarse mediante un CD-ROM que las computadoras leían o a través de una página web.

Entre los contenidos multimedia de aquella época se encuentran *Compton Encyclopedia* (Compton Editions, 1993), *The Animals!* (Arnowitz, 1993), *Zoo* (San Diego, 1994), *Nature Encyclopedia* (Dorling Kindersley y Zeta Multimedia, 1994), *Living Books* (Random House, 1994), *Myst* (Cyan y Broderbund, 1994) y *Las Aventuras de Ulises* (Barcelona Multimedia, 1995).⁴⁵

Debido a su herencia editorial, en esas primeras NM el texto era el eje rector, ante el cual la imagen, el sonido y el video estaban subordinados: sus tareas eran acompañar, reforzar e ilustrar las ideas desarrolladas mediante la palabra escrita, creando así un mensaje unitario (fig. 8). En 1997, el texto como elemento principal de comunicación cedió ante la imagen y el video: la “concepción editorial cambió a una más audiovisual” (Matas, 2002, s/p).

Lo anterior se vio reflejado principalmente en la infografía digital, surgida en 1998 (Álvarez-Peralta, 2014). Ella aprovechaba las posibilidades de integración textual, visual y sonora en internet y las capacidades de reproducción multimedia de las computadoras personales. A diferencia de las novelas y enciclopedias, la infografía utilizaba la imagen o el

⁴⁵ Describir estos títulos excede al objetivo de este capítulo, solamente se mencionan al ser representativos de la época. Para conocer más al respecto, consultar a Matas (2002).

video como eje estructural; el texto y el sonido sí estaban subordinados, pero dejaron de ser reiterativos para profundizar en algún aspecto del tema en cuestión.

El periodismo es el campo de la comunicación que probablemente mejor ha explotado las características multimedia de la infografía digital, tanto que puede considerarse hoy en día como un género periodístico (Álvarez Peralta, 2014). Algunos ejemplos actuales sobre la apropiación de la infografía por parte de los medios periodísticos son *Pregoneros de Medellín* (Carabalí, 2014), *100 Historias* (Agencia Pública de Brasil, 2016) y *The Decameron Project* (The New York Times, 2020).

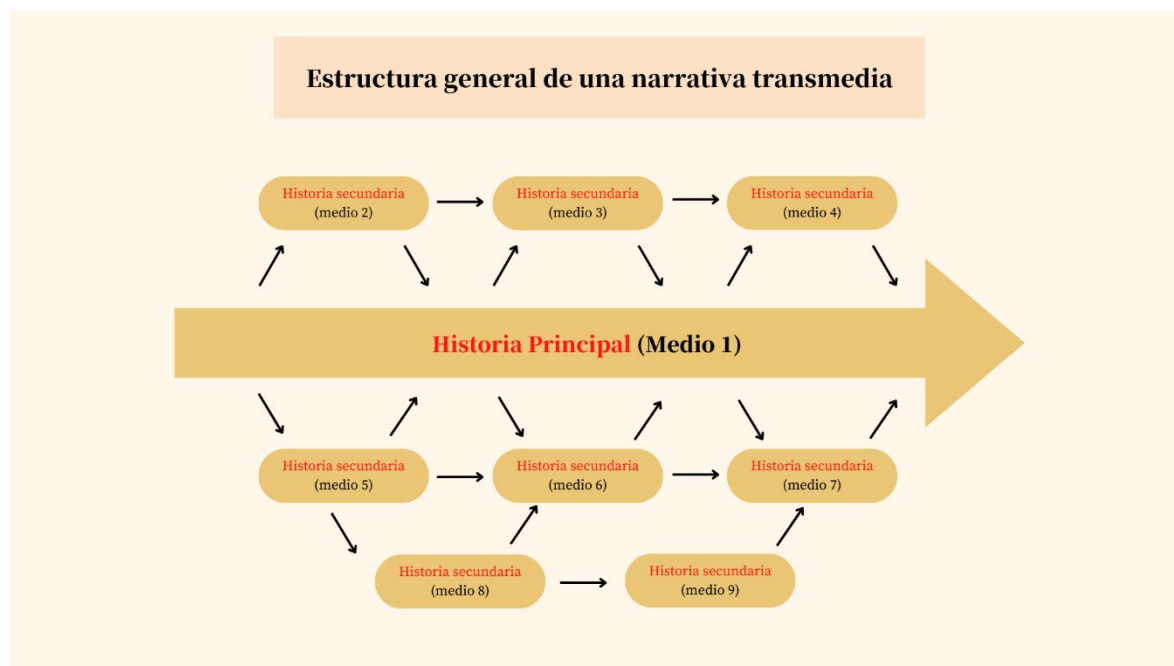
El aporte de las NM con respecto a los usuarios es que estos podían relacionarse con el contenido de manera no lineal y asociativa a través del hipertexto, apelando por una postura activa. Los productores de contenido diseñaron interfaces que permitieron cierto nivel de libertad exploratoria. Durante los años 90, en lo que ahora se conoce como la web 1.0, solo era posible realizar consultas: los usuarios no podían crear o subir contenido, sino únicamente buscarlo y recuperarlo. De hecho, esto resulta congruente con la “concepción editorial” de los primeros contenidos multimedia: se trataba de materiales de consulta en su mayoría. Lo anterior cambiaría con la llegada de la web 2.0.

Entre 1997 y 2001 ocurrió lo que O’Reilly (2005) llamó “la fiebre del punto com”, caracterizada por el crecimiento exponencial de direcciones web con la terminación *.com*. De esta manera, los sitios en internet comenzaron a estandarizarse, por lo que cada vez era más fácil y rápido encontrarlos. Al mismo tiempo, los blogs, las wikis, las primeras redes sociodigitales, así como la posibilidad de compartir archivos en línea (documentos, fotos, videos y música), permitieron que los usuarios no solamente consultaran el contenido de terceros, sino que también crearan el suyo: la web 2.0 había llegado. En este contexto aparecen los primeros foros, donde los usuarios conversaban sobre diferentes temas, la cultura pop entre ellos. Lo anterior dio paso al surgimiento de las primeras comunidades virtuales, fundamentales para las narrativas transmedia (NT).

De acuerdo con Scolari (2014) las NT son relatos contados a través de múltiples medios y plataformas.⁴⁶ En un medio específico se establece la historia principal, que se expande y continúa en historias secundarias correspondientes a otros medios (fig. 9). Cada una de ellas cuenta con cierto nivel de independencia: las secundarias pueden entenderse sin conocer la principal.

Figura 9

Estructura general de una narrativa transmedia



Nota. Las flechas indican algunas posibles rutas que la audiencia puede tomar para seguir una narrativa transmedia. También es factible que se incline hacia una historia en particular, la cual podrá entender sin haber visto las demás. Sin embargo, la historia principal siempre sirve como eje estructural de todas las demás. Fuente: elaboración propia (2022).

Por ejemplo, las películas principales de *Star Wars* cuentan con expansiones y continuaciones en forma de cómics, videojuegos, novelas y series de televisión. Esta NT es tan amplia que tiene tres cánones⁴⁷: el primero fue oficial hasta antes de su adquisición por parte de Disney en 2012, ahora se le conoce como *Legends*; el segundo actualmente es el

⁴⁶ A diferencia del multimedia, los medios no están en el mismo espacio. Sin embargo, también existe una subordinación que no es hacia un medio, sino a una historia principal.

⁴⁷ Podemos entender el canon como un conjunto de historias que son oficiales no solamente por las compañías propietarias, sino también por las comunidades de fans.

oficial y los fans se refieren a él como el *canon Disney*; el tercero está conformado por todas esas historias no oficiales creadas por los fans.

Las NT también se caracterizan por la *participación* de los fans.⁴⁸ No se limitan a consumir la narrativa, sino que prolongan su experiencia mediante ampliaciones narrativas de su propia autoría⁴⁹, conocidas como *fanficts* (Achica-Allende García, 2017, p. 8). Continuando con el ejemplo de *Star Wars*, uno de los *fanficts* de mayor éxito ha sido el cortometraje *Darth Maul: Apprentice* (Shawn Bu, 2016), el cual es una precuela no oficial de *Star Wars: Episode I – The Phantom Menace* (George Lucas, 1999).

Las primeras NT modernas fueron desarrolladas entre finales de los años 90 y principios del siglo XXI.⁵⁰ Una de ellas es *Pokémon*, que en 1996 surgió como un videojuego para la consola Nintendo Game Boy; en 1997 se realizó una serie animada cuya historia ocurría en el mismo universo, el cual se expandiría en 1998 con el estreno de *Pokémon: la película* (Kunihiko Yuyama, 1998). Otras NT importantes de aquellos años fueron *The Blair Witch Project* (Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999), cuyo sitio web proporcionaba información adicional sobre el universo del filme; y la trilogía de *Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999), con un videojuego en línea que tomaba lugar entre los acontecimientos de los últimos dos largometrajes, y una serie antológica con historias secundarias.

Los ejemplos previamente mencionados sugieren que las NT están encauzadas principalmente a la cultura audiovisual del cine, la televisión y el videojuego. Para 1999, la imagen y el video habían tomado el protagonismo de los contenidos digitales: resulta consistente que las NT cuenten sus historias principales mediante las imágenes en movimiento.

⁴⁸ Que pueden ser espectadores, lectores, videojugadores, usuarios y, en el caso del *cine participativo*, usuarios-espectadores.

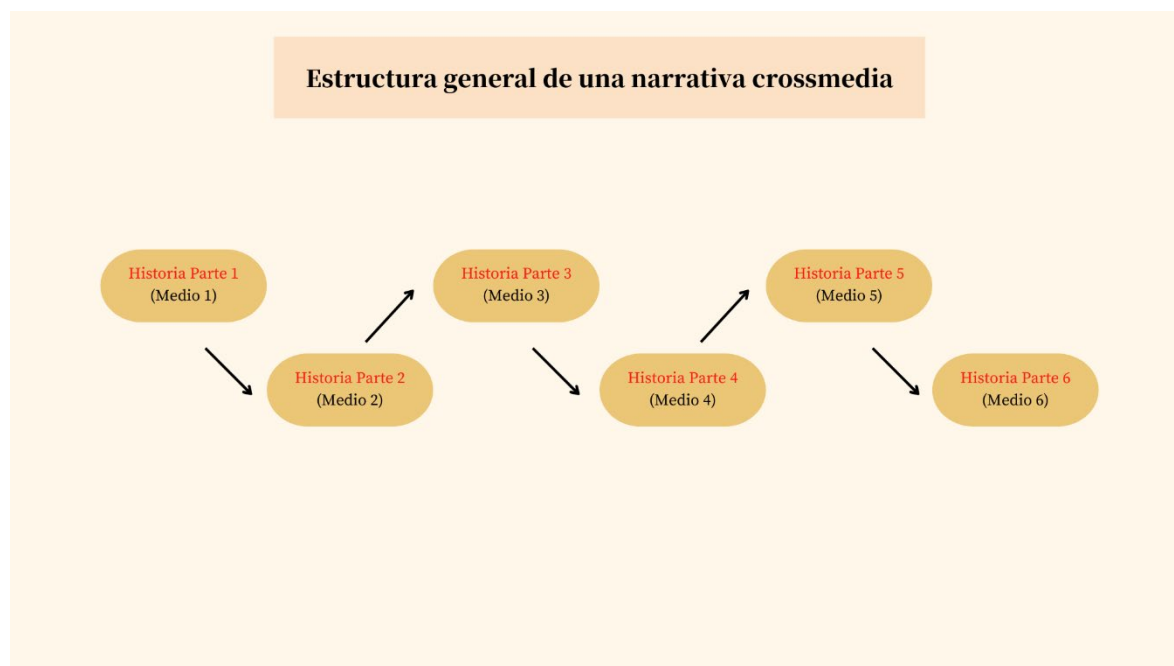
⁴⁹ Por esta razón, autores como Jenkins (2006) y Scolari (2008) hablan de un “prosumidor”: aquella persona que consume y crea contenidos al mismo tiempo.

⁵⁰ Rodríguez Pérez (2015) afirma que las narrativas transmedia existían desde los años 50. La presente investigación no niega esos antecedentes, pero el objetivo de este apartado es abordar la *organización* de los medios en narrativas multimedia, transmedia y crossmedia como un rasgo distintivo de la *convergencia mediática* en un periodo específico.

Paralelamente, se han desarrollado las narrativas crossmedia (NC), caracterizadas por contar una historia fragmentada (fig. 10). Las partes son adaptadas a las particularidades de un medio concreto (Nioi, 2019) y es necesario acceder a todos los contenidos para comprender la totalidad (Woodside Woods, 2021). Esto es una diferencia sustancial de las NC respecto a las NM y las NT.

Figura 10

Estructura general de una narrativa crossmedia



Nota. Las flechas indican el orden que debe seguir la audiencia para comprender la narrativa en su totalidad: los fragmentos de la historia son interdependientes. Fuente: elaboración propia (2022).

Mientras que las NM y las NT posibilitan una relación no lineal con el contenido, las NC sí están sujetas a la linealidad. No obstante, en los tres casos se trata de narrativas integradas; son distribuidas y accesibles a través de dispositivos digitales (computadoras personales, en un principio; televisiones y teléfonos inteligentes, más adelante); intentan prolongar la experiencia de la audiencia; y el uso de los medios no es arbitrario porque cada uno de ellos está justificado en términos de unidad y coherencia.

Por sus características, las NC exigen de la audiencia un compromiso mayor: está obligada no solamente a ver una película o serie, sino también a leer una novela o un cómic,

a jugar un videojuego o formar parte de alguna experiencia de realidad virtual, descargar una aplicación o visitar una página web, por ejemplo. Scolari (2014) sostiene que existen diferentes audiencias y por eso las NT funcionan: cada medio atiende los intereses, necesidades y habilidades de un público en particular. En cambio, las NC son desarrolladas bajo la idea de que el interés de las audiencias por la historia contada será tal que por cuenta propia accederán a los otros fragmentos de la narrativa. Sin embargo, no todos los espectadores son videojugadores y no todos los videojugadores son espectadores.⁵¹ Esto podría ser una explicación a los pocos proyectos crossmedia que existen comercialmente.⁵²

Un ejemplo reciente de NC es *The Third Day* (HBO, 2020), que cuenta una historia —a través de una serie de televisión con seis episodios y una experiencia inmersiva en vivo retransmitida en línea— sobre tres personas, quienes visitan la misma isla en momentos diferentes del año. La *Fase 4 del Universo Cinematográfico de Marvel* también se ha inclinado por la crossmedialidad: la serie *WandaVisión* (Marvel Studios, 2021) es una continuación directa del filme *Avengers: Endgame* (Anthony y Joe Russo, 2019) y una introducción al largometraje *Dr. Strange in the Multiverse of Madness* (Sam Raimi, 2022), de tal forma que la obra audiovisual siguiente no puede entenderse por completo si no se ha visto la anterior.

En México, una de las NT más populares es *Fontana Bella* (Prodisc, 2007): cuenta la historia de un personaje que tiene delirios de persecución y lidia con sucesos paranormales. Pensado originalmente por la banda AustinTV como un álbum conceptual, también integró un diario digital escrito por el protagonista, una obra de teatro, una página web y varios videoclips; todos ellos mostraban pistas sobre cómo terminaría la historia.

Si bien las narrativas multimedia, transmedia y crossmedia no son exclusivas de los entornos digitales, estos las popularizaron debido a las comunidades virtuales, el rápido

⁵¹ Se trata de un caso ilustrativo. También se podría decir que no todos los lectores de cómics son lectores de novelas, como no todos los lectores de novelas son lectores de cómics.

⁵² Proyectos crossmedia están siendo desarrollados principalmente por laboratorios creativos independientes o que cuentan con apoyo del Gobierno. En México, ejemplos de esto son el Laboratorio Interdisciplinar de Experimentación e Innovación con Videojuegos y Arte Interactivo (LEIVA) del Centro Nacional de las Artes, así como el Laboratorio de Tecnologías “El Rule”.

acceso a los contenidos, y a que las herramientas digitales permiten manipular sencillamente el material audiovisual digital y digitalizado porque se encuentran en código binario.

El desarrollo de tecnología digital, la organización de los medios en narrativas integrales, así como su homologación en un solo código fuente (binario), dieron paso a una nueva *etapa* de la CM: la del *intercambio técnico/tecnológico y estético*, que ha sido evidente principalmente en la relación entre el *cine digital* y el videojuego.

Tercera etapa: el intercambio tecnológico y estético

El *cine digital*, entendido como aquel que integra imágenes generadas por computadora, se originó en los años 70 cuando aparecieron *software* y *hardware* diseñados para generar, componer, manipular y controlar imágenes en tercera dimensión. De acuerdo con Darley (2000), para 1980 la producción de gráficos⁵³ se había convertido en una “fijación” para la industria cinematográfica hollywoodense. Por lo anterior, aparecieron las siguientes películas: *Westworld* (Michael Crichton, 1973), *Futureworld* (Richard T. Heffron, 1976), *Star Wars: A New Hope* (George Lucas, 1977), *Tron* (Steven Lisberger, 1982), *Star Trek II: The Wrath of Khan* (Nicholas Meyer, 1982) y *The Last Starfighter* (Nick Castle, 1985), consideradas por el autor como pilares.

Los años 90 resultaron importantes para el *cine digital* porque surgieron filmes cuyos gráficos alcanzaron un realismo que hasta ese momento había sido imposible. Esto sucedió porque, paralelamente a las computadoras personales, fueron desarrolladas computadoras profesionales diseñadas exclusivamente para la producción de imágenes digitales. Largometrajes como *Terminator: Judgement Day* (James Cameron, 1991), *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) y *Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999) fueron posibles gracias a la nueva tecnología. En ese periodo también apareció el primer largometraje realizado completamente por computadora: *Toy Story* (John Lasseter, 1995), el cual mostraba personajes y escenarios animados en tercera dimensión.⁵⁴ La capacidad de los gráficos para componerse y descomponerse dotaron al *cine digital* de la *maleabilidad* necesaria para

⁵³ Utilizo esta expresión para referirme a las imágenes por computadora.

⁵⁴ Autores como Darley (2000) y Manovich (2006) consideran que la animación digital es la máxima expresión del *cine digital*.

aproximarse cada vez más a los imaginarios de los directores, algunos inspirados en la cultura visual del videojuego.

Los videojuegos tuvieron un desarrollo similar en materia de gráficos. Originalmente creados por ingenieros del Instituto Tecnológico de Massachusetts una década antes (Darley, 2000), fueron lanzados de forma comercial a inicios de 1970. Con la llegada de las máquinas arcade y las computadoras personales, su popularidad aumentó a partir de 1980.

Durante los años 90, también debido a las computadoras profesionales diseñadas para la producción de imágenes digitales, llegaron al mercado los primeros videojuegos que mostraban personajes y escenarios en tercera dimensión. Hasta 1995, el videojuego fue el medio cuyas imágenes eran generadas por computadora. *Toy Story* parece haber sido el resultado no solamente del desarrollo tecnológico en materia de gráficos, sino también de la influencia del videojuego como forma cultural visual moderna.⁵⁵

El *cine digital* y el videojuego han hecho varios *intercambios* durante sus años de coexistencia. Quizá el más obvio sea el de las historias: videojuegos adaptados al cine y viceversa. Sin embargo, algunos filmes y videojuegos, surgidos en los últimos veinte años, muestran que el *intercambio* entre ambos medios va más allá de los motivos narrativos. Existen otros dos tipos de *intercambio* relacionados a los gráficos y a la animación digital: el *técnico/tecnológico* y el *estético*. Estos permiten observar que la CM también implica una CA: una de las condiciones bajo las cuales surgió el *cine participativo* más reciente.

Entiendo por *intercambio técnico/tecnológico* cuando en la producción y realización de una obra audiovisual para un medio en particular se apropia de herramientas tecnológicas digitales y de “formas de hacer” originalmente diseñadas y desarrolladas para la producción y realización de obras audiovisuales pertenecientes a otros medios. En este apartado me centraré únicamente en los *intercambios* entre el cine y el videojuego.

Un ejemplo de *intercambio técnico/tecnológico* es el *motion capture*, técnica de animación digital que consiste en capturar las expresiones corporales de los actores mediante

⁵⁵ No es casualidad que en *Toy Story 2* (John Lasseter, 1997) la primera *secuencia* ocurra dentro de un videojuego basado en las aventuras de Buzz Lightyear, que es uno de los personajes principales de la película.

un *software* y una computadora, para después usarlas en personajes animados (fig. 11). Empezó a desarrollarse desde 1990, pero fue hasta la primera década del siglo XXI cuando comenzó a utilizarse en filmes animados como *Sinbad: Beyond the Veil of Mists* (Evan Ricks y Alan Jacobs, 2000), *Final Fantasy: The Spirits Within* (Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara, 2001), *The Polar Express* (Robert Zemeckis, 2004), *Monster House* (Gil Kenan, 2006), *Beowulf* (Robert Zemeckis, 2007) y *A Christmas Carol* (Robert Zemeckis, 2009).⁵⁶ Además, la técnica también ha sido empleada en largometrajes *live-action*,⁵⁷ los cuales cuentan con varios personajes hechos por computadora como Golum en la trilogía de *The Lord of the Rings* (Peter Jackson, 2001-2003), Baloo en *The Jungle Book* (Jon Favreau, 2016) o los simios de la saga *The Planet of the Apes* (Rupert Wyatt y Matt Reeves, 2011-2017). Por su parte, *Grand Theft Auto IV* (2008) y *Red Dead Redemption* (2010), ambos desarrollados por Rockstar Games, fueron los primeros videojuegos en integrarla, con el objetivo de crear personajes más realistas (fig. 12).

Figura 11

El motion capture en The Lord of the Rings



Fuente: *Digitec* (2019).

⁵⁶ Llama la atención que el nombre del director Robert Zemeckis se repite varias veces en el listado. Resulta que fue uno de los primeros realizadores en utilizar el *motion capture* en el cine (Harrison, 2020).

⁵⁷ Las películas *live-action* son aquellas que presentan e integran en el mismo espacio a personajes interpretados por actores reales y personajes creados por computadora.

Figura 12

Resultado del motion capture en Read Dead Redemption



Fuente: YouTube (2010).

Otro ejemplo de *intercambio técnico/tecnológico* es el caso reciente de *The Lion King* (Jon Favreau, 2019):

Jon Favreau y su equipo de trabajo filmaron *The Lion King* como cualquier otra película convencional: con dollies, grúas y otras herramientas que permitieron al cinefotógrafo Caleb Deschanel conseguir los ángulos apropiados. Incluso había luces y cámaras; sin embargo, esas luces y cámaras no estaban en ningún lugar. (Rubin, 2019, s/p, traducción propia).

El reportero de la revista *Wired* enfatiza que las cámaras y luces no estaban en ningún lugar porque no existían en un entorno real. *The Lion King* fue filmada enteramente en realidad virtual (RV): todas las locaciones se encontraban no como sets físicos o archivos guardados en la computadora de los animadores, sino como ambientes virtuales de 360° en un *software* llamado Unreal Engine, desarrollado por la empresa Epic Games para crear videojuegos como *Fortnite* (2017). En una entrevista para el portal *IGN* en 2019, Jon Favreau, director del largometraje, describió a la invención de Epic Games como “un videojuego de realización filmica”.

El cineasta y su equipo de producción podían caminar entre animales hechos por computadora. Con los cascos de RV puestos, tenían acceso de forma virtual a todas las herramientas necesarias. Para bosquejar una escena, usaban los cascos con el objetivo de ubicar las cámaras y la iluminación que les permitieran capturar mejor la acción, usando controles portátiles para mover el equipo como si fueran piezas de ajedrez. Después, en la

vida real, el operador de la cámara registraba el ambiente virtual moviendo sus visores, los cuales permitían controlar una cámara virtual (fig. 13).

Figura 13

Unreal Engine en The Lion King



Fuente: YouTube (2020).

El uso de Unreal Engine —para realizar ambientes virtuales completamente inmersivos— facilitó el rodaje de *The Lion King* porque el equipo de producción no tuvo que filmar locaciones reales. En declaraciones recientes, Epic Games afirmó que su *software* puede usarse más allá de la creación de videojuegos (Martín, 2022). Si en la primera *etapa* de la CM había una homologación de los medios en un código binario, en la tercera se busca una homologación en los procesos de producción y realización de contenidos digitales. En cierta forma, la animación digital se está “emparentado” cada vez más al cine con el videojuego.

A su vez, el *intercambio técnico/tecnológico* ha posibilitado un *intercambio estético*: cada medio se apropia de historias, géneros, iconografías y estrategias del otro para crear filmes con un ritmo y una identidad visual similar a la de los videojuegos o un videojuego con un ritmo y una identidad visual similar a la de una película. En otras palabras, existe una CA.

King y Krzywinska (2002) explican que algunos videojuegos de los años 90 ya empleaban estrategias cinematográficas como el plano secuencia (*Myst*, Ubisoft, 1993), el

punto de vista en primera persona (*Doom*, id Software, 1993), y el montaje para mostrar progresivamente las acciones de los personajes (*Resident Evil*, Capcom, 1996). Actualmente, existen videojuegos que son adaptaciones de películas (*Harry Potter and the Deadly Hollows*, Electronic Arts, 2012) y películas que son adaptaciones de videojuegos (*Sonic the Hedgehog*, Jeff Fowler, 2020). En cuanto a los géneros y las iconografías, los videojuegos se han apropiado del western (*Red Dead Redemption*, Rockstar Games, 2010), la ciencia ficción (*Cyberpunk: 2077*, CD Projekt RED, 2020) y el terror (*The Last of Us*, Naughty Dog, 2013).

En los años 90, las *cut-scenes* fueron el resultado más evidente del *intercambio* entre el cine y el videojuego. Se trata de *secuencias* cortas presentes en títulos como *Resident Evil* y *Dino Crisis* (Capcom, 1999), en las que el videojugador solamente podía observar las acciones de los personajes y el desarrollo de la historia. Empleaban movimientos de cámara y los cambios de planos a través del montaje para orientar la mirada del videojugador (King y Krzywinski, 2002). Actualmente, se pueden encontrar videojuegos que, en rigor, son *cut-scenes* de larga duración: tanto los movimientos de cámara como el montaje son utilizados para construir escenas en las que el videojugador sí puede intervenir, las cuales conforman al videojuego mismo. *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) es un ejemplo de esto (fig. 14).

Figura 14

Cut-scene de The Last of Us



Nota. En este caso, otros *elementos* de la interfaz (parte inferior derecha) son minimalistas para dar paso a la fluidez de las imágenes. Fuente: *YouTube* (2015).

Mientras algunos autores consideran que son pocos los casos sobre apropiaciones del cine respecto al videojuego (King y Krzywinska, 2002; Brookley, 2010), otros afirman que las adaptaciones de videojuegos al cine (*Lara Croft: Tomb Raider*, Simon West, 2001; *Resident Evil*, Paul W.S. Anderson, 2002; *Assasin's Creed*, Justin Kurzel, 2016), así como filmes cuyo guion original y dirección que se encargan de reivindicarlos (*Tron*, Steven Lisberger, 1982; *eXistenz*, David Cronenberg, 1999; *Ready Player One*, Steven Spielberg, 2018) son ejemplos de la “influencia del juego digital sobre la estética cinematográfica” (Martínez Fabre, 2021). Otras producciones con estas características son *Avalon* (Mamoru Oshii, 2001) *Spy Kids 3D: Game Over* (Robert Rodríguez, 2003), *Wreck-It Ralph* (Rich Moore, 2012), *Pixels* (Chris Columbus, 2015) y *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2015). En gran medida, esa estética de los videojuegos se ha reproducido en el cine mediante el uso de los gráficos y la animación digital, de lo cual se deriva la CA.

El “cine de videojuegos” es un *cine digital* armado con una estética derivada de la propia naturaleza computarizada del videojuego: en él se perciben trazos de la *acción*, el *algoritmo* y la *interfaz* (Martínez Fabre, 2021). Estos dos últimos se trasladan al cine como tematizaciones o alusiones audiovisuales: puede ser el tema central (*Tron: Legacy*, Joseph Kosinski, 2010) o se hace referencia a ellos mediante los apartados visual y sonoro (*Scott Pilgrim vs the World*, Edgar Wright, 2010). En otras palabras, “el cine de videojuegos” no responde automáticamente a la *intervención directa* del *usuario-espectador*, aunque los conceptos de *algoritmo* e *interfaz* están presentes (fig. 15).

Figura 15

Alusión a la interfaz gráfica digital en Scott Pilgrim vs The World



Nota. La barra amarilla es una referencia a la *interfaz gráfica digital*, que indica el progreso del videojugador. En este caso, se utiliza para indicar el progreso del personaje respecto a la cantidad de residuos líquidos que ha expulsado de su cuerpo. Fuente: *YouTube (2010)*.

Por su parte, la *acción* toma un papel prioritario en la narrativa: en muchas historias, el protagonista realiza misiones o cumple objetivos cada vez más difíciles (*The Raid: Redemption*, Gareth Evans, 2011; *John Wick*, Chad Stahelski, 2014) o que incluso utilizan el punto de vista en primera persona para colocar al espectador en el lugar del personaje principal y en el centro de la acción (*Hotel Inferno*, Giulio De Santi, 2013; *Hardcore Henry*, Ilya Naishuller, 2015).

Los *intercambios* entre el cine y el videojuego también pueden entenderse como intentos de mimetización que un medio hace del otro. Mientras que *el intercambio técnico/tecnológico* está relacionado a la producción cinematográfica y el desarrollo de videojuegos, el *intercambio estético* está vinculado a la forma filmica y a la forma del videojuego, pero en ambos el objetivo es ofrecer una experiencia similar a la del otro.

La creación de computadoras con mejores capacidades de procesamiento y el desarrollo de herramientas digitales para la producción de *cine digital* y videojuegos permitieron los *intercambios* previamente descritos. Sin embargo, la tendencia a la mimetización de la CA llevaría ya no a un *intercambio de técnicas, tecnologías o estéticas*, sino un *intercambio de características formales* que ha derivado en la mezcla de experiencias audiovisuales: una *etapa de hibridación*.

Cuarta etapa: la hibridación

Los *intercambios técnico/tecnológico y estético* que derivaron en la CA, cuya característica es la tendencia a la mimetización, permitieron al *cine digital* ramificarse en varias vertientes, entre las que destacan el cine esférico y el *cine participativo*. El primero utiliza la estrategia del plano secuencia y emplea los entornos virtuales (creados con imágenes por computadora) para ofrecer al *usuario-espectador* una experiencia tanto cinematográfica como “inmersiva” (Puente, 2021).⁵⁸ Por su parte, el segundo integra a la IGD como *subsistema formal*, posibilitando la *participación* del *usuario-espectador*, quien se vuelve parte de una experiencia “videojgable”.⁵⁹ Ambos casos son hibridaciones entre el cine y el videojuego.⁶⁰

El cine esférico se divide en dos tipos: el cine 360° y el cine de Realidad Virtual (RV), que buscan mejorar la experiencia del *usuario-espectador* mediante una visualización completa del espacio físico y los entornos virtuales respectivamente, pero existe una diferencia entre ambos: las películas 360° se filman con cámaras diseñadas especialmente para visualizaciones panorámicas (posteriormente editadas para conseguir el efecto esférico); las películas de RV se crean completamente con imágenes por computadora, generalmente con *software* diseñado para crear entornos virtuales para videojuegos.

La Academia de Creadores de YouTube (2015) dice que la principal diferencia entre ambos es el uso de visores de RV. Por ejemplo, el cine 360° puede visualizarse directamente desde las pantallas de las computadoras y los celulares; el cine RV necesita de cascos como el Oculus Rift de Meta⁶¹ o de lentes como los Cardboard de Google. Sin embargo, más allá de las formas de visualización, lo verdaderamente particular en ambos tipos de cine esférico es la ausencia de los planos cinematográficos y la capacidad del *usuario-espectador* de

⁵⁸ No es que el cine por sí mismo no sea capaz de ofrecer experiencias inmersivas. Puente (2021) se refiere a que el cine esférico ofrece una experiencia similar a la de estar dentro de una Realidad Virtual.

⁵⁹ Esto se abordó en el capítulo 1

⁶⁰ Cabe señalar que la hibridación no es exclusiva de estos dos medios, pero sí la más recurrente debido a la relación dialógica que han tenido desde 1980. Sobre otro tipo de hibridaciones, revisar Bort Gual, García Catalán y Martín Nuñez (2011).

⁶¹ Antes Facebook.

decidir hacia qué parte del entorno fijar la mirada.⁶² Aquí su herencia de los videojuegos, concretamente de los que utilizan el punto de vista en primera persona: se ubica al *usuario-espectador* en el centro de la acción.⁶³

En marzo de 2015, la plataforma de videos YouTube puso a disponibilidad de sus usuarios la opción de subir videos esféricos. Un mes después, Facebook hizo lo mismo. En un principio, los videos que se subían eran aquellos filmados por los usuarios con cámaras 360°, pero a finales de ese año llegaría el primer título de cine esférico.

Star Wars: The Force Awakens Immersive 360 Experience (2015) es un cortometraje estrenado directamente en la página oficial de *Star Wars* en Facebook. En esta película de RV, el *usuario-espectador* toma el lugar de un rebelde que escapa de la Primera Orden a través del desierto Jakku. Se trató de la primera colaboración entre Facebook (la plataforma) y Oculus, desarrolladora de videojuegos y experiencias de RV adquirida por Meta en 2014.⁶⁴

En abril de 2016, Google Spotlight⁶⁵ estrenó *Help* en su canal de YouTube. El cortometraje 360° trata sobre un extraterrestre que llega a la Tierra y ataca a sus habitantes. La película combina imágenes generadas por computadora con acción real. En este caso, el *usuario-espectador* toma el lugar de una persona que sigue de cerca al invasor de otro planeta. Ese mismo año, el filme fue acreedor de varios premios como el León de Oro de Cannes en la categoría de Realidad Virtual y Logro Tecnológico; un Webby al mejor uso de animación o *motion graphics*; y un premio ADC por mejor contenido y entretenimiento de marca.

El hecho de que *Help* obtuviera reconocimiento en eventos y premiaciones que pretenden valorar lo mejor del cine (Cannes), de la animación (Webby) y los contenidos publicitarios (ADC) parece también ser resultado de la *etapa* de hibridación en la CM: al

⁶² Y es por estas dos condiciones que se ha debatido si las obras audiovisuales esféricas pueden considerarse cine o si es mejor llamarlas de otra forma, lo que dirige a una discusión sobre la terminología, similar a la que planteé en el primer apartado del capítulo 1.

⁶³ Y no es que el cine no lo hiciera antes, pero los videojuegos lo han empleado con mayor frecuencia.

⁶⁴ De hecho, la adquisición de Oculus por parte de Meta ya adelantaba la búsqueda de la compañía por el “metaverso”, que también está relacionado a las *convergencias mediática y audiovisual*.

⁶⁵ Es una división de Google donde artistas y tecnólogos trabajan conjuntamente en la elaboración de historias mediante el uso de la RV y la integración de *elementos* “interactivos”.

mismo tiempo que el cine esférico obtiene legitimidad como cine, también lo hace como una nueva posibilidad de la animación digital y como una herramienta publicitaria.

En 2016, Google Spotlight estrenó un cortometraje más: *Pearl*, el cual ganó un premio Emmy por su innovación en historias “interactivas”. El filme trata sobre la evolución de la relación entre un padre y su hija, así como de la transformación de su principal espacio de convivencia (un automóvil). A diferencia de *Help*, toda la película fue hecha completamente con imágenes digitales (fig. 16).

Figura 16

Fotograma de Pearl



Fuente: YouTube (2016).

Estos últimos dos cortometrajes fueron importantes porque mostraron las posibilidades del cine esférico en tres diferentes rubros: el artístico, el de entretenimiento y el publicitario. La recepción favorable de la crítica especializada, así como el entusiasmo prospectivo de algunos *usuarios-espectadores*,⁶⁶ hicieron que las grandes compañías cinematográficas se interesaran en él.

Por lo anterior, entre 2016 y 2018, la entonces Warner Bros. Pictures,⁶⁷ Sony Pictures Entertainment, Legendary Pictures, 20th Century Fox y Paramount Pictures estrenaron

⁶⁶ Cuando digo “entusiasmo prospectivo”, me refiero a que consideraban al cine esférico como “el futuro del cine” (basta con revisar la cantidad de entradas de blogs y notas informativas publicadas entre 2016 y 2018 sobre el tema). Como lo mencioné al inicio del apartado, es más bien otro tipo de *cine digital*.

⁶⁷ Ahora Warner Bros. Discovery.

cortometrajes esféricos (360° y de RV) como parte de las campañas publicitarias para sus largometrajes más esperados. Las historias contadas a través de las películas esféricas sintetizaban las historias presentes en los filmes principales. En cierto sentido, las casas productoras han usado al cine esférico como parte de una estrategia publicitaria transmedia⁶⁸ que no expande ni continua con la historia principal, pero sí prolonga la experiencia del *usuario-espectador*. Ejemplos de lo anterior son *Ouija: Origins – 360 Experience* (Universal Pictures, 2016), *It: Float – A Cinematic VR Experience* (Warner Bros. Pictures, 2017), *Resident Evil: the Final Chapter – The Killing Floor 360 Experience* (Sony Pictures Entertainment, 2017), *Rings – 360 Experience* (Paramount Pictures, 2017) y *Alien: Covenant – “In Utero” A 360 Virtual Reality Experience* (20th Century Fox, 2017).⁶⁹

Las hibridaciones, en la mayoría de los casos, siguen un principio de especulación: el contenido es producido pensando en audiencias que probablemente no existen. ¿A qué público específico está dirigido el cine esférico? Lloret Romero y Canet Centellas (2008) explican que los medios híbridos surgieron por la necesidad de crear contenido que tomara en cuenta a las comunidades virtuales y sus demandas particulares en cuanto a nuevas experiencias, en un intento por definir y consolidar audiencias específicas.⁷⁰ Lo anterior explicaría por qué en el cine esférico desaparece el plano cinematográfico para dar lugar al entorno 360°, en el que el punto de vista se encuentra bajo el control del *usuario-espectador*. Su mirada no está condicionada por el director mediante los encuadres y el montaje. Es un cine dirigido a las audiencias que gestionan cómo, cuándo y qué contenidos consumen en línea.

Después de 2018, la producción de cine esférico disminuyó. El último de ellos respaldado por una productora cinematográfica fue *It: Chapter Two – 360 Experience* (Warner Bros. Pictures, 2019), que tuvo gráficos de menor calidad en relación con *It: Float – A Cinematic VR Experience*. Actualmente, no se puede afirmar que el cine esférico se siga

⁶⁸ Entiendo por estrategia publicitaria transmedia al uso de contenidos transmedia para incentivar el consumo de un determinado producto audiovisual. A diferencia de las narrativas transmedia, cuya historia se expande a través de los diferentes medios empleados, las estrategias publicitarias transmedia profundizan en un aspecto del producto que promocionan.

⁶⁹ Resulta pertinente señalar que estos cortometrajes no se atribuyen a ningún director en particular, sino que están asociados directamente a las productoras cinematográficas de la industria hollywoodense.

⁷⁰ Cabe recordar que la fragmentación de la audiencia se potenció con la *convergencia mediática*.

produciendo como antes: la mayoría del contenido audiovisual esférico subido tanto a Facebook como a YouTube son clips de videojuegos basados en RV o material filmado con cámaras 360°. A pesar de una audiencia entusiasta, parece que esta vertiente del *cine digital* no logró consolidar un nicho lo suficientemente rentable.

Otro factor que pudo contribuir a la disminución de producciones esféricas es que eran consideradas productos secundarios por las grandes compañías de cine: lo más importante era la película principal, así que no se preocuparon por contar historias que aprovecharan la especificidad del medio.

Por otro lado, el *cine participativo* se caracteriza por utilizar una IGD no solamente para la *intervención directa* del *usuario-espectador*, sino también como un *subsistema formal* que contribuye a la creación de significados.⁷¹ No es la única vertiente del *cine digital* que utiliza una interfaz; el cine esférico también la utiliza, pero es de tipo física y no es parte del sistema formal de las películas 360° y de RV. A diferencia del *cine participativo*, en el que la IGD está superpuesta a los planos cinematográficos,⁷² la interfaz en el cine esférico es parte del dispositivo, por lo que no se manifiesta en pantalla.

Antes de abordar los antecedentes y algunos casos concretos del *cine participativo*, resulta pertinente explicar por qué la IGD se manifiesta como una superposición en los planos cinematográficos. La razón está vinculada a su origen: el videojuego de aventura.

2.2 La interfaz gráfica digital en los videojuegos de aventura

La IGD no es exclusiva del videojuego, sino que está presente en el *software*,⁷³ las aplicaciones para teléfonos móviles y los sistemas operativos. En este mismo sentido de ideas, la IGD no es exclusiva de *los videojuegos de aventuras*, sino de cualquier tipo de videojuego: a través de ella es posible la *jugabilidad*.

Las aventuras gráficas son aquellas en las que el videojugador toma una decisión, entre varias disponibles, para el desarrollo de una historia lineal o multilínea. En el marco

⁷¹ Esto se abordó en el primer apartado del capítulo 1.

⁷² Al mismo tiempo que se superpone a ellos, también los integra como parte de su sistema.

⁷³ Con *software* me refiero únicamente a los programas de cómputo.

de las *convergencias mediática y audiovisual*, la IGD de este tipo de videojuegos es la que se ha integrado a las *películas participativas* como parte de su *sistema formal*.

Al igual que la CM, también propongo dividir la evolución de la IGD en los *videojuegos de aventuras* en tres *etapas*: la *conversacional*, la *gráfica-conversacional* y la *gráfica propiamente dicha*.

¿Por qué es pertinente detenernos a revisarlas? Porque ellas implican una experiencia particular para el usuario⁷⁴, la cual está en cambio constante debido a dos motivos: primero, el avance de la propia tecnología; segundo, la cultura del propio usuario.

Mientras que el avance de la tecnología ha permitido que la IGD obtenga características que le permiten integrarse orgánicamente a la ficción y a mejorar la experiencia, la cultura del usuario (entendida como el conjunto de sus conocimientos y saberes en materia audiovisual e informática) es tomada en cuenta en el diseño de la IGD para crear una que le resulte familiar y, por lo tanto, fácil de usar.⁷⁵

Etapa conversacional

Durante los años 70, la industria del videojuego estaba dando sus primeros pasos, principalmente en países como Estados Unidos y el Reino Unido. En este contexto, los *videojuegos de aventuras* fueron de los más prolíficos debido a que se ajustaban mejor a la tecnología de la época. Esos primeros videojuegos ofrecían “aventuras conversacionales” (Crowther [1975], citado en Lessard, 2013, p. 124).

Las “aventuras conversacionales” utilizaban exclusivamente una *interfaz textual*, mediante la cual se contaba la historia al videojugador, quien respondía escribiendo un comando para intervenir en su desarrollo. La interfaz iba poniendo en situación al videojugador explicándole quién era, dónde se encontraba, qué objetos había cerca y cuál era su misión dentro de ese mundo ficticio.

Los comandos escritos por el videojugador daban como resultado una nueva respuesta del videojuego, que hacía avanzar la historia. A veces, también se proporcionaban pistas

⁷⁴ *Usuario-espectador* en el caso del *cine participativo*.

⁷⁵ Esto se relaciona a la *negociación asincrónica*, sobre la cual hablé en el tercer apartado del capítulo 1.

sobre el comando correcto: por ejemplo, podía suceder que al escribir “abrir puerta” el videojuego respondiera “no ocurre nada” o “está cerrada por dentro”, por lo que el videojugador tenía que insertar otro comando o conjunto de comandos (“recoger llaves” y “abrir puerta”), lo cual permitía pasar a un nuevo escenario.

Colossal Cave (fig. 17) es considerado el “primer videojuego de aventuras conversacional” (Mota, 2020, s/p). En él, los videojugadores exploran una misteriosa cueva que oculta oro y muchos tesoros. La primera versión fue creada en 1976 por los programadores William Crowther y Don Woods.

Cuando el código fuente del videojuego terminó almacenado en un servidor público y las computadoras incrementaron su capacidad de almacenamiento y procesamiento de la información, Woods expandió la historia de *Colossal Cave* para incluir personajes como enanos, elfos y hechiceros, así como nuevos escenarios. Lo anterior derivó en un aumento de los comandos que podían ser insertados a través de la *interfaz textual*, por lo que la experiencia del videojugador se volvió más compleja en términos de *jugabilidad*.⁷⁶

Figura 17

La interfaz de Colossal Cave

A screenshot of the Colossal Cave Adventure text-based interface. The text is displayed in a green monospace font on a black background. At the top, a green bar contains the text "Colossal Cave Adventure ▶ Score: 36 ▶ Turns: 4". The main text describes the cave and provides instructions for navigation. The player has entered the commands "go south" and "go east", and the game has responded with descriptions of the environment. At the bottom, a green bar contains the prompt "What's next? █".

```
Colossal Cave Adventure ▶ Score: 36 ▶ Turns: 4
Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have
found fortunes in treasure and gold, though it is rumored
that some who enter are never seen again. Magic is said
to work in the cave. I will be your eyes and hands. Direct
me with commands of 1 or 2 words. I should warn you that I
look at only the first five letters of each word, so you'll
have to enter "Northeast" as "ne" to distinguish it from
"North." (Should you get stuck, type "help" or "info" for
some general hints).

You are standing at the end of a road before a small brick
building. Around you is a forest. A small stream flows out
of the building and down a gully.

> go south

You are in a valley in the forest beside a stream tumbling
along a rocky bed.

> go east

You are in open forest, with a deep valley to one side.
What's next? █
```

Nota. Como puede observarse, la *interfaz textual* es el videojuego mismo al no haber imágenes (digitales) fijas o en movimiento. *Fuente:* CNET (2017).

⁷⁶ Como propuse en el capítulo 1, la *jugabilidad* es a los videojuegos lo que la *intervención directa* es al *cine participativo*.

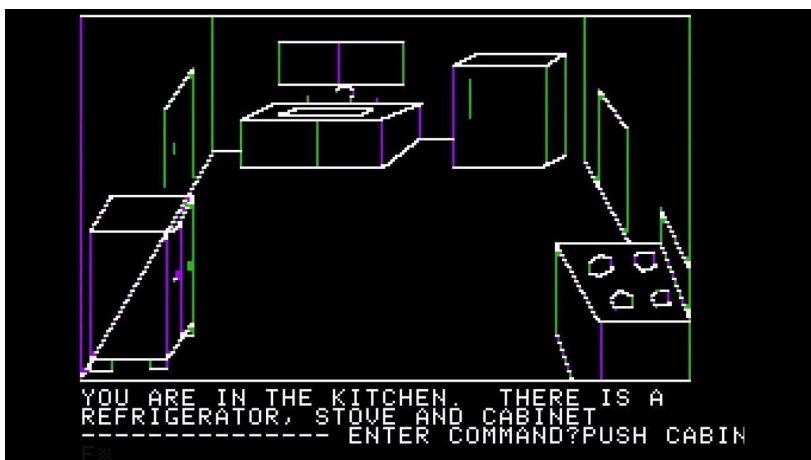
Al estar en un servidor público, el código de *Colossal Cave* fue extendido por numerosas desarrolladoras de videojuegos, las cuales crearon sus propios títulos. Sin embargo, para este apartado resultan pertinentes *Zork* (Infocom, 1977) y *Mystery House* (Sierra Entertainment, 1980) porque a partir de su descripción también puede observarse la evolución tanto de la IGD como de la experiencia de usuario.

Zork invitaba al videojugador a explorar un mundo subterráneo, lleno de cuevas y ríos, mientras lucha contra gnomos, troles y cíclopes para conseguir tesoros como un huevo lleno de joyas o un cáliz de plata. Incluía la posibilidad de escribir comandos más complejos al jugar. Sus desarrolladores lograron que el videojuego ignorara algunas palabras consideradas como no esenciales. De esta manera, lo mismo era escribir “matar a la sucia serpiente verde clavándole el cuchillo” a “matar a la serpiente con el cuchillo” (Woyke, 2017). Esto hizo que el videojugador encontrara rápidamente el comando correcto para superar cada nivel, dejando atrás el procedimiento de la *prueba y el error*.

Por otro lado, *Mystery House* cuenta la historia de un detective que llega a una casa misteriosa, con el objetivo de encontrar unas joyas valiosas. Cuando está en el lugar, tiene encuentros con varios personajes que posteriormente son asesinados. El objetivo del videojugador es hallar al culpable antes de convertirse en la nueva víctima. La aportación de su interfaz a la experiencia de usuario fue la incorporación —por primera vez en la historia de *los videojuegos de aventuras*— de gráficos en baja definición (fig. 18), los cuales servían para describir mejor la situación del protagonista (Cabezas, 2022).

Figura 18

La interfaz de Mystery House



Nota. Los gráficos solamente eran ilustrativos, no se podía intervenir en ellos. La información principal aún era comunicada textualmente. Fuente: *YouTube (2008)*.

De acuerdo con Mota (2020), las “aventuras conversacionales” tuvieron varios años de éxito, pero llegó un momento en el que los videojugadores comenzaron a demandar nuevos retos. Aunque los desarrolladores intentaron dárselos, la tecnología evolucionaba lentamente. Para mantener *los videojuegos de aventura* en el mercado, añadir pequeñas mejoras gráficas y nuevas funcionalidades a la *interfaz textual* no era suficiente.

Como señalé en el capítulo 1, la IGD es un *sistema de elementos lingüísticos, visuales y sonoros*. En la *etapa conversacional*, la interfaz adquiere los primeros. De manera parecida a lo ocurrido con las *narrativas multimedia*, originalmente estructuradas por el texto y después por la imagen y el video, en *los videojuegos de aventura* hubo una transición similar. A este momento de cambio es al que llamo *etapa gráfica-conversacional*.

Etapa gráfica-conversacional

En 1979, Ken y Roberta Williams fundaron la compañía Sierra Entertainment, desarrolladora que estuvo detrás de *Mystery House*. La empresa lanzó *King's Quest* (1984)⁷⁷, título que ofrecía una nueva experiencia: la “aventura gráfica-conversacional” (Mota, 2020). Para este nuevo videojuego, fue desarrollado un motor gráfico llamado Adventure Game Interpreter

⁷⁷ Mismo año en que Apple lanzó al mercado la primera Macintosh, cuyos modelos posteriores serían capaces de visualizar imágenes.

(AGI), el cual hacía posible un aumento de resolución en las imágenes digitales, que alcanzaban 160x200 píxeles⁷⁸ y un máximo de 16 colores. Además, el uso de la perspectiva dotaba a los gráficos de una apariencia tridimensional (fig. 19).

Figura 19

La interfaz de King's Quest



Nota. Como puede observarse, las imágenes digitales (*elementos visuales*) abarcan un mayor espacio en pantalla. El texto (*elementos lingüísticos*) están ubicados en la parte inferior. Fuente: *Paradigma Digital* (2020).

La IGD de *King's Quest* mostraba gráficos estáticos para los escenarios, con la posibilidad de mover al personaje por la pantalla mediante el uso del cursor de la computadora personal: el videojugador indicaba con él hacia dónde debía ir el protagonista, para interactuar con objetos cercanos, al insertar comandos como “abrir puerta” o “recoger botella”.

Aunque la interfaz había integrado *elementos visuales*, estos eran ilustrativos: la información todavía era proporcionada mediante el texto y la *jugabilidad* era posible a través de la inserción de comandos escritos. La calidad de los gráficos mejoró, pero la *intervención* aún tomaba lugar a partir de la conversación.

AGI convirtió a Sierra Entertainment en la compañía líder en el mercado de *las aventuras gráficas*. Lo anterior propició el desarrollo de varias secuelas de *King's Quest* y de otras sagas como *Police Quest* y *Leisure Suit Larry*, ambas lanzadas en 1987.

⁷⁸ Si comparamos esa resolución con las más recientes, concluiremos que en realidad no era tan alta, pero sí lo fue para los estándares de los años 80.

Mientras que *los videojuegos de aventuras* en la *etapa conversacional* estaban fuertemente inspirados en la fantasía y el misterio, durante la *etapa gráfico-conversacional* se encauzaron principalmente hacia la comedia y el terror. En el siguiente apartado veremos que la mayoría de las *películas participativas* pueden ubicarse en alguno de estos géneros como resultado de la CA (el cine mimetizando al videojuego, en este caso).

Los *elementos visuales* eran utilizados para ilustrar lo que se contaba mediante los *elementos lingüísticos*. No obstante, la integración de ambos en pantalla ofreció una nueva experiencia de usuario: el videojugador no solamente se relacionaba con la palabra, sino también con la imagen. Su vínculo con esta última era de tipo perceptual-cognitivo: recibía estímulos a través de la vista para posteriormente darles sentido en forma de objetos, lugares o personas.⁷⁹

Etapa gráfica

En 1982, tras el éxito de *Star Wars*, George Lucas fundó Lucas Arts, empresa centrada en el desarrollo de videojuegos, la cual contribuyó al crecimiento de *las aventuras gráficas* desterrando la *jugabilidad* que consistía en la escritura de comandos.

El primer *videojuego de aventuras* desarrollado por la compañía fue *Maniac Mansion* (1987), basado en el motor gráfico llamado Script Creation Utility for Maniac Mansion (SCUMM), el cual posibilitó una *jugabilidad* que dependía de 15 verbos predefinidos, y mostrados mediante la IGD, para que el videojugador los seleccionara. Con esas 15 palabras era posible llevar a cabo cualquier acción haciendo clic en alguna de ellas y después en algún gráfico de la interfaz (fig. 20). Por ejemplo, se podían crear comandos como “abrir la puerta” o “subir las escaleras”. A este nuevo modo de *jugabilidad* se le llamó *point and click* (Mota, 2020).

⁷⁹ La operación perceptual-cognitiva se abordó en el tercer apartado del capítulo 1. Aunque me centré en el *usuario-espectador*, considero que el videojugador realiza el mismo proceso.

Figura 20

La interfaz de Maniac Mansion



Nota. En la parte inferior se encuentran los verbos (*elementos lingüísticos*) y en la parte superior los gráficos (*elementos visuales*). Más adelante veremos que en el *cine participativo* más “convencional” la disposición de los *elementos interfásicos* en la pantalla sigue este mismo orden. Fuente: *Paradigma Digital (2020)*.

Para inicios de la década de los 90, solamente tres años después de la aparición de *las aventuras gráficas* que utilizaban la *jugabilidad* del *point and click*, el videojugador demandaba nuevas experiencias. Debido a esto, la empresa Cyan Worlds creó *Myst* (1993), considerado como el videojuego que “reinventó el género de aventuras” (Mota, 2020, s/p).

Myst ofrecía al videojugador imágenes digitales tridimensionales y un punto de vista en primera persona, que lo situaba en el centro de la acción (fig. 21). Este cambio fue posible porque Cyan Worlds utilizó como soporte al CDRom⁸⁰, capaz de almacenar y procesar grandes cantidades de información rápidamente.⁸¹ También cambió la *jugabilidad*: en lugar de hacer clic en la zona de la pantalla a la que se quería llevar al personaje, había que hacerlo en la dirección hacia la cual se quería viajar. Esto generaba una transición de movimiento y un cambio completo en la pantalla de la IGD.

⁸⁰ En los años 90, las computadoras personales más recientes contaban con lectores de CDRom, que además eran parte de sus características multimedia.

⁸¹ Una imagen digital es un conjunto de bits de información.

Figura 21

La interfaz de Myst



Nota. En este caso, la interfaz prescinde de cualquier elemento lingüístico. Fuente: *Paradigma Digital* (2020).

Con el predominio de los *elementos visuales* en la interfaz, y la *jugabilidad* del *point and click*, parecía que *los videojuegos de aventura* habían llegado a su máximo desarrollo gráfico y jugable. En este sentido, también parecía que no era posible ofrecer una nueva experiencia de usuario. Así, en 1999, compañías como Lucas Arts y Sierra Entertainment se retiraron del mercado de *las aventuras gráficas* porque los títulos que lanzaron después de 1995 fueron fracasos comerciales (Villalobos, 2019).

Aparentemente, *los videojuegos de aventura* habían llegado a su fin, pero resurgirían gracias a la empresa francesa Quantic Dream y su fundador, David Cage. Este último escribió, dirigió y desarrolló *Fahrenheit* (2005), el cual cambió radicalmente la *jugabilidad* debido a la incorporación de una antigua idea que no fue del todo explorada por las primeras *aventuras gráficas*: que las decisiones del videojugador determinaran el curso de la historia.

Antes de *Fahrenheit*, en la mayoría de *videojuegos de aventura*⁸² había historias lineales: el videojugador avanzaba en el relato mediante las selecciones correctas, sin realizar ningún tipo de modificación. En cambio, *las aventuras gráficas* desarrolladas por Quantic

⁸² Hubo algunas excepciones: *Maniac Mansion* mostraba su final “canónico” dependiendo de si el jugador realizaba las acciones correctas.

Dream ofrecían historias multilineales, en las que las decisiones del videojugador desbloqueaban diferentes rutas narrativas.

Actualmente, Quantic Dream lidera el mercado de lo que propongo llamar *aventuras gráficas narrativas* —porque la historia se vuelve más importante que la *jugabilidad*— y ha producido títulos como *Heavy Rain* (2010), *Beyond: Two Souls* (2013) y *Detroit: Become Human* (2018). Todos ellos están basados en la toma de decisiones y cuentan con una IGD en la que predominan los *elementos visuales* (fig. 22).

Figura 22

La interfaz de Detroit: Become Human



Nota. En este caso, los *elementos visuales* ocupan toda la pantalla y los *elementos lingüísticos*, que indican las opciones a elegir para cambiar el curso de la historia, son mínimos. Fuente: *Gadget Match* (2018).

Resulta pertinente señalar que, a diferencia de *Myst*, las *aventuras gráficas narrativas* reincorporan los *elementos lingüísticos*, pero estos últimos ocupan una porción menor de la pantalla. Esto se relaciona con la CA descrita previamente: las *secuencias* construidas con los gráficos buscan ofrecer una experiencia más cinematográfica (Villalobos, 2019).

Aunque Quantic Dream lidera el mercado de las *aventuras gráficas narrativas*, existen otras compañías que han producido videojuegos similares. Un ejemplo es TellTale Games, la cual ha desarrollado juegos que explotan la toma de decisiones. Entre sus títulos más destacados se encuentran *The Walking Dead* (2012) y *Batman* (2016), ambos basados en cómics muy populares. El uso de estas franquicias dio visibilidad nuevamente a los

videojuegos de aventura (Mota, 2020),⁸³ muchos videojugadores aceptaron *las aventuras gráficas* sobre todo por la complejidad de las historias. Tanto la masificación como el reconocimiento público las colocaron en una posición lo suficientemente relevante como para influir en el *cine digital*, del cual se desprendió el *cine participativo*.

Para cerrar este apartado, quedan algunos puntos relacionados a la IGD por matizar. El primero de ellos gira en torno a los *elementos sonoros*; el segundo trata sobre el “regreso” de las viejas interfaces; el tercero es la cultura del videojugador; el cuarto está relacionado al uso creativo de la IGD; y el quinto tiene que ver con la integración del plano cinematográfico.

La interfaz de *los videojuegos de aventura* incorporó los *elementos lingüísticos* durante la *etapa conversacional* y los *elementos visuales* tanto en la *etapa gráfica-conversacional* (imágenes 2D) como en la *etapa gráfica* (imágenes 3D). ¿En qué momento fueron integrados los *elementos sonoros*? Si no los mencioné hasta ahora es porque en realidad también se incorporaron a la interfaz al mismo tiempo que los *elementos visuales*.⁸⁴ Debido a su herencia informática⁸⁵, el sonido generalmente se usa para indicarle al usuario (videojugador en este caso) que está ejecutando acciones (o comandos) correcta o incorrectamente.

Por otro lado, es importante señalar que los avances tecnológicos, en materia de diseño de interfaces para *las aventuras gráficas* actuales, solamente han legitimado a las interfaces más antiguas. En otras palabras, el pasado de la IGD se ha vuelto también su presente. Los dispositivos táctiles han puesto de moda títulos cuya *jugabilidad* es el *point and click* (*The Rivers of Alice*, TLR Games, 2015); la Realidad Virtual ha popularizado nuevamente *las aventuras gráficas* en primera persona (*Tempus*, K148 Game Studio, 2022); y las interfaces de voz incluso tienen la capacidad de actualizar las aventuras conversacionales.

⁸³ Quantic Dream produjo varias *aventuras gráficas narrativas*, pero entre ellas hay varios años de diferencia. En la primera década del siglo XXI, los videojuegos de aventura habían quedado relegados por otros títulos con otras formas de *jugabilidad* y otro tipo de propuestas visuales.

⁸⁴ Las “aventuras conversacionales” se diseñaron originalmente para computadores personales que no reproducían contenido multimedia. Por lo tanto, prescindían del sonido.

⁸⁵ Recordemos que los primeros videojuegos fueron creados por ingenieros programadores.

Respecto a la cultura del videojugador, esta no se refiere únicamente al conocimiento que posee sobre los videojuegos (géneros, consolas, *jugabilidad*, historia del medio, por ejemplo), sino también a su conocimiento de otras culturas audiovisuales (cine, televisión, cómics, pintura o fotografía) y dominio de los dispositivos y plataformas digitales. Lo anterior es aprovechado por las compañías para diseñar una IGD capaz de ofrecer una nueva experiencia de usuario: el conocimiento previo del videojugador sirve para realizar una primera aproximación a ella. En síntesis, el desarrollo tecnológico por sí mismo no ha permitido la evolución de la IGD, sino que los usuarios a los que van dirigidos *los videojuegos de aventura* también han tenido un papel fundamental.

En el primer capítulo expliqué cómo la IGD se adapta a las necesidades creativas para cada videojuego.⁸⁶ Sin embargo, en el caso de *las aventuras gráficas*, el uso creativo de la IGD tendía a ir en una dirección: los *elementos visuales, sonoros y lingüísticos* se adecuaban a la propuesta visual del videojuego, que a su vez estaba condicionada por el género y el registro dramático.⁸⁷ Hasta casos más recientes (*Erica*, Flavourworks, 2019), la IGD no contribuía al *tratamiento temático*, entendido como un punto de vista particular sobre una idea.

Sería inexacto decir que el uso creativo de la IGD en el *cine participativo* es resultado de una exploración creativa de los directores más que una influencia directa de *los videojuegos de aventura*. Lo que sí podemos afirmar es que, como resultado de las *convergencias mediática y audiovisual*, el uso creativo de la IGD en el cine coincide actualmente con su uso creativo en el videojuego en general.

Finalmente, ¿cuál es la importancia de los planos cinematográficos para la IGD en el *cine participativo*? *Los videojuegos de aventuras* originalmente utilizaban una *interfaz textual*; posteriormente, incorporaron los gráficos que se convirtieron en los *elementos visuales* de la IGD. En este sentido, como herencia de *las aventuras gráficas*, los planos cinematográficos se integran a manera de *elementos visuales* en la IGD cada vez que la *forma filmica participativa* solicita la *intervención directa* del *usuario-espectador*.

⁸⁶ Y para cada *película participativa*.

⁸⁷ En literatura, se define como el efecto que el autor busca tener en el lector.

En el siguiente apartado describiré brevemente algunos títulos de *cine participativo* hasta llegar a las películas que conforman el *corpus* de la presente investigación. Como se verá, los primeros *filmes participativos* —dentro del contexto digital— tenían una IGD que solamente era utilizada como herramienta de *participación*; sin embargo, a medida que la CM daba paso a la CA, la IGD fue integrándose cada vez más a la *forma filmica participativa* hasta ser empleada creativamente, es decir, para llevar a cabo *tratamientos temáticos*.

2.3 Películas participativas: de la era predigital a las plataformas de *streaming*

En el primer apartado, se describieron cuatro *etapas* de la CM. Cada una de ellas muestra las diferentes tendencias que han existido, a lo largo de los años, para difuminar las fronteras entre los medios digitales de comunicación y entretenimiento. Como se mencionó, el *cine digital* es un medio en el que lo anterior se ha vuelto más evidente.

Antes de la era digital, existieron algunos trabajos filmicos cuyo objetivo era otorgar al espectador control sobre el argumento o llevar su experiencia cinematográfica más allá de lo audiovisual. En las páginas siguientes, se hará un breve recorrido por esas primeras *películas participativas*, se revisarán algunos títulos de la era digital hasta llegar a la actualidad, donde las plataformas de *streaming* —concretamente Netflix y Eko Studios— han popularizado este formato e impuesto un tipo de IGD: la de *las aventuras gráficas*.

La era predigital

Dos vanguardias artísticas influyeron en el cine predigital que buscaba la *participación* del espectador: el dadaísmo y el surrealismo, los cuales surgieron en 1916 y 1920 respectivamente. Ambas, con sus respectivos cuestionamientos al orden establecido en el campo de las artes, dieron paso a un “universo frenético de imaginación y de ruptura de estructuras” (Ballester, 2011, p. 19).

Para 1910, en la industria cinematográfica mundial existía una estandarización en la producción, realización y narración. A pesar de esto, las vanguardias artísticas antes mencionadas ampliaron la experiencia cinematográfica: algunos directores, como los hermanos Charles y Ray Eames, experimentaron con las pantallas múltiples, dando

movilidad a los espectadores y alterando la estructura narrativa clásica. Esto fue a lo que Youngblood (1970) llamó “cine expandido”, porque buscaba la experiencia sensorial, la creación de ambientes inmersivos y mayor *participación* del espectador: tres ideas asociadas al *cine participativo*.

A continuación, se enlistan algunos títulos correspondientes a aquellas primeras incursiones. El objetivo es mostrar que la tendencia de crear *filmes participativos* no es exclusiva de la era digital y que se trata principalmente de un interés creativo más que de una posibilidad tecnológica.⁸⁸

En 1929, el arquitecto Frederik Kiesler construyó el Film Guild Cinema. Se trataba de una sala con una pantalla transformable, sin cortinas o proscenio, integrada completamente al espacio. Según su creador, el auditorio buscaba rescatar al cine de vanguardia de la época y tenía la capacidad de concentrar la atención del espectador a la vez que “destruía” la sensación de confinamiento cuando se miraba hacia la pantalla.

Mr Sardonicus fue una película dirigida por William Castle y estrenada en 1961. Esta cuenta la historia de un hombre horrorizado al enterarse de que alguien robó la tumba de su difunto padre. El cineasta creó la “encuesta del castigo”, en la cual los espectadores podían votar por el destino del protagonista usando unas papeletas que se entregaban al inicio de cada función. Antes del final del largometraje, la audiencia debía elegir si el personaje principal vivía o moría; dependiendo del resultado, se mostraba un final diferente. De acuerdo con Burgos (2019), *Mr. Sardonicus* califica como el primer *filme participativo* al otorgar al espectador la posibilidad de completar el filme eligiendo el final.

Morton Heilig, cineasta y pionero de la tecnología multimedia, creó en 1962 el Sensorama, un dispositivo inmersivo para un solo espectador. Es considerada la primera máquina de Realidad Virtual (Trilnick, 1962). La idea era muy ambiciosa: se trataba de realizar una experiencia de inmersión sensorial total, a través de imágenes tridimensionales, estímulos visuales, vibraciones, sonidos y hasta olores.

⁸⁸ Con “posibilidad tecnológica” me refiero específicamente a la tecnología digital.

Por su parte, los hermanos Charles y Ray Eames presentaron *A Glimpse of USA* en 1962, que fue mostrado al público mediante un sistema de multipantallas. El filme duraba 13 minutos y recorría visualmente un típico día estadounidense. El uso de la proyección múltiple tenía como objetivo construir un “espectador hiperinformado” (Gimeno, 2014) mediante un *collage* de imágenes.

En 1963, el cineasta experimental Stan VanDerBeek comienza a construir el Movie-Drome, una sala de cine esférica diseñada para que el espectador se acostara y viera películas a su alrededor. Desde 1957, el artista empezó a crear *secuencias* cortas que pudiera proyectar en su invención, cuyo objetivo era eliminar la unidimensionalidad de la imagen cinematográfica convencional (Argente y Boquete, 2018).

El segundo *largometraje participativo* de la historia fue *Kinoautomat*, dirigido por Radúz Cincera en 1967. Fue un proyecto realizado en Montreal y localizado en el pabellón de Checoslovaquia dentro de la Expo' 67.⁸⁹ El filme gira en torno a un hombre que cree ser el causante del incendio en el edificio donde vive. Es una comedia negra con un final inalterable. En nueve momentos de la película, la acción se detiene y un moderador aparece en el escenario para pedir a la audiencia que elija entre dos escenas. Después, la escena más votada se reproduce. Posteriormente, en otras proyecciones especiales, se instalaron dos botones (uno verde y uno rojo) en cada butaca: el público elegía su opción y a un lado de la pantalla aparecía el recuento de votos.

Como se ha visto, el *cine participativo* no es nuevo. Desde hace más de 50 años han existido películas, salas de cine, tipos de proyección, invenciones tecnológicas y propuestas creativas que buscan producir nuevas experiencias cinematográficas. Sin embargo, ninguna de ellas se popularizó por sus elevados costos, por la dificultad de estandarizar los procesos de producción y la falta de una audiencia (Ballester, 2011).

En la década de los años 90, con la transición paulatina de la tecnología analógica a la digital, la llegada de la *World Wide Web* y el cambio de las cintas de video por el DVD, se

⁸⁹ Fue una exposición de 6 meses que se realizó para conmemorar los 100 años de Canadá como nación y para mostrar a Montreal como una ciudad moderna. En el evento se presentaron los avances tecnológicos e industriales de los países invitados.

crearían condiciones que permitieron a nuevos cineastas recuperar el concepto de un cine que permitiera la *intervención directa* del espectador, idea que sería explorada en los años posteriores.

Nuevas incursiones (1990 a 2010)

De acuerdo con Herrero (2016), el primer *filme participativo* que apareció en los años 90 fue *I'm Your Man*, dirigida por Bob Bejan en 1992. El cortometraje es una comedia en la que su protagonista, Leslie, debe entregar un paquete de evidencias al FBI en una fiesta; sin embargo, ella confunde a unos de los asistentes, Jack, con un agente federal. Para participar en esta película, el público utilizaba *joysticks* con tres colores correspondientes a las tres opciones posibles. Se podía elegir la “aventura” a seguir en determinados momentos de la historia. Los actores se dirigían a la cámara preguntando al *usuario-espectador* qué hacer y a continuación se iniciaba una cuenta atrás de 10 a 0 para tomar una decisión.

Para *I'm Your Man*, Bob Bejan fundó la compañía Interfilm, cuya misión fue crear la tecnología necesaria para la proyección del filme y la *participación* de la audiencia. Se estrenó originalmente en un teatro acondicionado para su proyección en Nueva York y después se editó una versión en DVD, la cual salió al mercado en 1998.

En 1995, Bob Gale escribió y dirigió *Mr. Payback: An Interactive Movie*. Este es un cortometraje de ciencia ficción, protagonizado por un robot asesino cuya misión es castigar tanto a criminales como a personas que han obrado mal en el pasado. Fue proyectada en salas de cine, utilizando la misma tecnología que Interfilm desarrolló para *I'm Your Man*. El espectador votaba en seis ocasiones por el tipo de castigo que recibirían las víctimas del androide. No obstante, la película fue mal recibida por la crítica y el público por “tener un guion simple y un tipo de *interactividad* sin ningún aliciente más allá de pulsar un botón” (Herrero, 2016, p. 364).

Un año después, en 1996, Nitin Sawhney, David Valcom e Ian Smith crearon *HyperCafe*, filme que combinaba el video digital con el hipertexto. Este proyecto colocaba al *usuario-espectador* en un café virtual, compuesto principalmente por videoclips de actores que tienen conversaciones ficticias. Se tenía que elegir una mesa e ir siguiendo las voces de

los comensales. La obra podía visualizarse en las computadoras personales a través de un *software*.

En *The Wrong Side of Town* de Greg Roach, también de 1996, se cuenta la historia de una mujer en un viaje de negocios, quien llega a un restaurante para cenar y encuentra a un vagabundo en la entrada. A partir de ese momento, el *usuario-espectador* puede experimentar la historia del vagabundo desde el punto de vista de cualquier personaje. Esta película fue diseñada para visualizarse a través de un CD-ROM. Herrero (2016) la describe como “una perspectiva divergente de acontecimientos al estilo de Rashomon” (p. 364).

Con la llegada del nuevo milenio, también hubo más producciones que buscaban la *participación directa* del espectador. El primer filme en estrenarse fue *Fruck Zhitén*, dirigida por Héctor Mora y lanzada en 2002. Es una *película participativa* colombiana que plantea múltiples posibilidades. Fue desarrollada exclusivamente para internet y estuvo disponible en www.fruck.org. Integraba video, animación, fotografía y audio. La historia gira alrededor de una maleta.

En el mismo año también llegó *Office Voodoo*, dirigida por Michael Lew. Cuenta la historia de dos compañeros de trabajo irlandeses que están aburridos y condenados a pasar su vida entera en una oficina. Se trata de un *filme participativo* de comedia, proyectado en un simulador de oficina.

Dos muñecos *voodoo*, que representaban a los protagonistas, podían ser manipulados para cambiar las emociones de los personajes. El sitio oficial de la película afirma que era “un laboratorio social donde los espectadores podían experimentar la influencia de las emociones como condiciones iniciales en cualquier interacción social” (2002, s/p, traducción propia).

Office Voodoo fue hecho exclusivamente de metraje real, pero era proyectado en una máquina de edición en tiempo real, la cual montaba cada plano, mientras el espectador los veía, respetando las convenciones de la continuidad.

Un año más tarde, en 2003, llegaría *Switching: An Interactive Movie*. Es un filme que investiga las posibilidades de las elecciones múltiples que afectan a la propia historia. La

narrativa está estructurada en torno a un sistema circular que se repite sobre sí mismo y, de alguna forma, nunca termina. Se editó en DVD.

Head Trauma fue una *película participativa* basada en la narrativa transmedia y dirigida por Lance Weiler en 2006. Pertenece al género de terror. Se trató de un fenómeno viral (Herrero, 2016), cuya experiencia no se limitaba al tiempo de proyección, sino que comenzaba antes y se prolongaba hasta después de ella.

Los teléfonos públicos cercanos al cine sonaban antes de que iniciara la función; si alguien contestaba, escuchaba el mensaje de uno de los protagonistas. Además, en la entrada había un predicador que hablaba sobre el apocalipsis y entregaba cómics —con pistas para resolver el misterio de la historia— a los asistentes.

Durante la proyección, los celulares del público recibían extraños mensajes de texto y también un papel con un número telefónico. Si llamaban, escuchaban voces de los personajes del filme. A los asistentes se les daba la opción de dar su número para que los personajes pudieran llamarles en cualquier momento.

Después de la proyección, el espectador podía ingresar a la página web oficial de la película, donde había un juego en línea. En este era necesario ingresar un número telefónico para establecer una conversación “perturbadora” con otro de los personajes (Herrero, 2016, p. 365). Al terminar el juego, un mensaje de texto amenazador llegaba a su celular. Posteriormente, se conectaba a una videollamada con otras personas que habían visto el filme y vivido una experiencia similar.

En 2008, Chris Lund dirigió *The Outbreak*, *película participativa* publicada en su propia página web. Se trata de un filme de terror cuya historia ocurre durante un apocalipsis zombie, en el que un grupo de sobrevivientes queda atrapado en una casa y planea una forma de escapar. En este caso, el *usuario-espectador* debe tomar decisiones que modifican el argumento. A diferencia de los títulos previos, que se aproximaban más a experimentos transmedia, el cortometraje de Lund utilizaba una IGD inspirada en *los videojuegos de aventura*, la cual indicaba el progreso del *usuario-espectador*.

Por su parte, el director Grady Weatherford realizó la película *Last Call* en 2010. Fue producida por el canal de televisión 13th Street de Alemania. Cuenta la historia de una mujer que es internada en un hospital psiquiátrico, cuyos residentes están siendo atacados por un extraño encapuchado. El público debía proporcionar su número telefónico antes de ingresar a la sala de cine. Durante la proyección —cerca del desenlace en el que la protagonista huye del asesino—, sonaba el celular de alguno de los asistentes. A través del reconocimiento de voz, la persona que respondía la llamada podía decirle al personaje principal hacia dónde dirigirse o dónde esconderse. La conversación era en tiempo real.

Estos ejemplos de *cine participativo* correspondientes a la primera década del siglo XXI tuvieron los mismos problemas que aquellos proyectos realizados durante la etapa predigital. Fueron obras principalmente experimentales que no lograron ser rentables a largo plazo por la falta de un público nicho y de una estandarización en su producción y realización. Además, las formas de consumo eran diferentes: algunas podían verse en salas convencionales, otras en salas específicamente creadas para su proyección, y varias más eran editadas en formato DVD o estaban alojadas en sus propias páginas web.

Otro aspecto para considerar es la falta de publicidad y promoción de estos filmes, porque algunos de ellos como *The Wrong Side of Town* y *Office Vodoo* fueron proyectos realizados en laboratorios universitarios para presentarse en festivales de cine y no tuvieron salida al público en general.

Sin embargo, del listado anterior se puede observar que el *cine participativo* tiende a romper el paradigma de la “duración determinada de las películas convencionales” (Martínez, 2021). Lo anterior significa que un filme tradicional durará lo mismo en cada proyección, pero en los *participativos* la duración es variable porque algunos de los hilos narrativos concluyen en pocos minutos, mientras que otros llegan incluso hasta la hora y media. También existen obras que construyen bucles infinitos. Esto implica una experiencia diferente para el *usuario-espectador* en cada proyección.

La estandarización de las *películas participativas* no llegaría sino hasta la siguiente década, cuando dos compañías empezaron a producir contenido de este tipo para aprovechar las posibilidades de sus respectivas plataformas de *streaming*: Netflix y Eko Studios.

La nueva década

Para la llegada del año 2010, YouTube se había consolidado como la plataforma de *streaming* por diferido más grande a nivel internacional, tanto por la cantidad de material audiovisual que albergaba como por el número de visitas que recibía al día. Debido a su alcance masivo, algunos realizadores independientes comenzaron a aprovechar una de las características principales del sitio, el uso de los hipervínculos para enlazar videos entre sí, y *crearon filmes participativos* cuyo objetivo era tener un alcance masivo.

Un ejemplo de lo anterior es la película *Zombies: El Corto Interactivo*, dirigida por Reynaldo Cantú en 2012. Cuenta la historia de un hombre que llega a un pueblo en el que la mayoría de los habitantes se han convertido en muertos vivientes. Las *secuencias* del filme son videos alojados en el canal del director. Al final de cada una de ellas, el *usuario-espectador* elige una de las dos opciones disponibles, que aparecen en forma de hipervínculos. Tras la selección, la plataforma redirige a otro video hasta llegar a alguno de los dos desenlaces posibles,

Otro caso similar es *Elige*, dirigida por Nicolás Goldar Parodi en 2018. El argumento gira en torno a un grupo de adolescentes que esperan perder su virginidad durante las vacaciones. Al igual que en *Zombies: El Corto Interactivo*, las opciones aparecen en forma de hipervínculos que redireccionan a otras *secuencias* de la película. Este cortometraje resulta interesante porque, dentro de la diégesis, los personajes rompen la cuarta pared mirando directamente a la cámara y alentando al *usuario-espectador* a tomar una decisión. Aquí hay una integración entre la historia y la IGD, aunque esta última no contribuye al *tratamiento temático* de la toma de decisiones.

Existen muchos *filmes participativos* en YouTube, gran parte de ellos creados por aficionados y no por profesionales de la realización cinematográfica. Todos ellos han perdido vigencia por las constantes actualizaciones del sitio. Concretamente, tienen que enfrentarse al cambio en el uso de los hipervínculos: por ejemplo, *Zombies: El Corto Interactivo* utilizaba la opción que YouTube tenía para poner enlaces sobre los videos; sin embargo, ahora los hipervínculos se ubican en las tarjetas de video —una sección en la IGD de la plataforma—,

que permite ver los enlaces que el dueño del video ha puesto a disposición de la audiencia para acceder a más contenido.

En otras palabras, las actualizaciones de YouTube tienden a dejar obsoletas a las *películas participativas* porque estas son pensadas para una versión del sitio que posteriormente cambia. Por esta razón, otros realizadores han optado por crear sitios web diseñados específicamente para sus trabajos.

Sufferrosa es un largometraje polaco dirigido por Dawid Marcinkowski en 2010. Está disponible en sufferrosa.wrocenter.pl. Cuenta la historia del detective privado Ivan Johnson, quien debe encontrar a la esposa de un millonario; las pistas que sigue lo llevan a una clínica, último lugar en el que ella fue vista. Su IGD es muy compleja en cuanto a *elementos* de tipo indicativo, lo que significa que en pantalla aparecen *elementos visuales, sonoros y lingüísticos* que le dicen al *usuario-espectador* cómo puede participar.

Wei or Die es un filme francés dirigido por Simon Bouisson en 2015. Estuvo disponible en wei-or-die.nouvelles-ecritures.francestv.fr hasta 2020, cuando el director perdió los derechos sobre el sitio web y el complemento Adobe Flash Player, que permitía reproducir contenido multimedia en línea, dejó de ser compatible con todos los navegadores web.

El cortometraje cuenta lo sucedido durante las 12 horas previas a que un grupo de adolescentes encontrara un cadáver cerca de la casa donde estaban realizando una fiesta. La policía confisca todos los celulares y cámaras de los asistentes para recrear los hechos a partir del material que los jóvenes filmaron. En este caso, la IGD permite al *usuario-espectador* elegir desde qué punto de vista quiere ver una misma escena. El objetivo es colocar a la audiencia en el lugar de los policías para averiguar quién fue la persona que falleció y quiénes ocasionaron su muerte.

El título anterior es un caso interesante porque el *usuario-espectador* no es capaz de alterar la historia, sino que, al cambiar el punto de vista, termina realizando un montaje en tiempo real de la película. Es una historia lineal con múltiples formas de montaje.

En 2020, Toby Longbottom dirigió *Emma*, documental sobre una joven que vive en Nueva Zelanda y viaja a Rusia para encontrar a sus padres biológicos. Está disponible en interactives.stuff.co.nz/2020/11/emma-search-for-birth-family-russia y su IGD no permite participar directamente con el material filmado, sino acceder a información verificada sobre las adopciones en Rusia, las familias adoptivas en Nueva Zelanda y las diferencias culturales entre ambos países. A pesar de ello, el diseño de la IGD refuerza la idea del viaje que Emma está realizando: cuando en el documental ella llega a un lugar en particular, aparece en pantalla información al respecto.

Emma está dividido en capítulos, que se alternan con la IGD. Al final de cada uno, esta última aparece para que el *usuario-espectador* participe. En ella se muestra a Emma como un dibujo animado que camina de izquierda a derecha mientras avanza por un pequeño camino. El espectador puede mover al personaje para que se aproxime hacia algún objeto o lugar. Al hacerlo, surgen cuadros informativos sobre dichos objetos y lugares.

Aunque podríamos hablar de un primer estándar en cuanto a las producciones de *filmes participativos* (tener una página web con las condiciones necesarias para el funcionamiento correcto de la obra), precisamente el hecho de ser páginas tan diferentes una de otra evita una estandarización en su consumo.

En este punto, cabe preguntar si es posible tener un estándar en el consumo de las *películas participativas*. A primera vista, la respuesta parece ser que no porque eso implicaría el uso de un mismo diseño de IGD para cada filme, y previamente argumenté que cada obra utiliza una IGD diferente según los intereses creativos del director. Sin embargo, lo que sí se está haciendo es alojar producciones de *cine participativo* en un solo sitio, que funciona más bien como un catálogo de contenidos.

Un ejemplo de lo anterior es Netflix, que en 2018 lanzó *Black Mirror: Bandersnatch*, largometraje dirigido por David Slade. Cuenta la historia de un joven programador que es contratado por una empresa multinacional de videojuegos para que adapte la novela titulada *Bandersnatch*, cuyo autor perdió la cordura tras escribirla.

Se trata del primer *filme participativo* producido por la plataforma de *streaming* y cuya forma de *participación* no es muy diferente a las *películas* realizadas para YouTube: el *usuario-espectador* debe elegir algunas de las opciones disponibles para que la historia continúe hasta llegar a uno de los finales disponibles.

Sin embargo, el filme de David Slade hace que la IGD se integre a la *forma filmica*. En un punto de la historia, el protagonista cuestiona la naturaleza de sus propias decisiones y está convencido de que hay algo fuera de él que lo impulsa a tomarlas; más adelante, dependiendo de las elecciones del *usuario-espectador*, el personaje rompe la cuarta pared y se entera que es parte de una película de Netflix, en la que la audiencia puede elegir cuál será su destino. La integración del estilo, la narración y la IGD abordan el tema del libre albedrío.

La película se convirtió en una de las más vistas durante enero de 2019. Dos factores contribuyeron al recibimiento amplio del filme entre los usuarios de Netflix: primero, forma parte de la serie *Black Mirror*, que para ese momento ya era una marca reconocida; segundo, su IGD es muy parecida a la usada en *los videojuegos de aventura*, por lo que resulta sencilla de usar y apela por espectadores acostumbrados a los videojuegos y a las aplicaciones móviles.

Precisamente, *Black Mirror: Bandersnatch* llegó en un contexto en el que los contenidos audiovisuales —no solamente de las plataformas de *streaming*, sino también de las redes sociales— se estaban volviendo cada vez más personalizados. La película de David Slade fue realizada para una experiencia individual, así como para un espectador acostumbrado a gestionar la manera en que consume los contenidos. A diferencia de la década anterior, existía un público capaz de relacionarse fácilmente con los *filmes participativos*. El largometraje fue importante para la plataforma, el *cine participativo* en general y su estandarización en cuanto al tipo de IGD.

Respecto a la importancia que tuvo para Netflix, la película dio paso a más producciones parecidas, aunque sin el mismo impacto: *Stretch Armstrong: The Breakout* (Victor Cook, 2019), *Unbreakable Kimmy Schmidt: Kimmy vs the Reverend* (Claire Scanlon, 2020), *The Boss Baby: Get That Baby!* (Dan Forgiione, 2020), *Spirit Riding Free: Ride Along Adventure* (Allan Jacobsen, 2020), *Escape The Undertaker* (Ben Simms, 2021), *The Last*

Kids on Earth: Happy Apocalypse to You (Steve Rolston, 2021) y *Cat Burglar* (James Bowman, 2022) son algunos ejemplos. El objetivo de la compañía era crear contenido dirigido a las personas que buscaban “experiencias interactivas” (Pastor, 2019, s/p) y que, gracias al éxito de *Black Mirror: Bandersnatch*, sabían que eran usuarios de su plataforma.

En enero de 2019, Netflix presentó sus resultados financieros de ese mismo año. Para entonces, había alcanzado 139 millones de suscriptores a nivel mundial. En ese informe, no obstante, hubo una observación especialmente relevante de los responsables de la empresa, quienes declararon: "competimos (y perdemos) más con *Fortnite* que con HBO" (2019, p. 5, traducción propia). Esa competencia es por la atención del público, la compañía pierde espectadores ante las plataformas de videojuegos. Debido a esto, apostó por la producción de más *filmes participativos*, en un intento por retener a los espectadores interesados en experiencias más “interactivas”.⁹⁰

La apuesta de Netflix por el desarrollo de contenido “interactivo” no para ahí, sino que directamente ha entrado al mercado de los videojuegos. En septiembre de 2021, lanzó sus primeros videojuegos para teléfonos celulares y un día después anunció que había comprado Night School Studio, una desarrolladora de videojuegos para dispositivos móviles. En marzo de 2022, compró Next Games, otra desarrolladora especializada también en videojuegos para móviles. No obstante, la incursión de Netflix en el campo de los videojuegos se ha visto truncada por la crisis padecida a mediados de 2022, cuando su valor se redujo en 20% y perdió más de 970 millones de suscriptores a nivel mundial.

Respecto a la importancia que tuvo *Black Mirror: Bandersnatch* para el *cine participativo*, se encuentra el hecho de que está abriéndose paso en la industria cinematográfica poco a poco, dejando atrás su existencia únicamente en el campo de lo experimental. Grandes productoras cinematográficas como Dreamworks han realizado *filmes participativos*, entre ellas *Puss in Book: Trapped in an Epic Tale* (Roy Burdine, Johnny Castuciano, 2019) y *The Boss Baby: Get That Baby!* (Dan Forgione, Pete Jacobs y Matt Whitlock, 2020), ambas para Netflix.

⁹⁰ Pongo el término *interactivo* y sus variantes entre comillas porque nuevamente se utiliza en el sentido de que existen experiencias audiovisuales pasivas. En el capítulo 1 argumenté por qué esto no es así.

En cuanto a la estandarización de la IGD, tras el éxito *Black Mirror: Bandersnatch* la mayoría de las *películas participativas* —dentro y fuera de Netflix— ahora cuentan con una IGD fuertemente inspirada en los videojuegos de aventura, en las que las opciones a elegir aparecen en la parte inferior de la pantalla. Esto ha posibilitado que el *usuario-espectador* entienda con mayor rapidez la manera en que pueda intervenir. Sin embargo, en la mayoría de las ocasiones, la IGD no se integra a la *forma filmica*. Esto significa que nuevamente queda relegada a un tipo de agregado al filme, que no contribuye al *tratamiento temático*.

Al mismo tiempo en que Netflix se consolidaba como la plataforma de *streaming* más grande a nivel internacional y comenzaba a dar sus primeros pasos en el terreno de los videojuegos y las “experiencias interactivas”, otras compañías se consolidaron en el campo de la producción y distribución de videos interactivos, tal es el caso de Eko Studios.

Fundada en 2010 bajo el nombre de Interlude, en 2016 cambió su nombre a Eko Studios debido a la nueva identidad de marca que buscaba la compañía tras recibir fondos de Sony Pictures Entertainment, para la cual produjo el videoclip “interactivo” *Bob Dylan’s Like a Rolling Stone* (2013).

Eko Studios ofrece a cualquier persona, interesada en la producción de videos, un *software* mediante el cual puede crear sus propios videoclips, cortometrajes, series de televisión, tutoriales o trivias. Además, ofrece un espacio en su página web para la distribución en línea de esas producciones, que funciona como una plataforma de *streaming*.

Precisamente, Eko Studios se ha encargado de estandarizar la producción, distribución y consumo de las *películas participativas*. Primero, cuenta con un sólo *software* para su realización, en el que los directores pueden diseñar una IGD que se ajuste a sus necesidades creativas. Segundo, esas producciones automáticamente pasan a formar parte de su catálogo de contenidos, llamado Eko Video. Tercero, el *usuario-espectador* puede acceder a este contenido a través del sitio web (<https://video.eko.com/tmw>) o mediante la aplicación móvil.

Entre las películas producidas por Eko Studios se encuentran *Possibilia* (Dan Kwan y Daniel Scheinert, 2016), *Chatterbox: Escape the Asylum* (Mercedes Bryce Morgan, 2017),

That Moment When (Sandeep Parikh, 2017), *#WarGames* (Sam Barlow, 2018) y *A week in the life of Milly* (David Mamor, 2019). De estas, destacan dos: *Possibilia*, presentada en múltiples festivales de cine, entre ellos el de Tribeca 2014, donde recibió críticas positivas de la prensa especializada; y *Chatterbox: Escape the Asylum*, la cual se convirtió en un fenómeno viral en Estados Unidos durante su año de lanzamiento.

Algo que tienen en común la mayoría de las producciones de Eko Studios es que las interfaces, aunque diferentes, muchas veces también toman como referencia a la IGD de *las aventuras gráficas*, aunque en lugar de *elementos lingüísticos*, como en Netflix, utiliza *elementos visuales* casi en su totalidad. Este tipo de IGD es más frecuente en los títulos que la compañía lanzó después de 2018, mismo año en que Netflix estrenó *Black Mirror: Bandersnatch*.

La diferencia sustancial que existe entre las producciones de Netflix y las de Eko Studios es que la primera sí tiene un estándar en el diseño de la IGD, lo cual solamente le permite ligeras variaciones en su diseño, mientras que la segunda proporciona mayor libertad creativa a los realizadores. Aun así, en ambos casos, la IGD está fuertemente inspirada en *los videojuegos de aventuras*.

Los casos de Netflix y Eko Studios muestran que actualmente existen las condiciones necesarias para que el *cine participativo*, poco a poco, deje los laboratorios de tecnología multimedia y entre a la industria del entretenimiento. Además, esta vertiente del *cine digital* se ha favorecido de la cada vez mayor apertura que existe en los festivales de cine más importantes a nivel internacional, como el de Cannes, el de Venecia, el de Sundance y el de San Sebastián, los cuales han abierto espacios para otras “experiencias audiovisuales”. Si bien aún existe un debate público sobre si se debe llamar “cine” a esas obras audiovisuales que posibilitan la *intervención directa* del espectador, sí se empieza a reconocer como una forma artística.

2.4 Cine participativo: entre la comedia, la ciencia ficción y el terror

Para finalizar con el capítulo, queda solamente un aspecto a abordar. Este se encuentra relacionado al género cinematográfico al que corresponden la mayoría de los *filmes participativos*. Si revisamos con atención cada obra mencionada a lo largo de este apartado,

se apreciará que muchas de ellas pertenecen a algunos de los siguientes géneros: la comedia, la ciencia ficción y el terror.

Los videojuegos cuentan con sus propios géneros, lo cuáles muchas veces se clasifican según su *jugabilidad*. En este sentido, al hablar de *aventuras gráficas*, ya se hace referencia a un género. Sin embargo, veremos que muchos de ellos, desde el punto de vista narrativo, también se encauzan a la comedia, la ciencia ficción y el terror.

Recordemos que actualmente estamos en un momento de *convergencia audiovisual*. Por lo tanto, no es coincidencia que las *películas participativas* y las *aventuras gráficas* se encaucen hacia los mismos géneros. Las primeras toman como referencia a las segundas para ofrecer una nueva experiencia al *usuario-espectador*.

Resulta pertinente destacar que es en los *filmes participativos* de comedia, ciencia ficción y terror donde la IGD se ha integrado con más facilidad a la *forma filmica*. *Unbreakable Kimmy Schmidt* es largometraje de comedia en el que los protagonistas están conscientes de la IGD, a tal punto que rompen la cuarta pared haciendo referencia a ella y a las decisiones del *usuario-espectador*; *Chatterbox: Escape the Asylum* es un cortometraje de ciencia ficción cuya IGD posiciona al *usuario-espectador* en el lugar del protagonista — quien tiene esquizofrenia— para ver el mundo desde su perspectiva; *Suferrosa* es una *película* de terror en el que el diseño de la IGD contribuye a la construcción de una atmósfera llena de incertidumbre.

Para entender cómo las *funciones comunicativas* de la IGD contribuyen al desarrollo de una *película participativa* —porque los *elementos interfásicos* son parte del *sistema filmico participativo* y operan junto con los *elementos narrativos* y *estilísticos* integralmente—, es necesaria una metodología que posibilite la observación analítica de la *interfaz*. El siguiente capítulo abordará la construcción de dicha metodología.

3. Pautas metodológicas para en análisis de la interfaz gráfica digital en el cine participativo

Una vez definido qué es el *cine participativo* y ubicarlo dentro del fenómeno de la *convergencia audiovisual*, es momento de aproximarnos analíticamente al objeto de estudio: la *interfaz gráfica digital (IGD) como subsistema formal*.

En las siguientes páginas, expondré la metodología que se utilizará para llevar a cabo un análisis formal de tres *filmes participativos*. Cabe mencionar que, por lo menos hasta la redacción de este capítulo, no existe una ruta metodológica centrada en analizar la IGD en el *cine participativo*. Precisamente, la propuesta metodológica descrita más adelante busca construir una suerte de “camino” para acercarse al *subsistema interfásico* y analizarlo usando como base lo que autores como Bordwell y Thompson (1995), así como Casetti y di Chio (1991), han dicho sobre el análisis formal y textual.

Además de la metodología, también se describe y justifica el *corpus* de películas que serán analizadas para esta investigación.

3.1 Las etapas del análisis

El objetivo de esta investigación es analizar las *funciones comunicativas* de la *interfaz gráfica digital* como *subsistema formal* en *Elige* (2018), *Chatterbox: Escape the Asylum* (2017) y *Possibilia* (2016). Para alcanzarlo, se empleará una metodología cualitativa, caracterizada por su enfoque en comprender y profundizar en los fenómenos. De acuerdo con Flick (2012), este tipo de investigación permite comprender el alcance de las teorías al aproximarse a los objetos de estudio. Además, se basa en el pensamiento inductivo: busca hacer significativo al caso individual en el contexto de la teoría y reconocer características similares en otros.

Esta propuesta metodológica se encuentra basada en el análisis formal del cine propuesto por Bordwell y Thompson (1995), quienes conciben al filme como un *sistema formal global* compuesto por otros dos *subsistemas*: *el narrativo/no narrativo* y *el estilístico*.⁹¹ Sin embargo, es importante destacar que en el *sistema formal global participativo* también existe un *subsistema interfásico*.

⁹¹ Sistemas que fueron descritos en el capítulo 1.

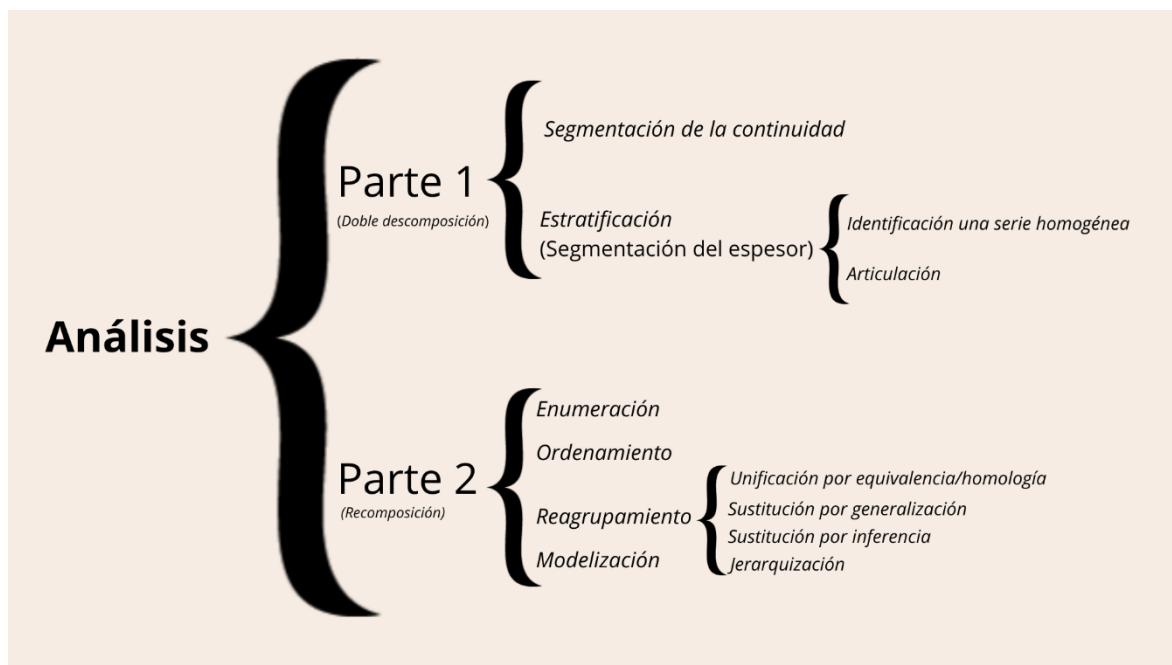
La peculiaridad del análisis formal es que no se basa en una distinción entre la “forma” (el cómo se expresa algo) y el “contenido” (lo expresado), sino en la idea de que los *recursos estilísticos* y los *recursos narrativos/no narrativos* conforman un *sistema global*, por lo que no podemos entender un *subsistema* sin el otro (Bordwell y Thompson, 1995). En este mismo sentido, como propongo, el *subsistema interfásico* no puede entenderse sin los otros dos.

El análisis que se realizará considera las cuatro *etapas* señaladas por Casetti y di Chio (1991): *la segmentación* o la subdivisión del filme en sus distintas partes; *la estratificación* o el examen de los componentes internos (o *elementos filmicos*) de cada segmento; *la enumeración y el ordenamiento* de esos componentes, que permiten llevar a cabo un mapeo de la película tomando en cuenta las diferencias y semejanzas en su estructura; *el reagrupamiento y la modelización*, los cuales posibilitan una visión unitaria del objeto que establezca los sentidos de sus principios de construcción.

De acuerdo con los autores, todo análisis está conformado por dos partes: primero, la *descomposición o disgregación* del filme, que consiste en “desarmarlo” para observar detalladamente cada uno de sus componentes. Aquí toman lugar las *etapas* de *segmentación y estratificación*. La segunda parte consiste en la *recomposición o reagregación* de la película, es decir, en “armarla” nuevamente, pero ahora con un conocimiento profundo sobre su estructura. Para recomponer un *sistema filmico*, son necesarias tanto la *etapa de enumeración y ordenamiento*, como la *etapa de reagrupamiento y modelización* (fig. 23).

Figura 23

Esquema sobre las etapas del análisis



Nota. El esquema tiene el objetivo de ilustrar las *etapas del análisis*, pero en la práctica algunas de ellas están englobadas en otras (más adelante regresaré a esto). Fuente: elaboración propia con información de Casetti y di Chio (1991).

A continuación, explicaré en profundidad cada una de las *etapas*, entendidas como una serie de pasos que seguiré para analizar los *filmes participativos* que conforman el *corpus* de la presente investigación. Sin embargo, resulta pertinente realizar una serie de aclaraciones. Como vimos en el capítulo 1, lo que hace diferente al *cine participativo* es el uso de una IGD, la cual puede considerarse como un *subsistema* más de la *forma filmica (participativa)* o del *sistema filmico global (participativo)*.

Al igual que Bordwell y Thompson (1995), Casetti y di Chio (1991) no hablan de *películas participativas*, sino del cine convencional.⁹² No obstante, considero que las propuestas de los autores también pueden emplearse en el análisis de la IGD como *subsistema*, pero no sin antes realizar algunas adecuaciones, las cuales haré al mismo tiempo que explico cada una de las *etapas*.

⁹² En este caso, con "cine convencional" me refiero al que no utiliza una *interfaz gráfica digital*.

3.2 Primera parte: la descomposición

La *disgregación* del filme es la primera parte del análisis que se realizará. Está formada por las *etapas* de la *segmentación* y la *estratificación*. Como ambas consisten básicamente en separar la película en componentes cada vez más pequeños, Casetti y di Chio (1991) afirman que se trata de una *doble descomposición*.

Etapas 1 (primera descomposición): la segmentación de la continuidad

En palabras de Bordwell y Thompson (1995), “el primer paso es comprender cómo se organiza la película como un todo” (p. 335). Por ejemplo, si es un filme narrativo, tendrá *elementos* que lleven a construir una historia; se manipulará la causalidad, el tiempo y el espacio; tendrá generalmente una estructura clásica (inicio, desarrollo, desenlace).

Por otro lado, si la película es no narrativa, resulta pertinente preguntarse lo siguiente: “¿Está unificada como un grupo de categorías, una argumentación o un grupo de asociaciones? ¿O está estructurada mediante un grupo de características técnicas abstractas? (Bordwell y Thompson, 1995, p. 335)”⁹³.

Para comprender tanto un *sistema formal global narrativo* como un *sistema formal global no narrativo*, es imprescindible fragmentarlo. Bordwell y Thompson (1995) consideran necesaria una *segmentación* del filme. De acuerdo con Casetti y di Chio (1991), esta consiste en “subdividir el texto en segmentos cada vez más breves que representan unidades de contenido siempre más pequeñas” (p. 38). Generalmente, la película primero se subdivide en bloques amplios y cerrados sobre sí mismos; posteriormente, esos bloques se continúan fraccionando progresivamente en unidades más pequeñas hasta llegar a *subdivisiones significativas* para el objetivo del análisis. De lo anterior se obtendrán fragmentos de distinta amplitud y complejidad: los *episodios* o *capítulos*, las *secuencias*, los *encuadres* y las *imágenes*.

Los *episodios* o *capítulos* representan los fragmentos más amplios de una película que cuenta con varias historias o partes marcadamente diferenciadas de una historia. Las *secuencias* son fragmentos que siguen un criterio distintivo, es decir, que comienzan y terminan cuando hay “una mutación del espacio, un salto en el tiempo, un cambio de los

⁹³ Las *formas fílmicas no narrativas* fueron descritas en el capítulo 1.

personajes en escena, un paso de acción a otra” (Casetti y di Chio, 1991, p. 40). Los *encuadres* o planos⁹⁴ comienzan y terminan con la presencia de un corte, incluso aunque este no llegue a constituir algún tipo de significado. Por su parte, las *imágenes* son los cambios que pueden o no existir dentro del encuadre, el cual regularmente se encuentra en movimiento, por lo que su contenido cambia constantemente; entre más estático sea, menos imágenes habrá. En el caso del *cine participativo*, propongo otro tipo de segmento: el *momento de participación* (MP). Como su nombre lo indica, es el momento en el que la *forma filmica participativa* permite la *intervención* del *usuario-espectador*.

Cada análisis depende de un objetivo en particular, por lo que no en todos los casos será necesario dividir el filme hasta llegar a las *imágenes*. La *segmentación* se realizará hasta volver evidentes (o visibles) los *elementos filmicos* que serán analizados, es decir, hasta llegar a las *subdivisiones significativas*. Estas, a su vez, se fragmentarán mediante una *estratificación*.

Como el objetivo es analizar las *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal* en el *cine participativo*, propongo que las *subdivisiones significativas* sean los MP, los *encuadres* y las *secuencias*. Los MP toman lugar cuando aparece la IGD en pantalla para que el *usuario-espectador* participe; es también cuando el *encuadre* (o algunos de sus *elementos*) se integra a la IGD y se marcan tanto el inicio como el final de una *secuencia*. Dicho de otra forma, las *secuencias* permiten encontrar relaciones entre la *narración/no narración* y la IGD; los *encuadres*, relaciones entre el *estilo* y la IGD.

Etapa 2 (segunda descomposición): la estratificación o segmentación del espesor

Cuando el filme haya sido dividido en *episodios*, *secuencias*, *encuadres*, *imágenes* o MP, es necesario una *estratificación* de esas *subdivisiones*, que de acuerdo con Casetti y di Chio (1991):

Consiste en la compacticidad del film y en examinar los diversos estratos que lo componen. Ya no se sigue la linealidad para determinar los segmentos adyacentes, sino que se opera transversalmente para diferenciar los componentes de los segmentos aislados. (p. 44)

Esto significa que se requiere una diferenciación de los componentes internos de cada segmento, los cuales serán analizados uno por uno para encontrar relaciones entre ellos en el

⁹⁴ A lo que Casetti y di Chio (1991) llaman *encuadre*, Bordwell y Thompson (1995) lo denominan *plano*.

interior de un segmento dado, así como en la diversidad de formas y *funciones* que asumen a lo largo de la película.

Precisamente, el análisis que se llevará a cabo para esta investigación implica establecer relaciones entre los *elementos narrativos/no narrativos, estilísticos e interfásicos* existentes en el interior de los segmentos (*secuencias, encuadres* y MP) que conforman a una *película participativa* y sus *variantes* u *oposiciones* en otros segmentos, para lo cual se hará la *identificación de una serie de elementos homogéneos* y su respectiva *articulación*.

La *identificación de una serie de elementos homogéneos* consiste en reconocer algunos factores que se repiten a lo largo del filme y que se señalan mediante su pertenencia a una misma “área”, “familia” o “subsistema” (en términos de Bordwell y Thompson); lo que surge de esto es una *serie homogénea de elementos* (Casetti y di Chio, 1991, p. 45).

Para evitar ambigüedades, propongo considerar a la *narración/no narración* y al *estilo*, términos usados por Bordwell y Thompson (1995), como esas “familias” a las que Casetti y di Chio (1991) se refieren. Asimismo, la IGD conforma a otra “familia” más. Por lo tanto, en una *película participativa* habrá tres grandes “familias”: el *subsistema narrativo/no narrativo*, el *subsistema estilístico* y el *subsistema interfásico*.

Dicho lo anterior, la *identificación de una serie de elementos homogéneos* se llevará a cabo reconociendo *elementos* que formen parte de la *narración/no narración*, el *estilo* y la *interfaz*. En cuanto al *estilo*, Bordwell y Thompson (1995) aclaran que no es necesario tomar en cuenta todos los *elementos* presentes en cada segmento del *sistema filmico global*, sino únicamente “los más destacados” (p. 336). Para ellos, los *elementos* más “destacados” son aquellos que están más estructurados o predominan en un filme. Por ejemplo, habrá películas en las que se destaque el montaje por sobre el diseño sonoro y la cinefotografía.

Sin embargo, considero que, así como existen *elementos estilísticos* “destacados”, también existen *elementos narrativos/no narrativos e interfásicos* “destacados” y ellos también conforman *series de elementos homogéneas*, al menos para el análisis de esta investigación.

Además de su predominancia en el *subsistema filmico global*, los *elementos estilísticos* “destacados” también están determinados por los objetivos concretos de los

analistas (Bordwell y Thompson, 1995). No obstante, cabe recordar que aquí no se buscan *elementos homogéneos* solamente en el *estilo*, sino también en la *narración/no narración* y la IGD.

Dado que el objetivo es analizar las *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal* en el *cine participativo*, y debido a que cuenta con una *calidad estilística*, se considerarán como *elementos interfásicos* “destacados” aquellos que sean una *continuidad* de los *elementos estilísticos* “destacados” (volveré a esto más adelante). A su vez, estos últimos suelen reforzar los patrones de organización de la *narración/no narración*: a partir del *estilo* es posible encontrar *elementos narrativos/no narrativos* “destacados” o viceversa.

Sin embargo, bajo el supuesto de que puede existir el caso de que el *subsistema estilístico* no esté articulado, es decir, que no tenga *elementos* estructurados, se tomarán en cuenta esos *elementos interfásicos* que sean una *continuidad* de los *elementos narrativos/no narrativos* “destacados”. Además, en caso de que no esté muy claro si existe una estructuración de los *elementos estilísticos*, se tomará como referencia el *subsistema interfásico* para ver si el *subsistema estilístico* cuenta con *elementos* que sean una *continuidad* de los *elementos interfásicos*.

Casetti y di Chio (1991) explican que “hay que ir más allá de la homogeneidad de la serie para captar la peculiaridad de los elementos y operar una distinción entre ellos” (p. 46). Dicho de otro modo, no basta con reconocer *elementos filmicos* “destacados” correspondientes a un *subsistema* en particular, también es necesaria una *articulación* de estos.

La *articulación de una serie homogénea* consiste en observar la estructura de los *elementos filmicos* “destacados”. Sobre el *estilo*, Bordwell y Thompson (1995) dicen: “Las técnicas (o *elementos estilísticos*)⁹⁵ se repetirán y variarán, se desarrollarán y compararán a lo largo de toda la película o dentro de un único segmento” (p. 336). Aunque los autores hablan específicamente del *subsistema estilístico*, su afirmación proporciona una pauta para realizar una *articulación*: hallar *patrones*, *oposiciones* y *variantes* en la estructura de los *elementos* “destacados”. Precisamente, Casetti y di Chio (1991) consideran que, para

⁹⁵ El paréntesis es mío.

articular cada *serie de elementos homogéneos*, resulta necesario identificar *oposiciones de dos o más realizaciones* y las *variantes de una misma realización*.⁹⁶

Las *oposiciones* son los usos contrarios que se hacen de un *elemento estilístico* con respecto a otro (por ejemplo, fundido vs. corte) y de un *elemento narrativo* con respecto a otro (por ejemplo, interior vs exterior o héroe vs. villano). Para esta investigación, también se requiere identificar relaciones de este tipo en la IGD (por ejemplo, verde-correcto vs. rojo-incorrecto).

Las *variantes* o variaciones son los usos parecidos que se hacen de un mismo *elemento estilístico* (por ejemplo, plano fijo/plano móvil) y de un mismo *elemento narrativo* (por ejemplo, platicar con esposa/platicar con amante). En el caso del *cine participativo*, también es imprescindible encontrar relaciones de este tipo en la IGD (por ejemplo, figuras circulares/figuras cuadradas).

A partir de los patrones de *oposiciones* y *variantes*, se examinará el papel que desempeñan estos *elementos filmicos* (*narrativos/no narrativos, estilísticos e interfásicos*) en el *sistema filmico global* para determinar sus *funciones comunicativas*. Bordwell y Thompson (1995) remarcan la necesidad de observar cada *subsistema* tomando en cuenta a los otros.

Respecto al *estilo*, “un modo directo de advertir las *funciones* (del estilo)⁹⁷ es observar los efectos de la película” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 337). El *subsistema narrativo*, el *subsistema estilístico*, y el *subsistema interfásico* en el caso del *cine participativo*, crean significados. No obstante, este solamente es un tipo de efecto, por lo que no todos los *elementos o patrones estilísticos* cumplirán con ese objetivo.

En palabras de Bordwell y Thompson (1995):

Una parte del trabajo del director es dirigir nuestra atención y, por lo tanto, el estilo funcionará a menudo de forma perceptiva: para que percibamos las cosas, para enfatizar una cosa más que otra, para dirigir engañosamente nuestra atención, para clarificar, intensificar o complicar nuestra comprensión de la acción. (p. 337)

⁹⁶ Como puede notarse, la propuesta de Bordwell y Thompson (1995) sobre cómo pueden estar estructurados los *elementos estilísticos* “destacados” y los pasos para articular una *serie de elementos homogéneos* propuesta por Casetti y di Chio (1991) coinciden. La diferencia es que los primeros hablan exclusivamente del *estilo*, mientras que los segundos consideran también a la *narración/no narración*. Además, en esta investigación también se toma en cuenta a la *interfaz gráfica digital*.

⁹⁷ El paréntesis es mío.

Por esta razón, se tiene que escrutar todo el filme, los *patrones* de los *elementos filmicos* en sí y los efectos concretos de la *forma filmica*. Los autores indican que, al centrarse en los efectos e imaginar alternativas a las elecciones estilísticas, es posible “una penetrante percepción de las funciones concretas del estilo en una película determinada” (Bordwell y Thompson, 1995, p. 338). Como se ha resaltado a lo largo de este apartado, también se pueden identificar *elementos narrativos* e *interfásicos*, por lo que igualmente es posible advertir sus *funciones*.

Además de inferir las *funciones* advirtiendo los efectos de la película, también se pueden proponer mediante la identificación de la *motivación de un elemento filmico* dado. Recordemos que esta hace referencia a la razón por la cual un *elemento* particular se encuentra dentro del *sistema filmico global*, es decir, responde a la pregunta “¿por qué está ese elemento ahí?”. En este caso, para encontrar la *motivación* de un *elemento*, resulta necesario observar los tres *subsistemas* e inferir *qué* otros *elementos* requieren su presencia.

Para ilustrar lo anterior, pensemos en la siguiente situación: una *secuencia* muestra una conversación, primero observamos en un primer plano a un personaje hablando y mirando directamente a la cámara. Después, se realiza un corte directo para observar a otro personaje, también en primer plano respondiendo a lo que dijo el personaje anterior.

En la *secuencia* anterior, existe una relación entre *elementos narrativos* (personajes y diálogo) y *elementos estilísticos* (primeros planos y corte). ¿Por qué hay un corte en la *secuencia*? Porque es una conversación entre dos personajes, esta es la *motivación*. Con base en esto, ahora se puede formular la siguiente pregunta para encontrar la *función*: ¿para qué está el corte en una conversación entre dos personajes? Para mostrar al segundo personaje hacia el que se dirige el primero. En otras palabras, la *función* del corte, que es un *elemento estilístico*, es *narrativa* porque muestra la interacción entre dos personajes.

En este punto, conviene realizar una serie de aclaraciones. Primero, como lo señalé en el capítulo 1, Bordwell y Thompson (1995) no cuentan con una tipología de las *funciones* que un *elemento filmico*⁹⁸ puede realizar en un *sistema filmico* porque son tan variadas y diferentes que una clasificación resultaría inoperante. De acuerdo con los autores, cada

⁹⁸ *Narrativo/no narrativo, estilístico y, en el caso del cine participativo, interfásico.*

analista propone una *función* para un *elemento* o patrón estilísticos basado en los efectos que el filme construye.

Segundo, el *estilo* o *subsistema estilístico* no es el único que cuenta con *elementos filmicos* que cumplen *funciones* concretas en el *sistema filmico global*. La *narración/no narración* (*subsistema narrativo/no narrativo*) y la interfaz (*subsistema interfásico*, en el caso del *cine participativo*) también cuentan con *elementos* cuyas *funciones* pueden ser propuestas por el analista, basándose en los efectos que la *forma filmica* produce.

Tercero, las *funciones comunicativas* que propongo para el *subsistema interfásico* son *estéticas* (apelan a los sentidos), *indicativas* (establecen las dinámicas de *participación*), *narrativas* (permiten el desarrollo de una historia) y *simbólicas* (contribuyen a un *tratamiento temático*).

3.3 Segunda parte: la recomposición

Tras haber realizado la primera parte del análisis, que consiste en una *doble descomposición* para encontrar *subdivisiones significativas* y *elementos* “destacados”, se requiere realizar el proceso contrario: una *recomposición* de la película, es decir, volverla a “armar” en una visión unitaria que establezca las relaciones, *funciones* y sentidos de cada segmento y *elemento*. Lo que se obtiene es un *modelo* del filme.

De acuerdo con Casetti y di Chio (1991), la reagregación de la película también cuenta con varias *etapas*: la *enumeración*, el *ordenamiento*, el *reagrupamiento* y la *modelización*, las cuales serán descritas brevemente a continuación.

La *etapa de enumeración* es la fase en la que se tienen en cuenta todos los *elementos filmicos* identificados durante la parte de descomposición, los cuales se enumeran por segmento o “familia” a la que pertenecen. En resumen, es el momento de la *catalogación* sistemática de todos los *elementos* “destacados”.

Los autores no mencionan alguna manera particular de catalogar los *elementos filmicos*. Esto dependerá de cuántos segmentos haya (por ejemplo, algunos filmes tendrán más *capítulos*, *secuencias*, *planos*, *imágenes* y MP que otras) y del tipo de segmentos que sean considerados como *subdivisiones significativas* (habrá películas donde sean las *secuencias*; en otras, los *planos*).

En esta investigación, se propone catalogar de la siguiente manera: primero enumerar consecutivamente todos los segmentos del filme (por ejemplo, *secuencia 1*, *secuencia 2*, *secuencia 3*, etc.); segundo, asignarle un número a cada *serie homogénea* o “familia” (*subsistema 1*, *subsistema 2*, *subsistema 3*); tercero enumerar, como sugieren Casetti y di Chio (1991), todos los *elementos* de cada *serie homogénea* en un segmento (*elemento 1*, *elemento 2*, *elemento 3*, etc.). Esta enumeración se ilustra con la tabla 2.

Tabla 2

Ejemplo de enumeración de elementos “destacados” por serie homogénea en un segmento dado

	Subsistema 1 (narrativo)	Subsistema 2 (estilístico)	Subsistema 3 (interfásico)
Secuencia 1	Elemento 1	Elemento 1	Elemento 1
	Elemento 2	Elemento 2	Elemento 2
	Elemento 3	Elemento 3	Elemento 3
	Elemento 4	Elemento 4	Elemento 4
	Elemento 5	Elemento 5	Elemento 5
	Elemento 6	Elemento 6	Elemento 6
	Elemento 7	Elemento 7	Elemento 7
	Elemento 8	Elemento 8	Elemento 8
	Elemento 9	Elemento 9	Elemento 9
	Elemento 10	Elemento 10	Elemento 10
	Elemento 11	Elemento 11	Elemento 11
	Elemento 12	Elemento 12	Elemento 12
Secuencia 2			
Secuencia 3			
...			

Nota. No en todas las películas habrá la misma cantidad de *elementos* “destacados” en cada *serie homogénea*. Además, la tabla solamente tiene fines ilustrativos y no necesariamente las enumeraciones que se llevarán a cabo en cada análisis de esta investigación se verán así. Fuente: elaboración propia (2022).

En la *etapa de ordenamiento* se pone en evidencia “el lugar que cada componente ocupa en el conjunto del film” (Casetti y di Chio, 1991, p. 48). Esto puede ser respecto al desarrollo lineal de la película (continuidad) o respecto a su estructuración en profundidad (espesor): a cada *elemento* se le asigna un determinado segmento para colocarlo dentro de una linealidad, y también se le vincula a una *serie homogénea* o “familia” para colocarlo en el espesor.⁹⁹

⁹⁹ El *espesor* es el conjunto de *series homogéneas* identificadas en una película. También se le llama *estructuración en profundidad* bajo el supuesto de que cada *serie homogénea* cuenta con un determinado *nivel expresivo* más profundo que el de otras *series homogéneas* presentes en el mismo filme.

Para el análisis del *corpus* de esta investigación, se realizará el *ordenamiento* como se describe a continuación: por ejemplo, existe un *elemento filmico* con la asignación 1.3.2, donde 1 es el número del segmento (segmento 1/*secuencia 1*), 3 es el número de la “familia” (familia 3/*subsistema interfásico*) y el 2 es el número del *elemento filmico* (elemento 2/color rojo). Lo anterior se ejemplifica con la tabla 3.

Tabla 3

Ejemplo del ordenamiento de un elemento con una asignación dada

	Subsistema 1 (narrativo)	Subsistema 2 (estilístico)	Subsistema 3 (interfásico)
Secuencia 1	Elemento 1	Elemento 1	Elemento 1
	Elemento 2	Elemento 2	Elemento 2 (color rojo)
	Elemento 3	Elemento 3	Elemento 3
	Elemento 4	Elemento 4	Elemento 4
	Elemento 5	Elemento 5	Elemento 5
	Elemento 6	Elemento 6	Elemento 6
	Elemento 7	Elemento 7	Elemento 7
	Elemento 8	Elemento 8	Elemento 8
	Elemento 9	Elemento 9	Elemento 9
	Elemento 10	Elemento 10	Elemento 10
	Elemento 11	Elemento 11	Elemento 11
	Elemento 12	Elemento 12	Elemento 12

Nota. El *ordenamiento* permite la identificación rápida de un *elemento*. Por ejemplo, el elemento con la asignación 1.3.2 está resaltado en rojo. Fuente: elaboración propia.

Con la *enumeración* y el *ordenamiento* se sintetizan y jerarquizan los *elementos filmicos* “destacados” y se consideran los nexos que los ligan recíprocamente. Lo anterior trae como resultado el descubrimiento de las relaciones estructuradas en el *sistema filmico global*, es decir, el entendimiento de cómo esos *elementos* “se reclaman el uno al otro en una especie de trama comprensiva” (Casetti y di Chio, 1991, p. 49).

Por otro lado, la *etapa de reagrupamiento* consiste en realizar algunas o varias de las siguientes cuatro operaciones concretas para llegar a una imagen restringida del filme, es decir, a una síntesis del *sistema filmico global*:

...la *unificación por equivalencia o por homología* (de dos elementos que pueden superponerse se hace uno); después la *sustitución por generalización* (de dos elementos similares se extrae uno que los engloba) o la *sustitución por inferencia* (de dos elementos relacionados se extrae uno que deriva de ambos); y finalmente la *jerarquización* (de dos elementos de distinto rango se privilegia el de mayor alcance). (Casetti y di Chio, 1991, p. 50-51)¹⁰⁰

¹⁰⁰ Las cursivas son mías.

Cada una de ellas se lleva a cabo por familia de *elementos* (o *subsistemas*). En el caso de las películas que conforman el *corpus*, se realizarán estas operaciones en la *narración/no narración*, el *estilo* y la *interfaz*. Cabe mencionar que no es necesario realizar todas las operaciones: una pauta para saber cuáles son necesarias es tomar en cuenta al conjunto de patrones de *oposiciones* y *variantes* que se hayan encontrado. Estas son un indicio sobre cómo se puede sintetizar el *sistema filmico global*.

Finalmente, la *etapa de modelización* consiste en realizar “una representación capaz no sólo de sintetizar el fenómeno investigado, sino también explicarlo” (Casetti y di Chio, 1991, p. 52). Otra forma de entenderlo es que, tras haber enumerado, ordenado y reagrupado, se construye un *modelo* que muestre el eje estructural del filme o las relaciones esenciales de sus *elementos* “destacados”.

De acuerdo con Casetti y di Chio (1991), un *modelo* es un esquema que proporciona una visión concentrada del objeto analizado, y al mismo tiempo permite el descubrimiento “de sus líneas de fuerza y sus sistemas recurrentes” (p. 52). En el caso del análisis cinematográfico, se trata de la *representación simplificada* de una película que posibilita situar en primer plano sus principios de construcción y sus principios de funcionamiento.

La pertinencia de concluir el análisis con un *modelo* es que este se presenta como un instrumento de conocimiento. Sobre la base de un conjunto de datos (enumerados, ordenados y reagrupados), evidencia una sistematicidad anteriormente oculta. En síntesis, “es un dispositivo que permite descubrir la inteligibilidad del fenómeno investigado” (Casetti y di Chio, 1991, p. 52).

3.4 Tipos de modelos y criterios de validez

La *etapa de modelización* es relativamente compleja porque las representaciones esquemáticas derivadas de este pueden ser de muchos tipos. Cada una de ellas atiende a objetivos diferentes, pero responde a los mismos criterios de validez. A continuación, describiré los diferentes *modelos* que, de acuerdo con (Casetti y di Chio, 1991) pueden crearse en la última *etapa del análisis*.

Modelos figurativos y modelos abstractos

A grandes rasgos, existen dos tipos de *modelos* entre los que se puede elegir para crear: el *figurativo* y el *abstracto*. El primero proporciona una “imagen” total, capaz de concretar los sistemas y estructuras del filme. El segundo, se presenta como una “fórmula”, reduciendo los sistemas y estructuras de la película a un conjunto de relaciones formales.

Se llama *figurativo* porque utiliza las metáforas y las analogías para la creación del *modelo*. Algunas de las analogías o metáforas comunes para construir *modelos* de este tipo son “El viaje del héroe” y “El descenso a los infiernos”. La primera suele usarse para explicar el arco de transformación de un personaje protagonista; la segunda, para establecer paralelismos entre un “viaje infernal” y las experiencias dolorosas o traumáticas que vive un personaje.

Por otro lado, el *modelo abstracto* deja de lado las metáforas y las analogías, para expresarse en una fórmula o fórmulas que siguen una especie de lenguaje lógico-matemático. Por ejemplo, si la estructura de un filme puede reducirse a una serie de oposiciones: el *modelo* podría quedar expresado con la fórmula $A \leftrightarrow B$, donde “A” es el primer elemento, “ \leftrightarrow ” simboliza la oposición, y “B” es el segundo elemento. Como en toda fórmula matemática, esas letras pueden ser sustituidas por “valores”, que en este caso serían los elementos que están relacionados: plano fijo \leftrightarrow plano en movimiento, interior \leftrightarrow exterior, bueno \leftrightarrow malo.

Modelos estáticos y modelos dinámicos

Junto a la decisión de si se creará un *modelo figurativo* o uno *abstracto*, lo cual será determinado durante el proceso de análisis, también será necesario elegir si ese *modelo* será *estático* o *dinámico*.

Los *modelos estáticos* se refieren a las relaciones entre los *elementos filmicos* “destacados”, captando sus relaciones recíprocas en una visión inmovilizada o una imagen inmóvil. Con esto, la película no se aprehende en su proceder, sino en su disposición completa, articulaciones generales o signos internos. De acuerdo con Casetti y di Chio (1991), el resultado es una “instantánea” del filme.

Por su parte, los *modelos dinámicos* ordenan los *elementos* “destacados” en torno al avance mismo de la película. Prevén el movimiento, la evolución, el devenir. “El resultado es el de proporcionar un verdadero ‘diagrama’ del objeto analizado” (Casetti y di Chio, 1991, p. 55).

Encrucijada de modelos

Como el *modelo figurativo* proporciona una “imagen” total y el *modelo estático* una “imagen” inmóvil, resulta lógico pensar que todo *modelo figurativo* también es *estático*. En este mismo sentido de ideas, también es lógico pensar que la fórmula *modelo abstracto* se corresponde únicamente al diagrama del *modelo dinámico*.

Sin embargo, no solamente existen los *modelos estático-figurativos* o *dinámico-abstractos*: es posible crear *modelos dinámico-figurativos* y *estático-abstractos*. Los primeros son aquellos que son contruidos a partir de una metáfora o analogía cuya imagen sugiere o implica algún tipo de movimiento (por ejemplo, “El viaje del héroe”); los segundos generalmente muestran cómo una misma fórmula opera dentro y entre las diferentes “familias” y en los diferentes segmentos, por lo que no hay cambios (por ejemplo, la fórmula $A \leftrightarrow B$ puede corresponderse al mismo tiempo con las *oposiciones* de *elementos* presentes en la *narración/no narración*, el *estilo* y la *interfaz*, las *oposiciones* entre las “familias” y las *oposiciones* entre los segmentos).

De entre los cuatro *modelos* posibles, se elegirá uno. La elección dependerá, como vimos, de un objetivo en concreto y de los hallazgos realizados en el proceso de análisis. Sin importar cuál *modelo* se haya elegido, Casetti y di Chio (1991) enfatizan que el análisis será válido mientras cumpla con los siguientes criterios: primero, la *coherencia interna* (no debe contradecirse de ningún modo); segundo, la *fidelidad empírica* (tiene que conservar un enlace efectivo con el filme); tercero, la *relevancia cognoscitiva* (dice algo tendencialmente nuevo o relevante).

Consideraciones

El desglose de cada parte y *etapa del análisis* en este capítulo tiene fines explicativos: señalar puntualmente cómo se realizará el análisis de las películas que conforman el *corpus*. No obstante, sobre las *etapas* que conforman la parte *descomposición* (la *segmentación* y la

estratificación) y la parte de *recomposición* (la *enumeración*, el *ordenamiento*, el *reagrupamiento* y la *modelización*) cabe hacer una serie de aclaraciones.

Casetti y di Chio (1991) precisan que, en la práctica, esas *etapas* se efectúan sólo tácitamente: “el recuento final los pone entre paréntesis o los engloba en fases vecinas” (p. 63). Por ejemplo, la *estratificación* puede estar unida a la *segmentación*; la *enumeración* y el *ordenamiento* pueden quedar como “notas personales”; y el *reagrupamiento* puede estar englobado en la *modelización*. En el análisis que se llevará a cabo, cada *etapa* podría no estar explícitamente expuesta, sino más bien englobada.

Existe una última aclaración, ahora relacionada a las partes del análisis (la *descomposición* y la *recomposición*). Aunque representan momentos sucesivos (se descompone para después recomponer), no es posible llevar a cabo la primera parte del análisis sin tener en cuenta una idea de *modelo*: “la descomposición está dirigida por una hipótesis guiada” (Casetti y di Chio, 1991, p. 63).

Lo anterior no quiere decir que se debe considerar la hipótesis de la investigación, sino un *modelo* hipotético que opera simultáneamente a las *etapas de segmentación y estratificación*. Es prospectivo porque se toma en cuenta al momento de descomponer, pero también es retrospectivo porque se pone a prueba reconsiderando los *elementos filmicos* “destacados”.

Una vez aclarados los puntos anteriores, es necesario describir el *corpus* de filmes que se analizarán y justificar por qué fueron seleccionadas sobre otros títulos que también forman parte del *cine participativo*.

3.5 Corpus

Aunque el *corpus* de esta investigación se encuentra formado por una selección de *películas participativas*, la lingüística —que trabaja principalmente con textos— es uno de los campos de conocimiento donde el concepto se encuentra muy presente y ofrece definiciones de carácter operativo, es decir, establecen pautas que pueden ser tomadas en cuenta a la hora de diseñar un *corpus*.

Desde el campo de la lingüística, Rojo (2021) explica:

Un corpus es un conjunto de (fragmentos de) textos, orales o escritos, producidos en condiciones naturales, conjuntamente representativos de una lengua o una variedad lingüística, en su totalidad o en alguno(s) de sus componentes... que se organizan con la intención de que puedan ser analizados científicamente. (p. 32)

De la definición anterior podemos extraer tres rasgos característicos de un *corpus*: las *condiciones naturales* (del material con el que se va a trabajar), la *representatividad* y su *organización*. A continuación, explicaré brevemente en qué consisten cada uno de ellos y cómo podemos trasladarlos de la lingüística a análisis cinematográfico que se realizará.

Primero, los textos que integran el *corpus* deben haber sido producidos en *condiciones naturales*. Esto significa que, antes de su inclusión, esos materiales fueron generados con una intención real de comunicar algo, antes de la investigación para la cual están siendo recolectados, y “no fueron concebidos para ilustrar un determinado fenómeno lingüístico” (Rojo, 2021, p. 32). En otras palabras, no son textos realizados exclusivamente para la investigación, sino que los antecede. Asimismo, el *corpus* para un análisis cinematográfico debe tomar en cuenta filmes realizados previamente, cuya intención original era comunicar algo.

Lo anterior resulta pertinente porque si se generan los textos necesarios para ilustrar un tema problematizando, existe el riesgo de reiterar y confirmar lo que se está diciendo, sin que haya un análisis válido¹⁰¹ de por medio. Es equivalente a producir una realidad que se ajuste a lo que se busca demostrar, o explicar, en lugar de ir a la realidad para encontrar ese caso particular.

Segundo, los textos que componen un *corpus* deben ser “conjuntamente representativos de una lengua o una variedad lingüística en un momento de su historia o bien a lo largo de cierto periodo” (Rojo, 2021, p. 33). Esto significa que los materiales que integran un *corpus* deben dar una visión adecuada de aquello que pretenden representar, es decir, son una *muestra* del fenómeno. En el mismo sentido, la película o conjunto de películas de un

¹⁰¹ De acuerdo con Rojo (2021), recolectar materiales hechos en *condiciones naturales* permite darle mayor validez al análisis.

corpus para un análisis cinematográfico deben ser representativas de un fenómeno en concreto.

Por ejemplo, pensemos que el objetivo de un análisis es identificar las diferentes *funciones* del plano secuencia. En primer lugar, el *corpus* deberá tomar en cuenta sólo títulos que, precisamente, cuenten con un plano secuencia, varios de ellos o que toda la película sea uno sólo.¹⁰² En segundo lugar, puede que no baste con un sólo filme para identificar las *funciones* predominantes del plano secuencia, quizá sean necesarios dos o tres, para realizar un contraste y poder generalizar sus *funciones*.

Por lo tanto, la *representatividad de un corpus* depende de que en los materiales seleccionados se encuentre esa particularidad que se observará y que ellos conformen una cantidad lo suficientemente amplia como para encontrar rasgos o llegar a conclusiones que describan o expliquen todo el fenómeno. Siguiendo con el ejemplo anterior, de analizar las *funciones* del plano secuencia en tres películas diferentes, se pueden extraer sus usos más recurrentes en esos filmes que suelen usar la estrategia del plano secuencia.

Tercero, la *organización del corpus* hace referencia a la codificación de la información contenida en los textos (Rojo, 2021). A cada elemento significativo del texto, que puede ser una oración, una palabra o una frase, se le asigna un número o una letra con la finalidad de poder establecer relaciones entre ellos que permitan la realización de un *modelo de análisis*. En otras palabras, se realiza una *catalogación*. Igualmente, los *elementos* significativos (o *elementos* “destacados”) de la película o películas de un *corpus* para un análisis cinematográfico necesitan una organización de ese tipo.

Por ejemplo, en el análisis sobre el plano secuencia probablemente sea necesario identificar la *secuencia* o *secuencias* en las que aparece, y posteriormente contrastarlas entre sí. Para organizarlas sistemáticamente, resulta pertinente enumerarlas o asignarles una letra. Los *elementos filmicos* inventariados son mucho más manejables y permiten sintetizar la estructura del filme.

¹⁰² Aquí toman un papel determinante las decisiones de cada investigador o analista y sus respectivas justificaciones (Rojo, 2021).

Los tres rasgos anteriores permiten diseñar un *corpus* pertinente para una investigación en particular. Otra forma de entenderlo es la siguiente: el diseño de un *corpus* depende del objetivo que se persiga a través del análisis.

Diseño del corpus

El objetivo de la presente investigación es analizar las *funciones comunicativas* de IGD usada como *subsistema formal* en el *cine participativo*. Fueron elegidas tres *películas participativas*: *Possibilia* (Dan Kwan y Daniel Scheinert, 2016), *Chatterbox: Escape the Asylum* (Mercedes Bryce Morgan, 2017) y *Elige* (Nicolás Goldar Parodi, 2018). A continuación, justificaré la selección de los filmes anteriores tomando en cuenta los rasgos mencionados anteriormente.

Sobre a las *condiciones naturales*, las tres películas fueron estrenadas entre 2016 y 2018, poco antes del estreno de *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) en Netflix. Este dato es importante porque, como se vio en el capítulo 2, ese filme contribuyó a que la IGD inspirada en *las aventuras gráficas* se posicionara como la más predominante, pero no fue la primera obra cinematográfica en utilizarla.

Eko Studios llevaba incursionando en el *cine participativo* desde 2016 y crearon un *software* para que los realizadores y el público en general pudieran diseñar una IGD que se ajustara tanto a una forma de *participación* en específico como a la propuesta visual de la película.¹⁰³ Por esta razón fueron seleccionados dos filmes de la compañía: *Possibilia* y *Chatterbox: Escape the Asylum*. Además, también fue escogido *Elige*, producido por La Noche Mágica para YouTube. Más adelante explicaré por qué se eligió este último. En los tres casos, sus fechas de producción, realización y estreno anteceden a la presente investigación.

En cuanto a su *representatividad*, es importante recordar que la hipótesis de esta investigación sugiere que las *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal* son *estéticas, indicativas, narrativas y simbólicas*. Por lo tanto, se parte del supuesto de que

¹⁰³ Propuesta en la que el *estilo* tiene un papel importante, porque a través de este establece el aspecto visual.

en las películas seleccionadas están presentes; a partir de la identificación de sus continuidades, variaciones o rupturas en los tres filmes seleccionados, se puede llegar a las *funciones* más recurrentes de la IGD en el *cine participativo*.

En los casos de *Possibilia* y *Chatterbox: Escape the Asylum*, se parte del supuesto de que están presentes todas las *funciones comunicativas* propuestas en la hipótesis, al haber sido creadas mediante un *software*, facilitado por Eko Studios, que permite variaciones en el diseño de la IGD de una película en particular. Por otro lado, se parte del supuesto de que en *Elige* solamente están presentes la *funciones estéticas e indicativas*, porque el diseño de una IGD en YouTube es mucho más limitado. Una comparación entre los tres filmes permitirá observar una posible *gradación* (o *degradación*) de las *funciones comunicativas* de la IGD, es decir, si la integración de la *interfaz* a la *forma filmica* implica la predominancia de unas *funciones* sobre otras.

Respecto a la *organización*, ella se encuentra vinculada a la segunda parte del análisis, específicamente a las *etapas de enumeración, ordenamiento*. Estas dos *etapas* pueden sintetizarse en un proceso de *catalogación* de los *elementos filmicos* “destacados” correspondientes a los *subsistemas narrativo/no narrativo, estilístico e interfásico*. Como vimos, la *organización* básicamente consiste en la *catalogación* de la información contenida en los materiales que conforman el *corpus*.

Por lo anterior, resulta pertinente realizar la siguiente aclaración: al menos en esta investigación, el diseño del *corpus* no estará completo hasta que no se llegue a la segunda parte del análisis. Esto no quiere decir que el *corpus* se va a moldear para confirmar la hipótesis, sino más bien que llegará un punto donde el análisis y el diseño del *corpus* se realizarán paralelamente para después proceder con la *modelización*. No se puede concluir el análisis si el diseño del *corpus* no está completo, así como no se puede terminar el diseño del *corpus* si no se han enumerado y organizado los *elementos* “destacados” de los segmentos de cada filme.

Debido a lo anterior, he decidido poner la *catalogación* de los *elementos* de las películas que conforman el *corpus* de esta investigación en los últimos tres capítulos, dedicados enteramente al análisis de cada uno de los tres filmes seleccionados.

4. Chatterbox y el uso del color (funciones narrativa y simbólica de la interfaz)

Chatterbox: Escape the asylum

Año: 2017

Directora: Mercedes Bryce Morgan

Género: ciencia ficción/terror

Como vimos en el capítulo anterior, antes de llevar a cabo la *segmentación* es importante reconocer cómo se organiza la película como un todo. En este caso, se trata de un filme narrativo porque cuenta con *elementos* que permiten la construcción y el desarrollo de una historia.

Chatterbox: Escape the asylum cuenta la historia de Jed quien, tras el fallecimiento de su hermana, es internado en un hospital psiquiátrico debido a la esquizofrenia que padece. Un día, influenciado por sus voces internas (Ida y Serge), deja de tomar el medicamento que lo mantiene estable y decide escapar del lugar, no sin antes encontrarse con personajes que le revelarán información útil para su escape.

La película cuenta con un *subsistema narrativo* en el que se definen claramente a los personajes principales (Jed, Ida y Serge), sus motivaciones (escapar, en el caso de Jed; aconsejar, en el caso de Ida y Serge), un lugar (el hospital psiquiátrico) y un tiempo establecido (desde que Jed decide no tomar el medicamento hasta llegar a alguno de los desenlaces posibles que ocurren ese mismo día). Estos *elementos narrativos* están estructurados y permiten reconocer a *Chatterbox: Escape the asylum* como un filme narrativo.

Además, la película cuenta con una estructura narrativa clásica: inicia mostrando el lugar donde se desarrolla la acción y los personajes principales (Jed, Ida y Serge) son presentados; en el desarrollo, Jed se encuentra con varios personajes secundarios que le proporcionan información sobre él y el hospital, al mismo tiempo que debe superar varios obstáculos; también cuenta con un total de cinco finales: en el primero, Jed descubre que las “voces” que escucha (y que pertenecen a Serge y a Ida) provienen de un dispositivo que tiene implantado en el oído; en el segundo, Jed finge una sobredosis para que los enfermeros lo

saquen del hospital psiquiátrico; en el tercero, Jed se induce una sobredosis y fallece; en el cuarto, es sometido a una lobotomía; en el quinto, y que de acuerdo con la directora es el final oficial, Jed descubre que en realidad forma parte de un experimento en el que él y los demás pacientes son usados para probar nuevos medicamentos. Con lo anterior, parecería que el filme no cuenta con una estructura narrativa clásica. No obstante, resulta pertinente recordar que la película tiene varias continuidades posibles, y cada una de ellas respeta esa estructura de planteamiento, desarrollo y desenlace.

4.1 Segmentación de la continuidad

Como se propuso en la metodología, resulta pertinente segmentar el filme en *secuencias* y planos (*encuadres*). Precisamente, al contar con una estructura clásica, es fácil distinguir dónde comienza y termina una *secuencia*. En este caso, el rasgo que las separa es el *momento de participación* (MP), el cual marca el inicio y el final de cada *secuencia*.

Sin embargo, como el curso de la historia depende de las decisiones tomadas por el *usuario-espectador*, no podemos hablar de una continuidad lineal, sino más bien de una continuidad multilineal. Esto significa que, dependiendo de las decisiones del *usuario-espectador*, el *sistema filmico global* estará compuesto de una cantidad diferente de *secuencias*.

Los filmes convencionales con estructura narrativa suelen mantener una continuidad lineal, por lo que es posible realizar una sola segmentación. En el caso de las *películas participativas* con estructura narrativa, la continuidad tiende a ser multilineal porque de las decisiones del *usuario-espectador* se pueden desprender diferentes continuidades. De lo anterior, cabe realizar la siguiente pregunta: ¿cuál continuidad de las múltiples posibles debe tomarse en cuenta?

Antes hay que considerar que podrían realizarse todas las segmentaciones posibles para analizarlas, pero eso requeriría más tiempo del que se puede disponer para la realización de la presente investigación, además de que esa tarea se encuentra fuera del objetivo que se busca mediante el análisis. Por lo tanto, resulta pertinente centrarse en una sola continuidad. Para seleccionarla, establecí y seguí tres *criterios*: el de la *declaración*, el de la *extensión* y el de la *reiteración*.

El *criterio de la declaración*, como propongo, consiste en tomar en cuenta la afirmación de la directora Mercedes Bryce Morgan como una primera pauta para saber qué continuidad elegir. En una entrevista para la revista *Wired* en 2017, dijo que el final que desde el inicio de la producción se consideró el oficial o canónico es aquel en el que Jed descubre que es parte de un experimento en el que es sometido a probar nuevas medicinas. En la película existen tres continuidades que permiten llegar a ese final, por lo que se pueden descartar todas aquellas que no.

Por otro lado, el *criterio de la extensión* hace referencia a que se considere únicamente la continuidad con el mayor número de *secuencias*, bajo el supuesto de que es la que proporciona más *elementos estructurados* para su análisis. De las tres continuidades que cuentan con el final canónico, la más larga tiene diecisiete *secuencias*. A partir de este momento, me referiré a ella como la *principal*.

El *criterio* anterior se basa en el supuesto de que la continuidad más larga proporciona mayor material para el análisis, pero no necesariamente es así. Por esto es importante considerar al *criterio de la reiteración*, que se refiere a la cantidad de veces que una *secuencia* se repite, una en la que el *usuario-espectador* debe tomar una decisión, es decir, que cuenta con un MP. En cada repetición, el número de opciones se reduce, y cada una lleva a una *secuencia* completamente diferente, por lo que se mantiene una sola continuidad.

Precisamente, la *continuidad principal* cuenta con la reiteración de MP 5¹⁰⁴, en la que Jed debe elegir entre seguir a Max (un paciente con trastorno obsesivo-compulsivo), a Helena (una paciente con trastorno maniaco), y a Grace (una paciente con trastorno de identidad disociativa). Esta continuidad se forma cuando el *usuario-espectador* sigue a los personajes en el siguiente orden: primero a Max, después a Helena y finalmente a Grace. Además, esa misma continuidad estructura *elementos* importantes del *subsistema narrativo*: Max le dice a Jed que solamente puede escuchar a una de las voces de su cabeza (la voz del mismo Jed, no la de Ida o la de Serge) y le cuenta la leyenda de Thamus y la muerte del Gran Dios Pan; Helena le explica cómo escapar del hospital; y Grace es asesinada por Jed, por lo que se ve obligado a apresurar su escape del lugar.

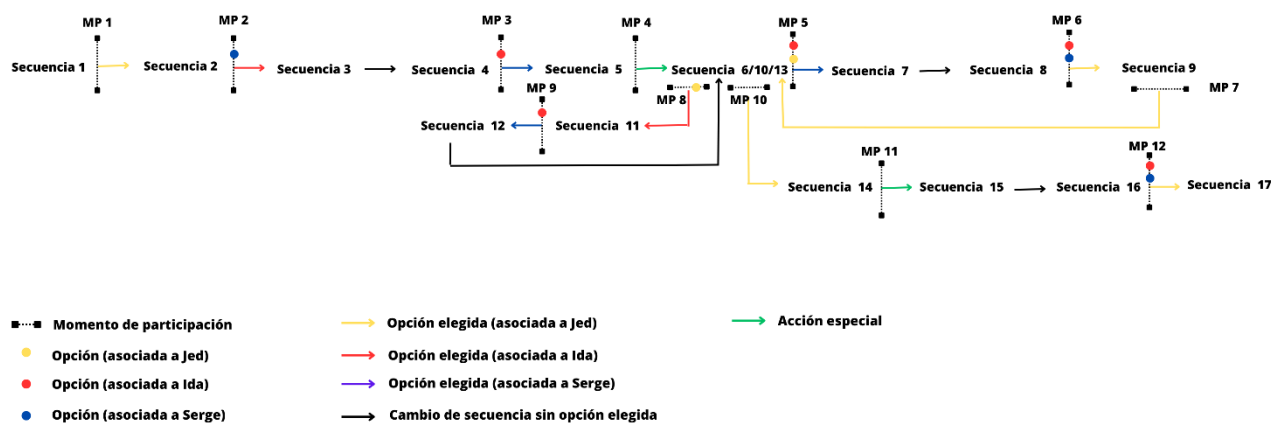
¹⁰⁴ Este *momento de participación* será desglosado más adelante.

Una vez seleccionada la *continuidad principal* (fig. 24), pasemos a hablar del plano. Como se mencionó en el capítulo anterior, las *secuencias* permiten establecer relaciones entre el *subsistema interfásico* y el *subsistema narrativo*; los planos, entre el *subsistema interfásico* y el *subsistema estilístico*. Los MP permiten distinguir el inicio y el final de las *secuencias*, pero también son esos momentos en los que *elementos* del plano cinematográfico (*elementos estilísticos*) se integran a los *elementos interfásicos*. Es esta integración lo que a su vez permite reconocer aquellos *elementos interfásicos* que son una *continuidad* de los *elementos estilísticos*.

Figura 24

Continuidad principal de Chatterbox: Escape the Asylum

Continuidad Principal



Nota. Todas las *continuidades* posibles se presentan en el primer diagrama del anexo 1. Fuente: elaboración propia (2023).

Los planos que fueron considerados para analizar la relación entre el *subsistema estilístico* y el *subsistema interfásico* corresponden a los MP que marcan el inicio y el final de una *secuencia*. La *continuidad principal* cuenta con doce MP, es decir, con doce *momentos* donde aparece la *interfaz gráfica digital* (IGD) y que integra *elementos* del plano cinematográfico.

4.2 Segmentación del espesor (estratificación)

Con las subdivisiones hechas al cortometraje anteriormente en una *continuidad principal* de diecisiete *secuencias* y doce MP, fue posible realizar la estratificación de cada una de ellas,

es decir, se diferenciaron los *elementos narrativos, estilísticos e interfásicos* más “destacados” de esos segmentos para encontrar relaciones (entre las *secuencias*, entre los planos y entre las *secuencias* y los planos). Los componentes diferenciados se dividieron en tres *series homogéneas* (o *subsistemas*, como propongo llamarlos): la *narración*, el *estilo* y la *interfaz*.

Serie homogénea 1: la narración

En el *subsistema narrativo*, los *elementos* más “destacados” son los personajes principales, los cuales se describen a continuación:

- Jed, quien padece de esquizofrenia y su objetivo es escapar del hospital psiquiátrico en el que se encuentra confinado.
- Ida, quien forma parte de las alucinaciones de Jed. Está representada como una figura femenina.
- Serge, quien también forma parte de las alucinaciones de Jed. Está representado como una figura masculina.

La triada protagónica se complementa con tres personajes secundarios, los cuales proporcionan a Jed información esencial que será importante para el argumento:

- Max el bibliotecario, quien cuenta a Jed la historia de un marinero legendario que fue capaz de derrotar al dios griego Pan. Además, también le indica solamente debe escuchar a una y solo una de sus voces internas.
- Helena, quien explica a Jed sobre su¹⁰⁵ intento de escape y por qué fracasó. También le dice que la única forma de escapar del hospital es provocando una explosión.
- Grace, una paciente del hospital que ataca a Jed. Este la asesina y se ve obligado a escapar del hospital inmediatamente.

Serie homogénea 2: el estilo

¹⁰⁵ En la mitología griega, Pan era el dios de los pastores y rebaños. Está representado como un fauno.

Esa *serie homogénea* cuenta con varios *elementos estilísticos* “destacados” que corresponden a la puesta en escena y el plano subjetivo. Como veremos, están estructurados con el objetivo de reproducir visualmente la manera en que Jed percibe al mundo.

1. Puesta en escena: la iluminación

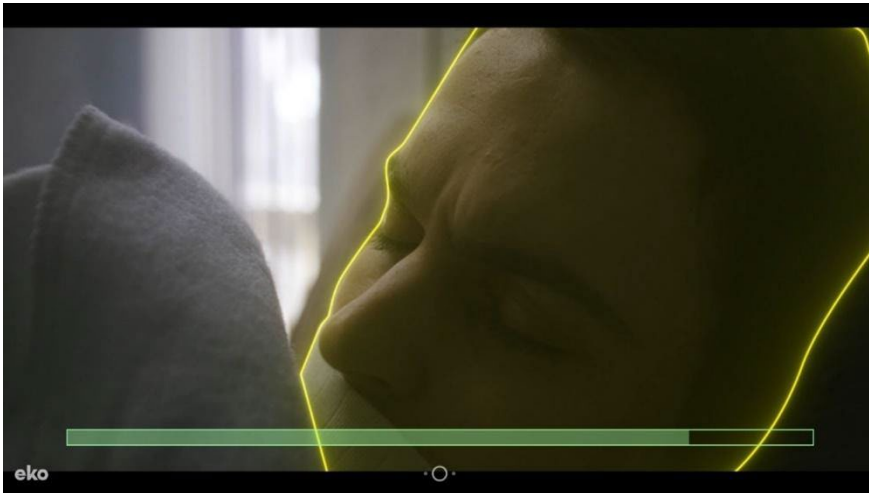
La puesta en escena, entendida como la disposición de diferentes *elementos* diegéticos dentro del plano cinematográfico, cuenta con una iluminación estructurada de tal forma que muestran una disputa espacial entre la triada protagónica. Este conflicto en el espacio es una proyección del conflicto interno de Jed, quien debe decidir constantemente entre seguir los consejos de Ida o Serge y encontrar su propia voz.

Concretamente, el *elemento estilístico* más destacado de la puesta en escena es la iluminación en colores amarillo, azul y rojo, cada uno asociado a un miembro de la triada protagónica: el amarillo, a Jed; el rojo, a Ida; el azul, a Serge. En este cortometraje en particular, la asociación de colores y personajes es establecida primeramente a través de la IGD. Resulta pertinente revisar las *secuencias 1 y 2*, así como sus *respectivos momentos de participación*.

En la *secuencia 1*, la cámara se mueve por un pasillo del hospital hasta llegar a la habitación de Jed, quién está durmiendo. Entonces aparece el MP 1, en el que la IGD muestra el rostro del protagonista resaltado en color amarillo (fig. 25). No hay ninguna decisión que tomar, pero la IGD solicita al *usuario-espectador* hacer click sobre el personaje para despertarlo, sugiriendo así que ese color le pertenece a Jed.

Figura 25

Momento de participación 1



Nota. La barra verde indica el tiempo que tiene el *usuario-espectador* para realizar la acción de hacer click sobre el personaje. Fuente: captura realizada de *eko.com* (2023).

En la *secuencia 2*, una enfermera entra a la habitación de Jed, a quien le entrega dos vasos: uno con píldoras y otro con agua. Jed se acerca al lavamanos para tomarse las píldoras —cuya función es mantenerlo relajado— y escucha las voces de Ida y Serge. La primera afirma que esas pastillas lo están controlando, por lo que debería tirarlas por el lavamanos; el segundo señala que debe tomarlas porque son para su propio bien. Entonces aparece el MP 2, en el que la IGD muestra la frase “Tirar píldoras” (*Drop it*) en color rojo y la frase “Tomar píldoras” (*Take the Pill*) en color azul (fig. 26).

La relación entre los diálogos de Ida y Serge (*elementos narrativos*), las frases en pantalla (*elementos lingüísticos interfásicos*), así como como los colores usados para resaltarlas (*elementos visuales interfásicos*), permiten asociar a los dos personajes a un color en particular: Ida al rojo y Serge al azul.

Figura 26

Momento de participación 2



Fuente: captura realizada de *eko.com* (2023).

A partir de la *secuencia 3*, la asociación de colores se refuerza mediante el uso estructurado del color de la iluminación en la puesta en escena. Jed camina por un pasillo del hospital psiquiátrico, alumbrado con lámparas amarillas. Poco después, él comienza a escuchar las voces de Ida y Serge. Cuando la primera habla, la luz roja del letrero que indica la salida (Exit) se enciende; cuando lo hace el segundo, se prende un foco azul ubicado en medio del lugar (fig. 27).

Figura 27

Secuencia 3



Fuente: capturas de pantalla tomadas de *eko.com* (2023).

En esa misma *secuencia*, Ida y Serge afirman que su objetivo es ayudarlo. Confundido, Jed asegura que él mismo sabe quién es y grita que se callen. El espacio donde predominaba la iluminación amarilla es invadido por la iluminación roja y azul, de la misma manera en que las voces de Ida y Serge invaden la mente de Jed. El conflicto interno del personaje —la lucha contra su propia locura, representada por Ida y Serge— se proyecta en la iluminación del pasillo, creando también un conflicto espacial, presente en otras *secuencias* y *momentos de participación*.

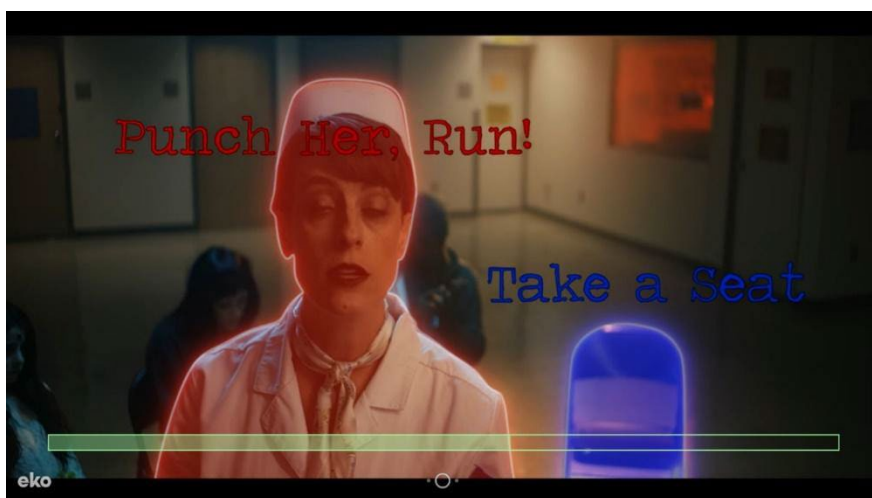
La *secuencia 4* muestra la siguiente situación: Jed entra a la sala de reuniones para tomar su terapia grupal. Ahí, la misma enfermera lo invita a tomar asiento para comenzar la

actividad; sin embargo, Ida lo incita a golpearla en el rostro y escapar del lugar por una ventana; Serge sugiere que haga caso a la enfermera.

Tras lo anterior, aparece el MP 3. El *usuario-espectador* tiene que decidir entre golpear a la enfermera —cuyo rostro se encuentra resaltado en rojo— y escapar por la ventana —la cual tiene vista hacia otra habitación, cuya iluminación es roja—, o sentarse en una silla resaltada en azul (fig. 28). La enfermera, la ventana y la silla también son parte de la puesta en escena; al estar destacados por un color en particular (el rostro y la ventana en rojo, la silla en azul) en un lugar donde la iluminación es predominantemente amarilla, se vuelve a configurar un conflicto espacial que corresponde al conflicto interno del personaje.

Figura 28

Momento de participación 3

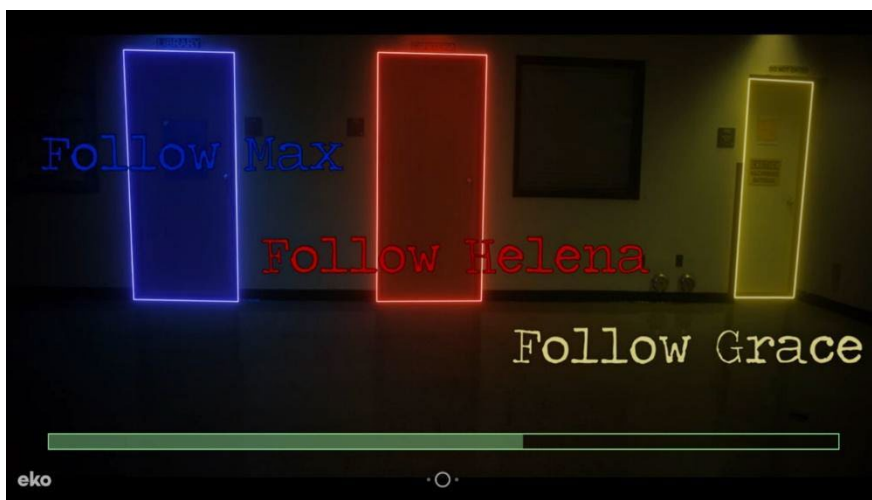


Nota. En este momento de *participación* también pueden verse *elementos lingüísticos interfásicos* que forman las frases “¡Golpéala y corre!” (*Punch her, Run!*) y “Tomar asiento” (*Take a Seat*), destacadas en rojo y azul respectivamente, lo cual acentúa más el conflicto espacial establecido desde el inicio de la *secuencia 4*. Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

La *secuencia 6* muestra a los pacientes retirarse de la sala de reuniones y finaliza con el MP 5, donde Jed (o el *usuario-espectador* desde la perspectiva de Jed) tiene que elegir entre seguir a alguno de los tres personajes secundarios. Ida sugiere seguir a Helena, quien salió por la puerta iluminada en rojo; Serge, seguir a Max, quien salió por la puerta iluminada en azul. Grace salió por la puerta iluminada en amarillo, color asociado a Jed (fig. 29). Nuevamente, la iluminación está estructurada de tal forma que proyectan el conflicto interno de Jed, quien no sabe si confiar en las voces de su locura (Ida y Serge) o en su propia voz (su cordura).

Figura 29

Momento de participación 5



Nota. Además de la iluminación, las puertas están resaltadas en colores azul, rojo y amarillos en la *interfaz*. También aparecen *elementos lingüísticos interfásicos* (las frases), destacadas en esos colores para contrastar aún más cada una de las opciones, que a la vez enfatizan el conflicto de la triada protagonista. Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

El problema sobre en quién confiar es reiterado con las *secuencias 7 y 8*. En la primera, Max el bibliotecario cuenta a Jed la leyenda de Thamus y la muerte del Gran Dios Pan¹⁰⁶. Esta gira en torno al marinero Thamus, quien escuchó una voz proveniente del mar decir “El Gran Pan ha muerto” (*The Great Pan is dead*). Convencido, Thamus difundió el mensaje entre la gente de su tiempo, quienes le creyeron. Como los dioses griegos existían gracias a la fe de las personas, el Gran Pan desapareció cuando lo dieron por muerto. De acuerdo con Max, Thamus acabó con “una teología”.

Tras escuchar la leyenda, Jed se convence de ser la reencarnación de Thamus porque también es capaz de escuchar voces. Por lo tanto, así como el marinero “rompió el sistema” de creencias (*broke out the system*), su destino es “romper el sistema” que rige al hospital. ¿Y cómo puedo conseguirlo? Escapando del lugar.

De hecho, el diálogo en inglés hace un juego de palabras: Jed dice “él rompió el sistema” (*he broke out the system*). El verbo *break out*, en el contexto de la conversación de la *secuencia 7*, no solamente significa romper algo (el sistema), sino también escapar.

¹⁰⁶ Volveré a hablar de esta leyenda más adelante.

Precisamente, esto termina motivando al personaje a escapar: desafiar al sistema del hospital huyendo de él. Desarrollaré esta idea más adelante, cuando lleguemos al modelo de análisis.

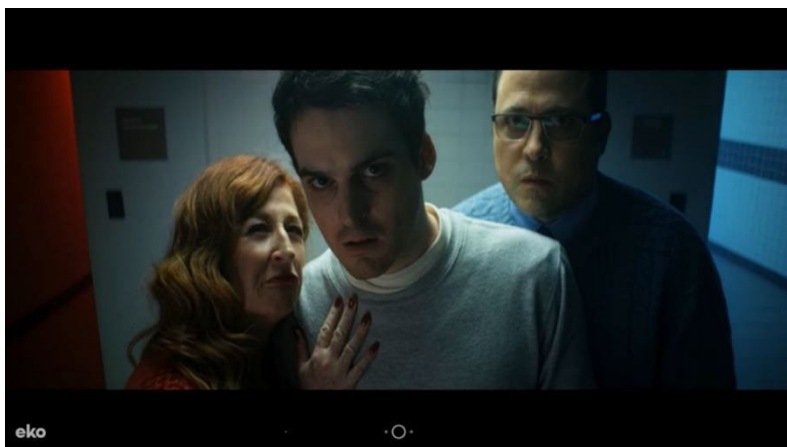
Convencido de su misión, confiesa a Max que es capaz de escuchar voces en su cabeza. El bibliotecario le explica que solamente puede confiar en su voz. Entonces la historia continúa en la *secuencia 8*, en la que Jed debe hacer un voto de confianza. La acción toma lugar en la mente de Jed, representada espacialmente como un baño. Él se mira en el espejo, y en el reflejo se observan dos pasillos: el derecho, iluminado en azul; el izquierdo, en rojo.

Por primera vez, aparecen Ida con un vestido rojo y Serge con un suéter azul. Ella le dice a Jed: “Él está mintiendo. Serge no quiere que escapes, sino que te quedes aquí” (*He’s lying. Serge doesn’t want you to leave, he wants to keep you here*). A esto, Serge responde: “Ella es un instinto violento. Ida es la razón por la que terminaste aquí” (*She’s a violent instinct. Ida is the reason why you ended up here*). Jed contesta a ambos que ninguno de los dos va a mentirle o controlarlo. El conflicto entre los personajes se reitera mediante los diálogos.

Además, Jed está parado entre ambos pasillos y entre ambos personajes, estableciendo nuevamente el conflicto espacial mediante la puesta en escena (fig. 30). Esta *secuencia*, al ocurrir en la mente del protagonista, sugiere que él mismo percibe su conflicto interno como un conflicto espacial.

Figura 30

Secuencia 8



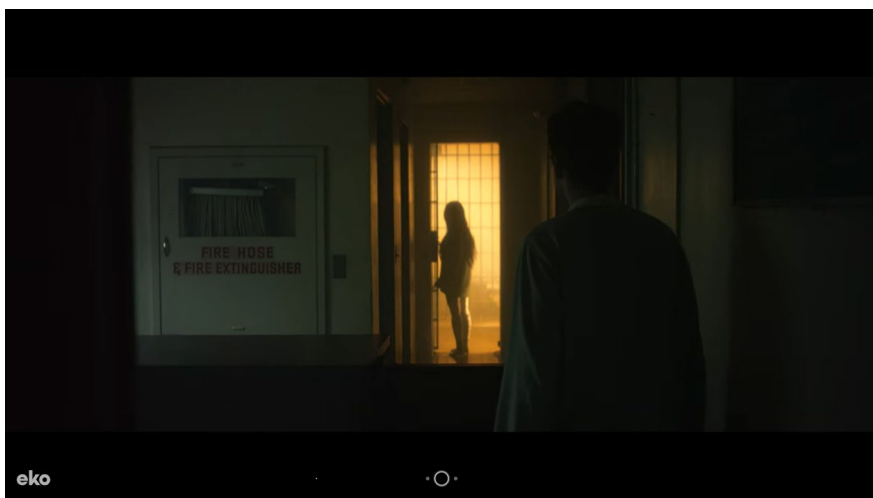
Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Por otro lado, la *secuencia 14* es una excepción a la estructuración de la iluminación previamente señalada (fig. 31). Jed sigue a Grace hasta llegar al sitio más antiguo del hospital. Ida y Serge coinciden en que estar ahí es un error, por lo que sugieren retirarse del lugar. Sin embargo, Jed se adentra más y queda atrapado en una habitación, donde es atacado por Grace. En este caso, no existe iluminación en rojo o azul porque Ida y Serge no están en conflicto; solamente hay iluminación amarilla porque Jed ignora a sus voces internas y sigue a su propia voz. Dicho de otra forma, la cordura de Jed se impone a su locura.

En la *secuencia 14*, la iluminación amarilla se encuentra en el fondo, mientras que el resto de la puesta en escena está oscura. La disposición de elementos en el espacio sugiere que solamente hay un camino a seguir: el que dirige hacia la luz amarilla. Dicho de otra forma, Jed solamente puede seguir a su propia voz.

Figura 31

Secuencia 14



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

2. El plano subjetivo: construyendo el punto de vista (P.O.V)

El plano subjetivo es un plano cinematográfico, el cual es obtenido al posicionar la cámara a la altura de los ojos de algún personaje. Así, el espectador observa las cosas, la acción y el entorno desde su punto de vista (P.O.V por sus siglas en inglés).

Chatterbox: Escape the Asylum cuenta con doce *momentos de participación*. Estos aparecen al mostrar el P.O.V. de algún personaje. De ellos, ocho corresponden a Jed. En los

planos subjetivos del protagonista, destacan los colores rojo y azul, usados para distinguir a Ida y a Serge respectivamente. La diferencia con respecto a la puesta en escena es que no son colores de la iluminación, sino colores de la IGD.

En este caso, el P.O.V. indica al *usuario-espectador* cuándo es tiempo de tomar una decisión. Además, muestra la forma en que Jed percibe al mundo. El protagonista padece de esquizofrenia, por lo que su percepción está alterada. Desde la puesta en escena —la iluminación concretamente— se estableció una alteración en su entorno. El color amarillo no solamente está asociado a Jed y su cordura, sino también a lo que podemos entender como un “mundo ordinario”. En este, él vive una rutina que consiste en despertar, tomar las píldoras, tener la terapia grupal, comer, jugar y volver a dormir¹⁰⁷.

En la *secuencia 2*, una enfermera entra a la habitación de Jed y dice “Ya sabes la rutina” (*You know the drill*), mostrándole las píldoras que debe tomar. Esto sugiere que Jed siempre hace lo mismo y se encuentra en control gracias a que toma esas píldoras. Sin embargo, cuando se presenta el MP 2 (fig. 26), el *usuario-espectador* es colocado en el P.O.V del protagonista, y debe decidir entre tirar o tomar las píldoras. La *continuidad principal* se desarrolla si el *usuario-espectador* elige tirar las píldoras. A partir de ese momento, la iluminación amarilla es invadida por las iluminaciones roja y azul, representando una alteración en el mundo de Jed (fig. 27).

Recordemos que el conflicto espacial, establecido con la iluminación, es una exteriorización del conflicto interno de Jed, una proyección de su estado mental. Precisamente, el P.V.O. muestra una alteración en la mente del personaje: los colores rojo y azul solamente son percibidos por él, porque corresponden a sus voces internas, las cuales comenzó a escuchar al cuando rompió la rutina (no tomar las píldoras) que lo mantenía cuerdo y en el “mundo ordinario”.

El P.O.V no solamente muestra *elementos estructurados* de la puesta en escena — como la iluminación—, sino también *elementos estructurados* de la IGD. En el caso de este cortometraje, es mediante el plano subjetivo que se integran *elementos* de la puesta en escena y la IGD para construir una mirada (alterada) de Jed.

¹⁰⁷ Esto puede observarse en una *secuencia* que no forma parte de la continuidad que se está analizando.

Serie homogénea 3: la interfaz

La tercera *serie homogénea* está conformada por los *elementos* pertenecientes a la IGD. De acuerdo con la metodología (ver capítulo 3), se tomarán en cuenta los *elementos interfásicos* que son una *continuidad* de los *elementos estilísticos* estructurados. Sin embargo, como se indicó en el apartado anterior, en *Chatterbox: Escape the Asylum* ocurre lo contrario: el *elemento estilístico* (la iluminación) es una *continuidad* de los *elementos interfásicos visuales* (el color) y *lingüísticos* (las frases) estructurados (fig. 29).

El eje rector¹⁰⁸ del *subsistema estilístico* son las *variantes* en la iluminación (amarilla, roja y azul), que es parte de la puesta en escena. Esa estructuración es una *continuidad* de la estructuración del color en el *subsistema interfásico*. En cada MP —cuando aparece la IGD en pantalla mediante el plano subjetivo—, existen *elementos lingüísticos* (frases) con una doble correspondencia: primero, son una síntesis de las sugerencias que tanto Ida como Serge le hacen a Jed; segundo, son las opciones entre las cuales el *usuario-espectador* debe elegir. No es casualidad que esos *elementos* estén resaltados en colores rojo y azul; así se reconoce cuál opción es sugerida por Ida y cuál por Serge.

Además de las frases resaltadas en rojo y azul —o amarillo, en algunos casos—, la IGD también muestra *elementos* de la puesta en escena resaltados (que no iluminados) en rojo y azul, que a la vez corresponden a las frases en pantalla. Esto significa que la IGD integra *elementos* del plano: los objetos de la puesta en escena se vuelven *elementos visuales interfásicos* (fig. 32).

¹⁰⁸ Con “eje rector” me refiero a que es el patrón de *elementos estilísticos* sobre el cual se ordenan los demás.

Figura 32

Objetos de la puesta en escena integrados a la interfaz



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Previamente se explicó que las *variantes* en la iluminación (amarillo, rojo y azul) están estructurados con el objetivo de exteriorizar el conflicto interno de Jed. Además, como los *momentos de participación* se muestran en un plano subjetivo, que es el P.O.V del protagonista, el *sistema filmico participativo* sugiere que Jed es el único que percibe esos colores, porque pertenecen a sus voces internas.

En este punto, resulta pertinente repasar la *secuencia 3* una vez más. En ella, Jed camina por un pasillo, iluminado en amarillo. Después, escucha la voz de Serge, quien menciona que ha pasado mucho tiempo desde la última vez que hablaron. Mientras ocurre esto, un foco azul se enciende a la mitad del pasillo. Jed pregunta “¿Quiénes son ustedes?” (*Who are you?*), a lo que Ida responde “Somos quienes te hacen especial, tú no eres como el resto” (*We are who make you special, you’re not like the rest of them*). Este último diálogo se oye al mismo tiempo que el letrero de “Salida” (*Exit*) se ilumina en rojo. Agobiado por ambas voces, Jed grita que se callen. Entonces la iluminación vuelve a la normalidad (solamente está presente el amarillo).

Lo anterior sugiere nuevamente una ruptura en el “mundo ordinario” de Jed. Como su conflicto interno está proyectado en el espacio, puede decirse que la ruptura del “mundo

ordinario” es la ruptura de su mundo interior: está perdiendo la cordura que lograba mantener gracias a las píldoras. Él es el único personaje que percibe esos colores en la iluminación. Los *elementos interfásicos lingüísticos* (frases) y *visuales* (colores y objetos de la puesta en escena) forman parte de un plano subjetivo. Por lo tanto, no están dirigidos exclusivamente al *usuario-espectador*, también construyen el P.O.V del protagonista, su percepción del mundo.

Como fue mencionado, la distinción de Ida y Serge mediante el uso de los colores rojo y azul se estableció en el MP 2 (fig. 26). En la *secuencia 2*, Ida indica a Jed que las píldoras están controlándolo, por lo que debería tirarlas; Serge afirma que le hacen bien y es necesario tomarlas. Entonces, en el MP 2, aparecen las frases “Tirar píldoras” (*Drop it*) y “Tomar píldoras” (*Take the pill*), resaltadas en rojo y azul respectivamente. Otros componentes del plano están resaltados en esos colores: las manos de Jed.

Este MP realiza varias asociaciones: a los diálogos de los personajes (Ida y Serge) con las frases en pantalla. A estas, con una acción concreta (tirar o tomar las píldoras). Finalmente, a las acciones con los colores (rojo y azul). A partir de ahí, los colores en la IGD están estructurados para identificar ideas que corresponden a Ida y a Serge, quienes ocupan la mente de Jed, cuyo P.O.V se nos muestra en cada MP.

La estructuración de colores anterior se encuentra en casi todos los *momentos de participación*. En algunos casos, también aparecen frases y objetos resaltados en amarillo, el cual se asoció a Jed en el MP 1 (fig. 25), creando patrones basados en *oposiciones* y *variantes*.

Articulación de las series homogéneas

En el capítulo 3, se mencionó que identificar *elementos* de cada *serie homogénea* no era suficiente. Es necesario también llevar a cabo una *articulación* de las series (*narración, estilo e interfaz*) reconociendo *oposiciones de dos o más realizaciones* y *variantes de una misma realización*. Las primeras son los usos contrarios que se hacen entre dos o más *elementos filmicos* en un *subsistema*; las segundas hacen referencia a los usos distintos de un mismo *elemento* en un *subsistema*.

En gran medida, en el apartado anterior fueron sugeridas esas *oposiciones* y *variantes*. Resulta pertinente profundizar en ellas porque proporcionan material observable para el análisis.

1. Oposiciones de elementos en la narración

En el *subsistema narrativo*, existen dos *oposiciones* entre la triada protagónica. La primera es entre Ida y Serge¹⁰⁹; la segunda, entre estos dos personajes y Jed¹¹⁰. Como se vio previamente, la *oposición* *Ida*↔*Serge* fue establecida en la *secuencia* 2. Por su parte, la *oposición* *Ida/Serge*↔*Jed* comienza en la *secuencia* 3.

Las *oposiciones* entre los personajes principales están dadas mediante el diálogo. En la *secuencia* 2, Ida dice a Jed que tire las píldoras porque “lo están controlando” (*they’re controlling you*), mientras que Serge le pide que las tome porque “son para su propio bien” (*it’s for your own good*). Ambos consejos son opuestos.

Por otro lado, en la *secuencia* 3, Ida ofende a la enfermera diciendo “Odio a esa perra” (*I hate that bitch*), a lo que Serge contesta “Ella es diligente, al menos” (*She’s diligent at least*). Después, Jed pregunta a ambos quiénes son. Ida, molesta, responde “¿Te olvidaste de nosotros?” (*You forgot about us?*); Serge dice “Han pasado años desde la última vez que nos escuchó” (*It’s been years since the last time he heard us*).

En la misma *secuencia*, Ida y Serge comentan a Jed que su único objetivo es ayudarlo y que son ellos quienes lo hacen una persona especial. Jed ordena que se callen y afirma saber quién es en realidad. De esta manera, se remarca que tanto Ida como Serge tienen personalidades e ideas opuestas (ella es agresiva y él conciliador). Además, es establecida la *oposición* *Ida/Serge*↔*Jed*, que no se basa en el contraste de personalidades, sino más bien de objetivos: para mal o para bien, Ida y Serge intentan influir en las decisiones de Jed, quien a su vez trata de tomar acción por cuenta propia. Lo anterior se traduce en un conflicto interno entre la locura y la cordura del protagonista.

¹⁰⁹ Me referiré a ella como *Ida*↔*Serge*.

¹¹⁰ Me referiré a ella como *Ida/Serge*↔*Jed*.

En el MP 3, el *usuario-espectador* —colocado en el P.O.V de Jed—, debe decidir entre golpear a la enfermera y escapar (opción sugerida por Ida) o tomar asiento (opción sugerida por Serge). Si elige tomar asiento, la *secuencia 5* comenzará con Ida preguntándole a Jed lo siguiente: “¿En serio? ¿Lo eliges a él en lugar de a mí?” (*Seriously? You choose him over me?*). Por su parte, Serge responde: “Es suficiente, él tomó su decisión” (*Enough, he made his choice*). Ambos personajes empiezan a discutir, así que Jed ordena que se callen. En este caso, se remarcan las *oposiciones* *Ida↔Serge* y *Ida/Serge↔Jed*.

La *secuencia 8*, que toma lugar en la mente de Jed, muestra por primera vez a Ida y a Serge personificados. Mientras el protagonista se mira en el espejo, ellos se acusan mutuamente de estar mintiéndole. Jed dice a ambos que ninguno de ellos le va a mentir o controlarlo. La *oposición* *Ida↔Serge* se remarca todavía más porque es donde muestran sus verdaderas intenciones: Ida quiere ayudar a Jed a escapar, usando toda la violencia necesaria; Serge quiere mantenerlo a salvo en el hospital. Además, también se reitera la *oposición* *Ida/Serge↔Jed* porque el protagonista desconfía de sus voces internas e intenta encontrar la suya, la cual podemos entender como la voz de la cordura.

En la *secuencia 14*, descrita en el apartado anterior, Ida y Serge coinciden en que seguir a Grace es una mala idea y aconsejan a Jed retirarse, pero este los ignora. Es la única vez en que ambos personajes están de acuerdo en la misma opción, por lo que la *oposición* entre ambos desaparece. Precisamente, lo anterior es una *variante* en la relación de los dos personajes. Sin embargo, la *oposición* *Ida/Serge↔Jed* es mantenida: ellos le piden que se vaya, pero él prefiere continuar.

2. Variantes de elementos en el estilo

Previamente se indicó que los *elementos estructurados* del *subsistema estilístico* son la iluminación de la puesta en escena y el plano subjetivo. De ellos, el primero cuenta con tres *variantes*, sobre las cuales ahondaré a continuación.

Como vimos, la iluminación amarilla corresponde a Jed, a sus decisiones (su voz) y al “mundo ordinario”. Por su parte, las iluminaciones roja y azul pertenecen a Ida y a Serge respectivamente, incluyendo las sugerencias que hacen al protagonista y los momentos de ruptura del “mundo ordinario”.

Es necesario recordar que las *variantes* en la iluminación permiten establecer el conflicto espacial, que es una proyección del conflicto interno de Jed, quien tiene una relación de *oposición* con Ida y Serge, quienes a su vez se oponen mutuamente. Expresado de otra manera, las *variantes* en la iluminación representan a las *oposiciones* de la triada protagónica.

Esas *variantes* aparecen por primera vez en la *secuencia 3*, previamente descrita. En algunas ocasiones, no ocurren solamente en una sola *secuencia*, sino en varias en su conjunto o con algún MP.

Por ejemplo, la *secuencia 4* muestra a Jed en la sala donde tendrá su terapia grupal. El lugar está iluminado en amarillo. La enfermera le pide tomar asiento. Después aparece el MP 3, donde el *usuario-espectador* debe elegir entre golpear a la enfermera y escapar o simplemente tomar asiento. Es aquí cuando aparece la iluminación roja en una habitación ubicada al fondo, que puede verse a través de una ventana (fig. 28). Ahora el espacio cuenta con dos *variantes* en la iluminación, pero solamente pueden distinguirse considerando tanto a la *secuencia* como al MP.

Otro ejemplo es el siguiente: en la *secuencia 6*, la terapia grupal concluye. La enfermera pide a los pacientes que la sigan, pero Jed nota que tres de ellos (Max, Helena y Grace) toman direcciones diferentes y entran por tres puertas distintas. Hasta ese momento, toda la *secuencia* estaba iluminada en amarillo. No obstante, al llegar el MP 5, aparecen las *variantes* roja y azul sobre dos de las puertas (fig. 29). Nuevamente, solamente puede realizarse la distinción en la iluminación al tomar en cuenta a la *secuencia* y al MP.

Las *secuencias 7* y *8* son un ejemplo sobre cómo las *variantes* también pueden hallarse en la relación de dos o más *secuencias*. La primera —que toma lugar en la biblioteca y fue descrita anteriormente— está completamente iluminada de amarillo. En la segunda —que ocurre en la mente de Jed, representada espacialmente como un baño— solamente están presentes las *variantes* roja y azul en la iluminación.

Al hablar del color en la IGD, señalé que el rojo y el azul son percibidos únicamente por Jed, porque están asociados a sus voces internas. En la *secuencia 8*, la iluminación amarilla está ausente y predominan la roja y azul porque estamos en la mente del protagonista, invadida por Ida y Serge. Aunque no exista la iluminación amarilla, esta

secuencia da paso al MP 5, en el que el amarillo sí está presente a manera de *elemento visual interfásico*, como veremos más adelante.

3. Variantes de elementos en la interfaz

Los colores amarillo, rojo y azul son asociados a la triada protagónica mediante la IGD. Por lo tanto, existen tres variantes de color en ella, que están estructuradas y pueden ser analizadas en dos niveles: el *interno* y el *externo*.

Con *nivel interno*, me refiero a las *variantes* de color dentro del mismo MP. Por otro lado, el *nivel externo* alude a las *variantes* que solamente pueden identificarse al relacionar dos o más *momentos de participación*.

A *nivel interno*, son tres MP en los que están presentes todas las *variantes* de color. En el MP 5 —cuando Jed (o el *usuario-espectador*) debe elegir abrir alguna de las tres puertas—, el amarillo, el rojo y el azul están presentes como *elementos visuales interfásicos*: cada uno de ellos es utilizado para resaltar a alguna puerta (fig. 29).

En este MP, Ida sugiere a Jed seguir a Helena, quien salió por la puerta resaltada (e iluminada) en rojo. Por su parte, Serge le aconseja ir detrás de Max, que salió por la puerta resaltada (e iluminada) en azul. Además, hay una tercera puerta, resaltada (e iluminada) en amarillo. Esta última es parte de las opciones a elegir, pero ni Ida ni Serge parecen prestarle atención.

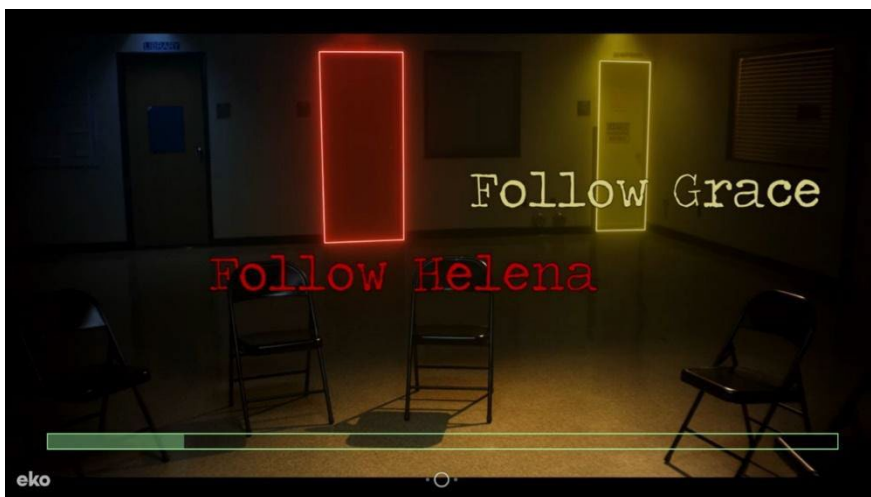
Anteriormente expliqué que el amarillo es un color asociado a Jed, a su “mundo ordinario” y a su cordura. Aunque Ida y Serge habitan su mente porque son manifestaciones de su locura, Jed lucha por mantenerse cuerdo. El hecho de que exista una puerta resaltada en amarillo, pero que ninguna de sus voces internas haga referencia a ella, indica que esa tercera opción es ajena a ellas: se trata de una posibilidad planteada por el mismo Jed en un momento de lucidez. Al igual que la iluminación, las *variantes* de color en la IGD refuerzan las *oposiciones* $Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$.

En la *continuidad principal*, el MP 5 se repite en dos ocasiones más, convirtiéndose así en el MP 8 y el MP 10. En cada repetición, las opciones a elegir se reducen, por lo que también desaparecen algunas *variantes* de color. Por ejemplo, si en el MP 5 se eligió la puerta

en azul (Serge), en el MP 8 ese color no estará presente porque esa puerta no forma parte de las opciones restantes (fig. 33).

Figura 33

Momento de participación 8



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

En el MP 5, las sugerencias de Ida y Serge aparecen en la pantalla como frases (*elementos lingüísticos interfásicos*). Recordemos que Ida dice a Jed que siga a Helena; Serge, que vaya detrás de Max. Al mismo tiempo, vemos las frases “Seguir a Helena” (*Follow Helena*) y “Seguir a Max” (*Follow Max*) resaltadas en rojo y azul respectivamente. Asimismo, en letras amarillas se puede leer la frase “Seguir a Grace” (*Follow Grace*), que ni Ida ni Serge mencionan, lo cual nuevamente indica que es una alternativa planteada por el mismo Jed (fig. 29).

No basta mencionar los tres momentos de *participación* anteriores para mostrar cómo las *variantes* de color en la IGD también expresan visualmente el conflicto interno del personaje. Existen otros dos momentos de *participación* que son clave.

En la *secuencia 8*, Ida y Serge —quienes por primera vez aparecen físicamente— se acusan mutuamente de estar mintiendo. Lo anterior da paso al MP 6, en el que Jed debe decidir quién no dice la verdad. Predominan los colores rojo y azul: Jed está frente al espejo, viendo sus manos resaltadas en rojo (izquierda) y azul (derecha). Además, aparecen las frases “Serge está mintiendo” (*Serge is lying*) y “Ida está mintiendo” (*Ida is lying*) en rojo y azul respectivamente.

Sin embargo, entre ambas manos aparece y desaparece rápidamente el nombre del protagonista, resaltado en amarillo, al mismo tiempo que este dice “Nadie va a mentirme o usarme” (*No one's gonna lie or use me*). El nombre de Jed es apenas perceptible por lo rápido de su aparición y desaparición, pero también porque los otros colores tienen mayor predominancia, lo que provoca que sea muy difícil para el *usuario-espectador* darse cuenta de su presencia en un primer visionado del filme (fig. 34).

Figura 34

Momento de participación 6



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

En el fotograma anterior puede observarse el predominio del rojo y el azul. El nombre del protagonista, en amarillo, aparece y desaparece tan rápido que o no puede leerse o solamente se perciben algunas letras.

Podría parecer un error en el diseño de la IGD que el nombre de Jed no sea tan perceptible, pero el *sistema formal participativo* estableció *oposiciones* entre la triada protagónica mediante las *variantes* de color en la iluminación y en la IGD. Como se vio, a través de la iluminación se reproduce en el espacio el conflicto interno de Jed. Por su parte, los MP coinciden con su P.O.V: los colores rojo y azul son percibidos por él porque corresponden a sus voces internas. Así, el hecho de que en el MP 6 predominen el rojo y el azul, por sobre el amarillo, tanto en la puesta en escena como en la IGD muestran que el padecimiento del protagonista tiene cada vez más control de su mente y sus acciones. No

obstante, él aún tiene algo de resistencia —representada con la aparición fugaz de su nombre en la IGD—, la suficiente como para cuestionar a Ida y a Serge.

Finalmente, el MP 12 muestra nuevamente las tres *variantes* de color, siguiendo el mismo *patrón*. Antes de describir este MP, resulta pertinente hablar de la *secuencia 12*, que permite entenderlo mejor.

En la *secuencia 12*, Helena cuenta a Jed cómo intentó escapar del hospital: cuando llegó al cuarto de calderas, encontró píldoras que utilizó para inducirse una sobredosis, creyendo que los enfermeros la sacarían del lugar para llevarla a algún centro médico cercano; sin embargo, fracasó. Ella concluye diciendo a Jed que la única forma de escapar es provocando una explosión.

La *secuencia 14* presenta una confrontación física entre Jed y Grace, quien muere al ser apuñalada por el primero. Debido a esto, el protagonista apresura su escape. Después, en la *secuencia 16*, lo vemos correr por los pasillos del hospital hasta llegar a la puerta que conduce hacia el cuarto de calderas, al cual logra ingresar con la llave que robó en la *secuencia 9*.

Una vez en el lugar, llega el MP 12, en el que el *usuario-espectador* debe elegir entre inducirse una sobredosis (como Helena), fingirla o bien hacer explotar el lugar. Este MP se distingue del resto porque la IGD cuenta con tres planos integrados mediante un paneo de la cámara, mientras que los demás solamente hay un plano en el que aparecen todas las elecciones posibles, destacadas en amarillo, rojo y azul.

En el plano primero, se encuentra un frasco de píldoras como las que fueron entregadas a Jed en la *secuencia 2*. En este MP, Ida dice a Jed que debería tomar ese medicamento para inducirse una sobredosis, al mismo tiempo que en pantalla aparece la palabra “Sobredosis” (*Overdose*). Además, la mesa y el frasco están resaltados en rojo (fig. 35).

Figura 35

Plano primero del momento de participación 12



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

El plano segundo muestra un balde de Alka-Seltzer sobre una mesa iluminada de azul. En este MP, Serge pide a Jed utilizar esas pastillas para fingir una sobredosis, al mismo tiempo que en la IGD aparece la expresión “Fingir una sobredosis” (*Fake an Overdose*). Además, la mesa y el balde están resaltados en azul (fig. 36).

Figura 36

Plano Segundo del momento de participación 12



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

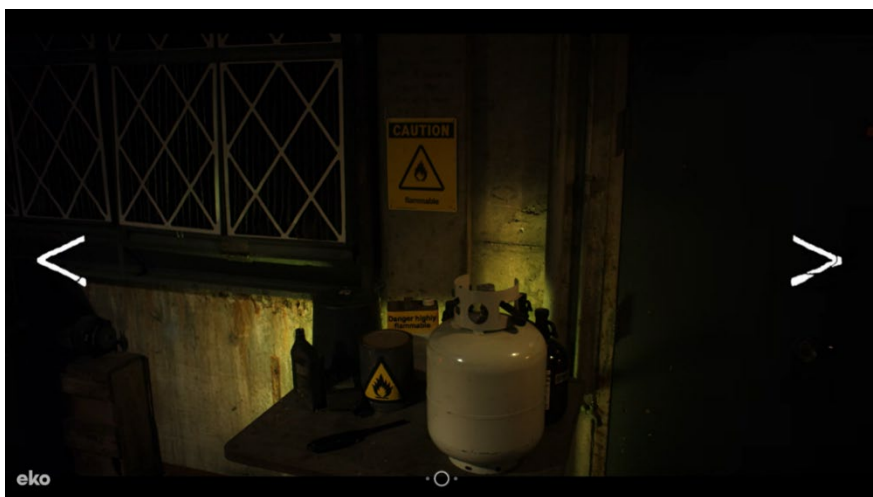
La cámara hace un paneo que va del plano primero hacia plano segundo, sugiriendo que la “Sobredosis” y “Fingir una sobredosis” son las únicas opciones posibles. Sin embargo, en la IGD también están presentes dos flechas, las cuales señalan a la izquierda y a la derecha

respectivamente. Si el *usuario-espectador* pulsa en la flecha que apunta hacia la derecha mientras se encuentra en el plano primero, aparecerá el plano tercero.

En él, hay un tanque gas —y otras sustancias inflamables— sobre una mesa iluminada de amarillo. A diferencia de los otros dos, este plano no cuenta con ningún *elemento lingüístico o visual interfásico* resaltado en amarillo (fig. 37). Resulta necesario recordar lo siguiente: en la *secuencia 12*, Helena dijo a Jed que la única forma de escapar del hospital era provocando una explosión. Entonces, debido a la información dada al *usuario-espectador* mediante el *subsistema narrativo*, puede inferirse que el último plano del MP 12 presenta una tercera opción: explotar el lugar.

Figura 37

Plano tercero del momento de participación 12



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

El hecho de que el plano tercero no cuente con *elementos lingüísticos o visuales interfásicos* que enfatizen la opción de provocar una explosión, sumado a que ni Ida ni Serge aluden a ella, remarcan una vez más la *oposición Ida/Serge ↔ Jed*: las voces internas del protagonista dominan su mente cada vez más, pero él aún muestra resistencia.

A *nivel interno*, los MP 5, 6, 8, 10 y 12 tienen una estructura basada en las *variantes de color*, que establecen y refuerzan las *oposiciones* entre los personajes. Además, reproducen visualmente el conflicto interno de Jed.

Una vez señaladas las *variantes a nivel interno* de los MP, toca hablar sobre las *variantes de color a nivel externo*. Estas solamente pueden identificarse al observar dos o más MP en su conjunto.

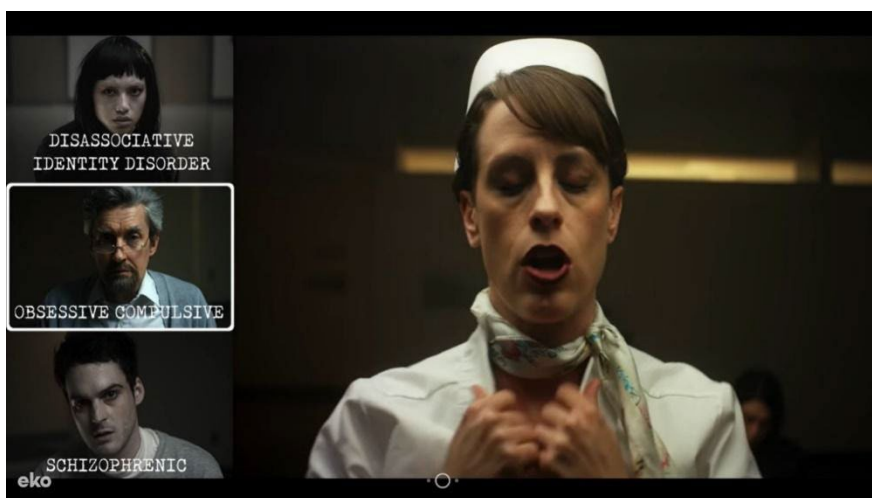
En *Chatterbox: Escape the Asylum* existen doce *momentos de participación*. De estos, el MP 1 presenta solamente la *variante* de color amarillo, que se corresponde a la única opción posible (pulsar sobre Jed). El MP 7 también cuenta con esa *variante* y una opción disponible (recoger la tarjeta de un enfermero, usada para abrir puertas del hospital). Por su parte, los MP 2, 3 y 9 presentan las *variantes* roja y azul, que corresponden a alguna de las dos opciones disponibles. Los MP 5, 6, 8, 10 y 12 tienen todas las *variantes*, correspondientes a alguna de las tres opciones posibles.

Finalmente, los MP 4 y 11 son casos particulares porque el patrón de colores presente en los MP 5, 6, 8, 10 y 12 pierde *continuidad*. En el MP 4, Serge dice “Salgamos de la cabeza de Jed y veamos el mundo desde los ojos de alguien más” (*Let’s get out of Jed’s head and see the world in somebody else’s eyes*). Entonces, en la IGD aparecen los rostros de Jed, Max, Helena y Grace. También son visibles *elementos lingüísticos*, que hacen referencia a los nombres de esos personajes, en color blanco (fig. 38).

Dependiendo de a quién se elija, será mostrada la *secuencia 5*, pero desde el P.O.V. del personaje seleccionado. Por ejemplo, si el *usuario-espectador* elige a Max, que padece de trastorno obsesivo compulsivo, veremos a la enfermera arreglarse constantemente el uniforme para dejarlo simétrico.

Figura 38

Momento de participación 4, P.O.V de Max



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Aunque el MP 4 rompe con el patrón de colores, reitera la idea de que todo lo visto por el *usuario-espectador* pertenece a una mirada subjetiva. Esto se infiere por tres cosas: primero, el diálogo de Serge (“Salgamos de la cabeza de Jed y veamos el mundo desde los ojos de alguien más”); segundo, porque son mostrados otros P.O.V.¹¹¹ en los que la misma situación ocurre de manera diferente; tercero, porque el amarillo, el rojo y el azul solamente son percibidos por Jed (al “salir de su cabeza”, la perspectiva y los colores cambian). Vemos el mundo desde la perspectiva de Jed, pero la forma en cómo suceden los acontecimientos es apenas una versión de varias posibles.

El MP 11 toma lugar después de la *secuencia 14*, en la que Jed es atacado por Grace. En la IGD solamente aparece una barra que marca una cuenta regresiva (*elemento visual*) y la frase “Tomar jeringa” (*Grab the Syringe*) en letras amarillas. El *usuario-espectador* debe pulsar varias veces la mano de Jed hasta detener el ataque de Grace.

A diferencia del MP 4, en el que las tres *variantes* de color son sustituidas por el blanco¹¹², en el MP 11 está presente el amarillo mediante los *elementos lingüísticos* (fig. 39). El patrón de color se rompe porque el amarillo, asociado a Jed en los demás MP, no está

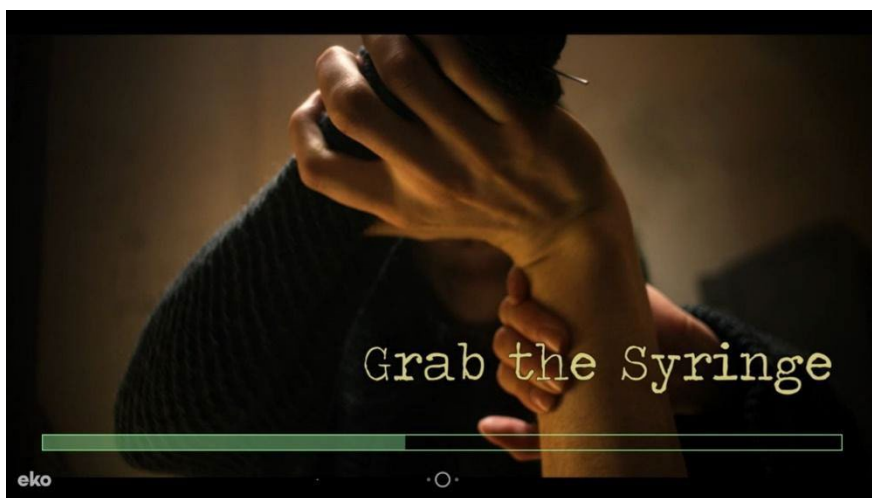
¹¹¹ Esta no fue señalada en las *variantes del estilo* porque era más pertinente hablar sobre ella en este punto del análisis y porque las *variantes* de color son las más predominantes.

¹¹² Que también es una *variante* de color, pero menos estructurada que las otras.

vinculado a una alternativa que el protagonista se plantea, porque en realidad no hay opción elegir: se trata más bien de una acción que el *usuario-espectador* está obligado a realizar para que la historia continúe.

Figura 39

Momento de participación 11



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

En este MP se rompe con la estructura del amarillo porque no está asociado al protagonista. Lo anterior produce una falta de unidad en esa parte del cortometraje; sin embargo, nuevamente es reiterada la idea de la mirada subjetiva: el MP 11 corresponde al P.O.V de Jed, el único personaje que percibe las tres *variantes* de color.

El MP 11 parece ignorar deliberadamente los patrones de color establecidos anteriormente para proporcionar al *usuario-espectador* un tipo de *intervención* diferente, que no se basa en la toma de decisiones, sino en la acción rápida.

Como se vio, no todas las *variantes* están en todos los *momentos de participación*. A *nivel exterior*, el contraste entre los que cuentan con los tres colores (MP 5, 6, 8, 10 y 12) y aquellos en los que el amarillo no está presente (MP 2, 3 y 9) también reproduce las *oposiciones* $Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$.

En resumen, a *nivel interior* y a *nivel exterior* existen *variantes* relacionadas al color: en el primero, hay tres diferentes colores; en el segundo, hay presencia o ausencia de un color (el amarillo, concretamente). En ambos casos, se exterioriza el conflicto interno del protagonista.

4.3 Funciones comunicativas de la interfaz

Una vez identificadas tanto las *oposiciones* como las *variantes* de los *elementos filmicos* de las diferentes *series homogéneas*, es necesario analizar las *funciones comunicativas* de la IGD.

De acuerdo con la metodología propuesta (ver capítulo 3), existen dos caminos para determinar las *funciones* de un *elemento filmico* dentro del *sistema formal participativo*: por un lado, identificando *oposiciones* y *variantes*, tarea realizada en el apartado anterior; por el otro, identificando la *motivación* de los *elementos filmicos estructurados*.

Previamente, se identificaron y articularon tres *series homogéneas*. Primero, la del *subsistema narrativo*, en el que existen dos *oposiciones* entre la triada protagónica: los objetivos de Jed son escapar del hospital y mantenerse cuerdo; los de Ida, ayudar a Jed a escapar y controlar su mente para liberar su “instinto violento”; los de Serge, mantener a Jed recluido y apoderarse de su mente para “calmarlo”.

Segundo, la del *subsistema estilístico*. En él, encontramos dos *elementos estructurados*: la iluminación con sus *variantes* de color, que exteriorizan en el espacio las *oposiciones* de los personajes principales; y el plano subjetivo, el cual muestra al *usuario-espectador* el P.O.V. del protagonista.

Tercero, la del *subsistema interfásico*. En esta encontramos *variantes* de color, que asocia ciertas acciones con Jed, Ida o Serge. Además, junto con el plano subjetivo, muestra la percepción que el protagonista tiene del mundo.

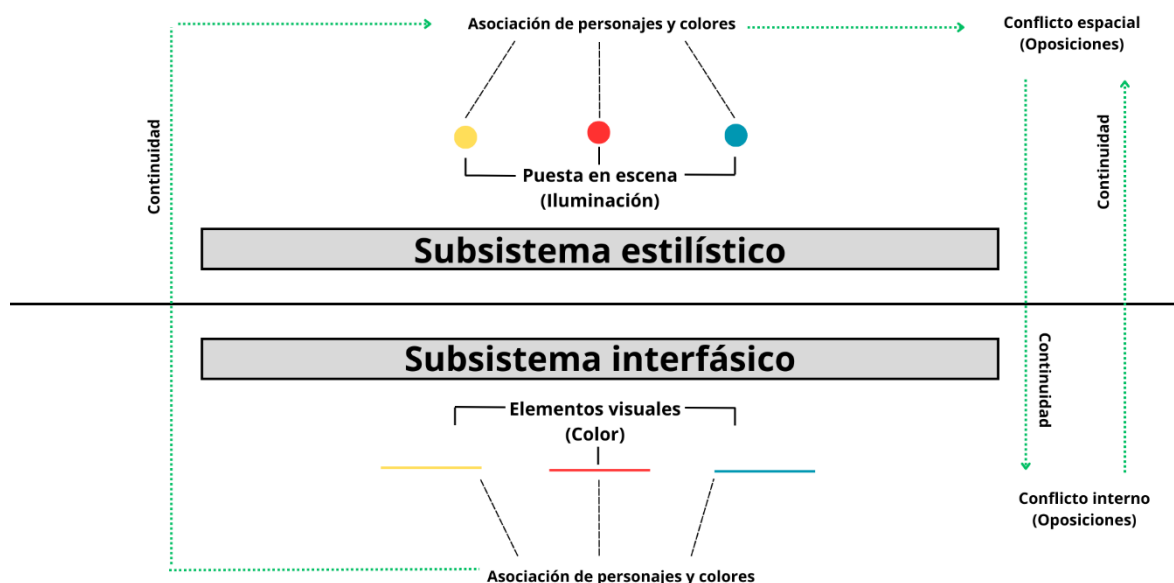
Las *oposiciones* y las *variantes* de *elementos* en cada *serie homogénea* son *patrones* que pueden considerarse como el eje estructural del *sistema filmico participativo* en *Chatterbox: Escape the Asylum*. Así, es posible comprender su *forma filmica*.

A partir de los patrones anteriores, se pueden identificar las *funciones* de la IGD. En la metodología, se propuso tomar en cuenta como *elementos interfásicos* “destacados” a los que fueran una *continuidad* de los *elementos estilísticos* “destacados”. Sin embargo, en el caso de este cortometraje, los *elementos estilísticos* “destacados” son una *continuidad* de los *elementos interfásicos* “destacados”. Como vimos, es a través de la IGD que las *variantes* de color son asociadas a la triada protagónica, pero el conflicto espacial (como exteriorización

de las *oposiciones* $Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$) se establece mediante el *estilo*. No obstante, ese conflicto tiene *continuidad* en la IGD. La figura 40 representa visualmente esos *intercambios*.

Figura 40

Intercambios entre la interfaz y el estilo



Fuente: elaboración propia (2023).

La asociación entre colores y personajes comienza en la *interfaz* y continúa en el *estilo*. En este se exteriorizan las dos *oposiciones* ($Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$) como un conflicto espacial, el cual tiene *continuidad* en el *subsistema interfásico* como un conflicto interno en el que los *elementos visuales* reproducen el P.O.V de Jed. Lo anterior se traduce en el *estilo* nuevamente como el conflicto espacial y regresa a la *interfaz* como el conflicto interno.

En el caso de *Chatterbox: Escape the Asylum*, se refuta la idea de que los *elementos interfásicos estructurados* son una *continuidad* de los *elementos estilísticos estructurados*. En su lugar, hay *intercambios* entre los *subsistemas estilístico e interfásico*: planteamientos visuales del primero se continúan en el segundo y viceversa. No obstante, cabe recordar que las *oposiciones* entre los personajes fueron establecidas primero en el *subsistema narrativo*.

Además, los patrones en este cortometraje también prueban que la IGD es un *subsistema formal*, en tanto contribuye al desarrollo narrativo y temático del filme. En otras palabras, no es un agregado encargado exclusivamente de la *intervención del usuario-espectador*. Por lo tanto, las *variantes* de color en la IGD (*elementos visuales interfásicos*) cumplen principalmente dos *funciones comunicativas*: la *narrativa* y la *simbólica*.

La *función narrativa* es la que permite el desarrollo de la historia. Un aspecto importante en esta película es la doble *oposición* entre la triada protagónica (*Ida* ↔ *Serge* y *Ida/Serge* ↔ *Jed*), no solamente desarrollada en el *subsistema narrativo* a través de los diálogos, sino también mediante la IGD.

Esa doble *oposición* se desarrolla en la IGD gracias a las *variantes* de color que encontramos a *nivel externo*. Resulta pertinente recordar que estas se pueden observar al contrastar dos o más MP. Como se vio, el amarillo como único color presente en la IGD ocurre en los MP 1 y 7; los colores rojo y azul, sin la presencia del amarillo, se encuentran en los MP 2, 3 y 9; y las tres *variantes* están en los MP 5, 6, 8, 10 y 12.

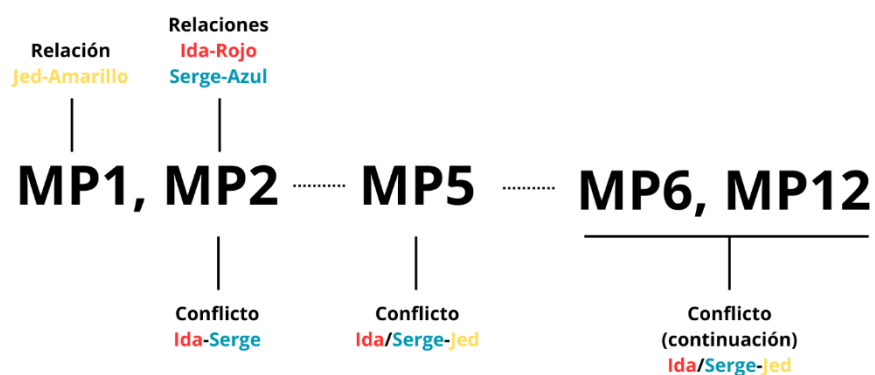
Tras la *secuencia 1* (presentación del protagonista), el MP 1 relaciona al amarillo con Jed, su “mundo ordinario” y su cordura (fig. 25). Después de la *secuencia 2* (establecimiento de la primera *oposición*), el MP 2 relaciona el rojo y el azul con Ida y Serge respectivamente, y muestra visualmente la *oposición* *Ida* ↔ *Serge* (fig. 26). El MP 5 es posterior a la *secuencia 3* (continuación de la primera *oposición* y establecimiento de la segunda) y muestra visualmente, a *nivel interfásico*, las *oposiciones* *Ida* ↔ *Serge* y *Ida/Serge* ↔ *Jed*, porque es la primera vez en que los colores amarillo, rojo y azul aparecen juntos (fig. 29). Finalmente, los MP 6 y 12 también reproducen de manera visual ambas *oposiciones* (figs. 34 y 32).

Conjuntamente, la estructura de los MP anteriores guardan una relación estrecha con el *subsistema narrativo*. Como fue mencionado en la metodología, la *segmentación en secuencias* posibilita encontrar vínculos entre la *narración* y la *interfaz*. La presentación de los personajes (*secuencias 1 y 2*) se corresponden a las asociaciones de las *variantes* de color en los MP 1 y 2. La discusión entre Jed, Ida y Serge (*secuencias 3, 7, 8 y 12*), se corresponden al contraste de las *variantes* en los MP 5, 6 y 12. Esto muestra que el uso estructurado del

color en la IGD es parte fundamental en el desarrollo de la historia porque contribuye a la evolución del conflicto de la triada protagonista (fig. 41).

Figura 41

Desarrollo del conflicto en la estructuración de los MP



Nota. En la estructuración de estos MP no hay una resolución del conflicto, eso toma lugar en el *subsistema narrativo*. Fuente: elaboración propia (2023).

Otro camino para llegar a la *función narrativa* de la IGD es mediante la *motivación*. Esta es la razón por la cual un *elemento filmico* se encuentra dentro de la *forma filmica*. Para encontrar la *motivación*, puede formularse la siguiente pregunta: ¿por qué está ahí ese *elemento filmico*? Un *elemento* está motivado cuando existe otro previo que justifica su presencia en el *sistema formal*.

Por ejemplo, ¿por qué en el MP 1 Jed es resaltado en amarillo? Porque la *secuencia 1* presenta al personaje y los MP tienden a seguir una estructuración interna de la IGD que reproduce visualmente lo que sucede en el *subsistema narrativo*. Como en la *secuencia 1* solamente aparece Jed, en el MP 1 solamente aparece el color amarillo (fig. 25). Asimismo, el MP 2 muestra las manos resaltadas de Jed en color rojo y azul, y las frases “Tirar píldoras” y “Tomar píldoras”, porque en la *secuencia 2* fueron presentados los personajes de Ida y Serge (fig. 26).

Igualmente, la *secuencia 3* establece el conflicto la triada protagónica y en MP 5 se muestra de manera visual (fig. 29). Por su parte, el MP 6 encuentra su *motivación* en las *secuencias 7 y 8*: en la primera, Max sugiere a Jed escuchar únicamente a una de sus voces internas; en la segunda, Ida y Serge se acusan mutuamente de estar mintiendo, así que Jed debe elegir en quién confiar. El MP 6 muestra que existe una tercera voz, la del propio Jed. Max se refería a ella y es a la que Jed tiene que seguir (fig. 34).

El MP 12 tiene su *motivación* en la *secuencia 12*. Helena explica a Jed que la única forma de escapar es provocar una explosión. Esa acción se convierte en una de las opciones de la IGD en el MP 12 (fig. 32), que lleva al desenlace de la *continuidad principal*.

Aquí es donde cobra relevancia la *extensión*¹¹³ como característica de la *función narrativa* de la IGD. Recordemos que ese rasgo hace referencia a la repetición de un MP cuando el *usuario-espectador* no tomó la decisión correcta, en tanto el argumento no puede continuar. El MP 6 cumple con una *extensión* porque sólo es posible pasar a la siguiente *secuencia* cuando se elige el nombre de Jed.

Cabe recordar que el MP 6 muestra a Jed frente al espejo y debe decidir si confiar en Ida, Serge o él mismo. Si el *usuario-espectador* confía en Ida, Serge desaparece y ella toma el control de la mente de Jed. Si confía en Serge, ocurre lo opuesto. Independientemente de a quién de los dos se seleccione, Jed siempre quedará atrapado. Cuando esto sucede, el filme continúa con una *secuencia* en la que Max le dice a Jed “Aún no sabes en quién confiar” (*Still don't know who to trust*), lo cual da paso nuevamente a la *secuencia 8* y al MP 6.

Como se mencionó, ese MP tiene una tercera opción, resaltada en amarillo y apenas perceptible. Cuando es elegida, la película pasa a la *secuencia 9*, siguiendo la historia dentro de la *continuidad principal*.

Por lo tanto, el MP 12 también está motivado por las *secuencias 7 y 8*, donde se plantea que el protagonista solamente debe escuchar una voz, pero también que sus voces internas son engañosas. La *continuidad principal* ocurre cuando en el MP 6 es elegida la opción de confiar en Jed (es decir, el protagonista decide confiar en sí mismo). Precisamente,

¹¹³ Característica explicada en el capítulo 1.

en el MP 12, la opción de explotar el lugar es una alternativa planteada por él, por esa razón se encuentra resaltada en amarillo.

Los tres *subsistemas* preparan al *usuario-espectador* para el MP 12, en donde la voz de Jed (representada visualmente por el color amarillo tanto en el *estilo* como en la IGD a lo largo del cortometraje), las ideas de “romper el sistema” y “escuchar una sola voz” (desarrollada en las secuencias 7 y 8), la opción de seguir a la voz de Jed (MP 6), y la acción de explotar el lugar (sugerencia realizada por Helena en la *secuencia 12*) convergen en una sola opción, que lleva al final de la *continuidad principal*.

En otras palabras, para cuando el *usuario-espectador* se encuentra en el MP 12, el *sistema formal participativo* le ha proporcionado la información narrativa, estilística e interfásica necesaria para tomar la decisión “correcta”, en tanto lleva al final de la *continuidad principal*.

Por su parte, la *función simbólica* es aquella que contribuye al *tratamiento temático*. En *Chatterbox: Escape the Asylum*, el tema principal es la locura. Primero, la historia toma lugar en un hospital psiquiátrico; segundo, el protagonista tiene esquizofrenia, representada por el dúo Ida-Serge; tercero, el uso del color —tanto en el *estilo* como en la IGD— proyecta la percepción distorsionada que Jed tiene de su entorno, como resultado de su padecimiento.

Precisamente, las *variantes* de color no solamente establecen las *oposiciones* de la triada protagónica, también tratan visualmente el tema de la locura. A *nivel interfásico*, cada MP es un vistazo al “mundo interior” del protagonista, cuya percepción está condicionada por su esquizofrenia.

Lo anterior se confirma en el MP 4 (fig. 38), cuando el *usuario-espectador* puede “salir” de la cabeza de Jed y entrar a la de cualquiera de los personajes secundarios (Max, Helena y Grace). Al elegir a uno de ellos, la *secuencia 5* se desarrollará de diferentes maneras, lo cual indica que el P.O.V no solamente está condicionado por el lugar en el que se encuentran los personajes, sino también por sus padecimientos.

Además, en el MP 1 (fig. 25) solamente existe el color amarillo, asociado a Jed, y se encuentra previo al MP 2, en el que debe elegir entre “Tomar píldora” o “Tirlarla”. Si la tira, se dará paso a la *secuencia 3* en la que se establecen las *oposiciones* entre los tres personajes

principales. En otras palabras, el protagonista se mantenía relativamente cuerdo en el MP 1, pero al deshacerse de las píldoras, su locura comienza a tomar el control nuevamente, por lo que puede escuchar a sus voces internas.

Ida y Serge intervienen en la *secuencia 2*, pero se muestra a un Jed centrado en lo que realmente está ocurriendo a su alrededor. Tras haber tirado la pastilla, en la *secuencia 3* lo vemos ahora sí prestarles atención, lo que da paso a la *oposición Ida/Serge* ↔ *Jed*. Así, los siguientes MP cuentan con las tres *variantes* de color.

En el MP 6, Jed debe elegir si confiar en Ida, Serge o el mismo. Previamente, señalé que la única opción que permite continuar la historia es confiar en él mismo. Inmediatamente después, en la *secuencia 9* predomina el amarillo en la iluminación, que mantiene una *continuidad* en el MP 7: a *nivel interfásico*, solamente existe ese color (fig. 42).

Figura 42

Momento de participación 7



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Como parte de un sistema más amplio, la *función narrativa* del *subsistema interfásico* solamente realiza una parte del *tratamiento temático*. Los *subsistemas narrativo y estilístico* también cumplen un rol fundamental: el primero, contrasta las personalidades de los personajes y expone sus motivaciones; el segundo, exterioriza la locura del personaje en el espacio. Conjuntamente, los tres *subsistemas* muestran el conflicto de un hombre que se resiste a su locura.

Solamente falta hablar de las funciones *estética* e *indicativa*, las cuales están relacionadas entre sí. La primera apela a los sentidos; la segunda, establece las dinámicas de *participación*. La primera hace que los colores amarillo, rojo y azul llamen la atención del *usuario-espectador* y orienten su mirada hacia lo más “destacado”; la segunda, permite asociar los colores y los objetos a una acción en particular.

Por ejemplo, cuando las tres *variantes* de color están presentes en el mismo MP, cada uno resalta algún objeto de la puesta en escena. Son esos *ítems* a los que el *usuario-espectador* presta más atención (*función estética*). Gracias a los *elementos lingüísticos*, que también aparecen resaltados con alguna *variante* de color, se le indica al *usuario-espectador* cuáles son las opciones disponibles, asociadas a alguno de los objetos (*función indicativa*).

Exclusivamente para hablar de las *funciones estética* e *indicativa*, hay que considerar una *variante* de color más en los MP: el verde, utilizada para resaltar una barra ubicada en la parte inferior de la IGD. Esta indica el tiempo que tiene el *usuario-espectador*. Además, es un *elemento visual interfásico* en movimiento, lo cual también apela a los sentidos del *usuario-espectador* puesto que debe tener claro que su tiempo es limitado (fig. 43). También existe movimiento en la aparición y desaparición de las frases en pantalla, pero no es tan perceptible.

Figura 43

La variante de color verde



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Las cuatro *funciones* propuestas en el capítulo 1 están presentes en *Chatterbox: Escape the Asylum*. Se pueden dividir en dos grupos: en el primero están las *funciones narrativa y simbólica*; en el segundo, las *funciones estética e indicativa*. Propongo distinguirlas así porque entre ellas hay una relación mutua.

Por ejemplo, las *variantes* de color no solamente sirven para desarrollar el conflicto de los personajes, sino que al mismo tiempo representan visualmente el padecimiento mental

del protagonista. La *función narrativa* permite a la IGD llevar a cabo la *función simbólica*. Además, las *variantes* condicionan la mirada del *usuario-espectador* y, con ayuda de los *elementos lingüísticos*, le indican cuáles son las opciones disponibles y cómo intervenir.

La *doble segmentación* del cortometraje permitió analizar sus *funciones comunicativas*, por lo que es momento de la *recomposición*: “armar” nuevamente la película en una visión unitaria que establezca las relaciones, *funciones* y sentidos de cada segmento y *elemento* para crear un *modelo*.

4.4 Recomposición

En cierto sentido, la *recomposición* del filme se ha ido esbozando durante la primera parte del análisis: fueron mencionadas algunas *secuencias* y algunos *momentos de participación*, los cuales permiten entender la estructura general del *sistema filmico participativo*.

Las *etapas* de esta segunda parte del análisis son la *enumeración*, el *ordenamiento*, el *reagrupamiento* y la *modelización*. En la metodología se mencionó que varios de esos pasos no estarían en el análisis de manera explícita porque generalmente toman lugar de manera simultánea o quedan como “notas personales”.¹¹⁴

Por ejemplo, la *enumeración* de las *secuencias*, los *momentos de participación* y los *elementos filmicos* “destacados” se llevó a cabo durante la *segmentación de la continuidad* y *el espesor*. El *ordenamiento* se realizó para explicar las *continuidades* e *intercambios* de los *elementos narrativos*, *estilísticos* e *interfásicos*. El *reagrupamiento* también se sugirió al hablar de las *variantes* de color para construir *oposiciones*.

No obstante, con la finalidad de realizar un análisis con la mayor claridad posible, en las páginas siguientes ilustraré cada uno de esos pasos. En otras palabras, explicaré brevemente cómo enumeré, ordené y reagrupé los *elementos filmicos* del cortometraje en turno, para después profundizar en el *modelo* de análisis.

Enumeración y ordenamiento

La *etapa de enumeración* es la fase en la que se tienen en cuenta todos los *elementos filmicos* identificados durante la *descomposición*, los cuales se enumeran por segmento o por

¹¹⁴ Esto se abordó en el capítulo 3.

“familia” (*subsistema*) a la que pertenecen. Como se mencionó en la metodología, es el momento de la *catalogación* sistemática de todos los *elementos* “destacados”. Por otro lado, en la *etapa de ordenamiento* se indica el lugar que ocupa cada *elemento* en el conjunto del filme, respecto a la *continuidad* (primera segmentación) o al *espesor* (segunda segmentación).

En el caso de *Chatterbox: Escape the Asylum*, la *continuidad principal* tiene diecisiete *secuencias* y doce *momentos de participación*¹¹⁵. En promedio, cada *secuencia* cuenta con seis *elementos* “destacados”, que también fueron enumerados. Después, se ordenaron de tal forma que hicieran evidentes las *continuidades* e *intercambios* entre cada *subsistema*. El anexo 2 presenta una tabla completa en la que se enumeraron y ordenaron las *secuencias*, los *subsistemas* y sus *elementos* “destacados”. La tabla 4 es un ejemplo de lo anterior.

Tabla 4

Enumeración y ordenamiento de los elementos filmicos “destacados”

	Subsistema 1 (narrativo)	Subsistema 2 (estilístico)	Subsistema 3 (interfásico)
Secuencia 1	1 Jed		1 Amarillo
	2 Ida (voz)		
	3 Serge (voz)		
Secuencia 2	1 Jed	1 Pintura	
	2 Ida (voz)	2 Plano subjetivo	1 Rojo
	3 Serge (voz)		2 Azul
Secuencia 3	1 Jed (personaje)	1 Iluminación amarilla	
	2 Ida (voz)	2 Iluminación roja	
	3 Serge (voz)	3 Iluminación azul	
Secuencia 4	1 Jed	1 Iluminación amarilla	
	2 Ida (voz)	2 Iluminación roja	1 Rojo
	3 Serge (voz)	3 Plano subjetivo	2 Azul
Secuencia 5	1 Jed	1 Iluminación amarilla	1 Amarillo
	2 Ida (voz)	2 Plano subjetivo	2 Rojo
	3 Serge (voz)		3 Azul
	4 Max		4 Blanco
	5 Helena		
	6 Serge		

Fuente: elaboración propia (2023)

En la tabla anterior, pueden observarse las *continuidades* en cada *subsistema*. Por ejemplo, en la *secuencia 1*, el *elemento narrativo* 1.1.1 (Jed) se corresponde al *elemento interfásico* 1.3.1 (Amarillo), realizando una asociación entre ambos. Por su parte, en la *secuencia 3*, los *elementos narrativos* 3.1.1 (Jed), 3.1.2 (Ida) y 3.1.3 (Serge) tienen

¹¹⁵ Recordemos que los *momentos de participación* marcan el final de una *secuencia*, pero también son parte de ella.

continuidad con los *elementos estilísticos* 3.2.1 (iluminación amarilla), 3.2.2 (Iluminación roja), 3.2.3 (Iluminación azul). Las celdas en blanco y gris hacen referencia a *elementos* presentes o que no mantienen una *continuidad*.

Con la *enumeración* y el *ordenamiento* se sintetizaron y jerarquizaron *los elementos filmicos* “destacados” y se consideraron nexos que los ligan recíprocamente. Lo anterior tuvo como resultado el descubrimiento de las relaciones estructuradas en el *sistema filmico participativo global*.

Reagrupamiento

La *etapa de reagrupamiento* consiste en realizar alguna o varias de las siguientes cuatro operaciones concretas para llegar a una imagen restringida del filme, es decir, a una síntesis del *sistema filmico participativo global*: la *sustitución por inferencia*, la *unificación por equivalencia*, la *sustitución por generalización* y la *jerarquización*.¹¹⁶

La *sustitución por inferencia* consiste en identificar *elementos filmicos* relacionados y sustituirlos por el resultado de esa relación. Como vimos, los *elementos* relacionados son la triada protagónica (*subsistema narrativo*) con las *variantes* de color en la iluminación (*subsistema estilístico*) y con las *variantes* de color en la IGD (*subsistema interfásico*). Precisamente, de esas relaciones se infieren las *oposiciones* $Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$.

La *unificación por equivalencia* consiste en encontrar *elementos filmicos* que se puedan superponer para hacer uno solo. En el caso de *Chatterbox: Escape the Asylum* las *oposiciones* $Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$ se superponen y derivan en lo que llamo la “lucha por el control de la mente de Jed” —mostrada en el espacio a través de la iluminación y en la IGD mediante los colores—, también entendida como el deseo de Jed de escapar de su locura. A su vez, el deseo de Jed de escapar de su locura se superpone al deseo de Jed de escapar del hospital.

La *sustitución por generalización* consiste en hallar *elementos filmicos* similares y extraer uno que los englobe a todos. Jed tiene un doble deseo: escapar de su locura y escapar

¹¹⁶ Estas operaciones fueron explicadas en la metodología.

del hospital. Ambas son prisiones, una mental y otra física. En cualquier caso, él tiene que “romper el sistema” (*break out the system*). Ésta última idea sustituye a ese doble deseo.

Finalmente, la *jerarquización* consiste en tomar en cuenta *elementos filmicos* de distinto rango, es decir, de diferente *continuidad* para privilegiar el de mayor alcance. Como vimos las *oposiciones* $Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$ atraviesan los tres *subsistemas*. Precisamente, el conflicto entre Ida y Serge se difumina ante el conflicto entre Ida, Serge y Jed, el cual podemos traducir a la *oposición locura \leftrightarrow cordura*. Ante ella, se difumina la *oposición permanecer \leftrightarrow escapar* del hospital.

En resumen, de las cuatro operaciones se obtuvieron cuatro resultados conectados entre sí. La *sustitución por inferencia* permitió encontrar las relaciones básicas entre *elementos* (*oposiciones* $Ida \leftrightarrow Serge$ y $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$). La *unificación por equivalencia* posibilitó hallar paralelismos de esas relaciones dentro y fuera de cada *subsistema* (siendo el más importante el escapar del hospital y escapar de su locura). La *sustitución por generalización* facilitó la síntesis de una idea que es sugerida por el uso similar de algunos *elementos* presentes en los tres *subsistemas* (romper el sistema). La *jerarquización* permitió encontrar que la *oposición* $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$ (=locura-cordura) era la más importante, puesto que a partir de ella se estructuran los *elementos filmicos narrativos, estilísticos e interfásicos* más “destacados”.

Entonces, la *oposición* $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$ muestra el deseo de Jed de escapar de su locura, que se corresponde a su deseo de escapar del hospital, lo cual implica “romper el sistema” y para conseguirlo, tiene que lidiar con su esquizofrenia aferrándose a sus atisbos de cordura. Todo esto queda plasmado en el *modelo de análisis*, sobre el cual hablaré a continuación.

Modelización

En el caso de *Chatterbox: Escape the Asylum*, es posible hacer dos *modelos*: el primero, *estático-figurativo*; el segundo, *estático-abstracto*. Ambos esquemas proporcionan una visión concentrada del cortometraje, de sus estructuras recurrentes.

Cabe recordar que un *modelo estático-figurativo* es el que se construye a partir de una metáfora o analogía cuya imagen es inmóvil, la cual capta las relaciones recíprocas entre los

elementos filmicos “destacados”. Por su parte, un *modelo estático-abstracto* muestra cómo la misma fórmula opera dentro, fuera y entre las diferentes familias.

Para este filme, el *modelo estático-figurativo* fue nombrado “La Leyenda de Thamus y la Muerte del Gran Dios Pan”, Por otro lado, el *modelo estático-abstracto* se sintetizó en la fórmula $A \leftrightarrow B$.

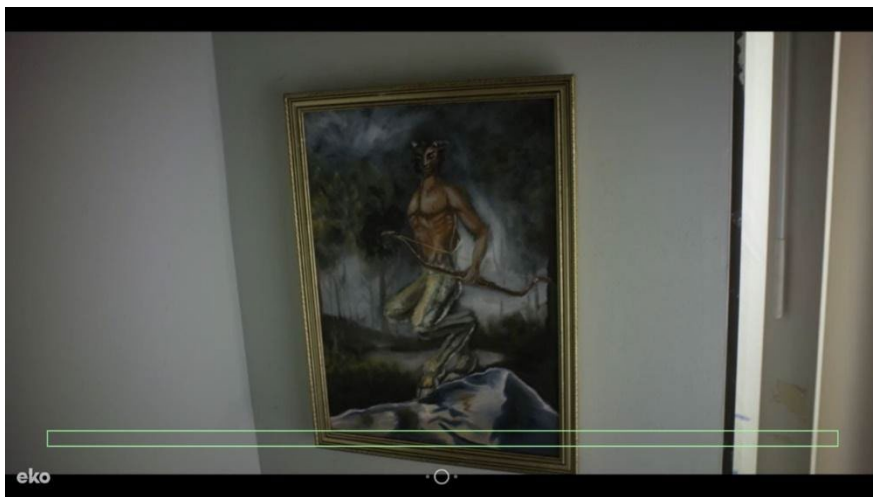
1. Modelo estático-figurativo: “La leyenda de Thamus y la Muerte del Gran Dios Pan

De acuerdo con Max, Thamus fue un héroe mitológico que con sólo decir “El Gran Pan ha muerto” logró que, en efecto, la deidad muriera. Lo consiguió porque convenció a la gente de que sus palabras eran ciertas. En el mismo sentido de ideas, logró romper el sistema de creencias, que también es un sistema de control. Por lo tanto, el *modelo estático-figurativo* establece una analogía en la que Jed, al igual que Thamus, debe romper el sistema de control, representado por el hospital (prisión física) y sus voces internas (prisión mental). De hecho, en la misma película hay tres *secuencias* clave que permiten reforzar a este modelo.

En la *secuencia 2*, durante el MP 2, Jed está frente a una pintura del Gran Dios Pan. En esa *secuencia* se sugiere que el protagonista lleva una vida rutinaria: la enfermera le dice “Ya conoces la rutina” (*You know the drill*), y Jed parece actuar en automático al agarrar las píldoras y acercarse al lavamanos para tomarlas. Ida le pide que no lo haga porque lo están controlando. Así, se establece que él se encuentra bajo un sistema de control que le ha impuesto una rutina, pero también que sus voces internas intentan imponerle ciertas acciones. Entonces, ese sistema de control que mantiene al personaje inmerso en una vida rutinaria está representado por la pintura del Gran Dios Pan, que se impone ante él en la *secuencia 2* (fig. 44).

Figura 44

El Dios Pan



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

En la *secuencia 7*, Max cuenta a Jed la leyenda de Thamus y la Muerte del Gran Dios Pan. Al finalizar, Max pregunta a Jed si sabe de qué está hablando, a lo que el otro responde “El rompió el sistema” (*He broke out the system*). Además, Ida sugiere que la leyenda en realidad habla de él, por lo que su misión también es romper el sistema.

Sin embargo, Max asegura que todo lo que acaba de contarle sobre Thamus y el Gran Dios Pan no es más que una historia. Aun así, seguro de que es una reencarnación de aquel héroe legendario, Jed confiesa a Max que también escucha voces. A esto, Max responde que Thamus solamente escuchaba una voz; en cambio, Jed escucha dos y eso es un problema porque una de las voces solamente lo está manipulado. Por lo tanto, Max le aconseja hacerle caso solamente a una de sus voces internas.

Después sigue la *secuencia 8*, en la que Ida y Serge se acusan mutuamente estar mintiendo y manipulando a Jed y que concluye con el MP 6 (fig. 34), en donde la única forma de avanzar en la historia es seleccionando el nombre de Jed. Recordemos que este aparece y desaparece rápidamente a tal punto que puede ser casi imperceptible para el *usuario-espectador*.

El MP 6 deja claro que el sistema de control interno, es decir, la locura de Jed representada por las voces de Ida y Serge, tienen casi todo el control, pero Jed aún muestra algo de resistencia. Precisamente, al seleccionar el nombre del protagonista, el *usuario-*

espectador —que gracias al plano subjetivo sabemos que se posiciona en el lugar del protagonista— logra “romper el sistema”.

Como vimos, lo anterior será relevante para la *secuencia 16* y el MP 12, en el que Jed debe elegir entre inducirse o fingir una sobredosis y explotar al lugar. Para entonces, el *usuario-espectador* conoce que la opción que posibilita continuar la historia es explotar el lugar porque, al igual que en la *secuencia 8* y el MP 6, esa alternativa tampoco destaca por sobre las otras dos. Nuevamente, la única forma de escapar, y de llegar al final de la historia, es “rompiendo el sistema”. Dicho de otra manera, Jed mata a su versión del Gran Dios Pan.

2. Modelo estático-abstracto: la fórmula $A \leftrightarrow B$

A pesar de que el *modelo* anterior muestra las relaciones de algunas *secuencias* y MP entre sí, en función de la leyenda de Thamus y el Gran Dios Pan, no pone en evidencia las relaciones existentes entre los diferentes *elementos* de los *subsistemas narrativo, estilístico e interfásico*.

El *modelo estático-abstracto* presta mayor atención a las relaciones de *elementos*. Precisamente, muestra que el cortometraje, en los tres *subsistemas*, mantiene *oposiciones de elementos* que se sintetizan en la fórmula $A \leftrightarrow B$, donde “A” es el primer *elemento* dado, \leftrightarrow es la *oposición* y “B” es el segundo *elemento* dado.

Establecida en el *subsistema narrativo* mediante el diálogo, la primera *oposición* en el *sistema filmico* es $Ida \leftrightarrow Jed$ (*secuencia 2*), que mantiene *continuidad* en el *subsistema interfásico* (MP 2) con la *oposición rojo \leftrightarrow azul* (fig. 45).

Figura 45

Continuidad entre la secuencia 2 y el MP 2

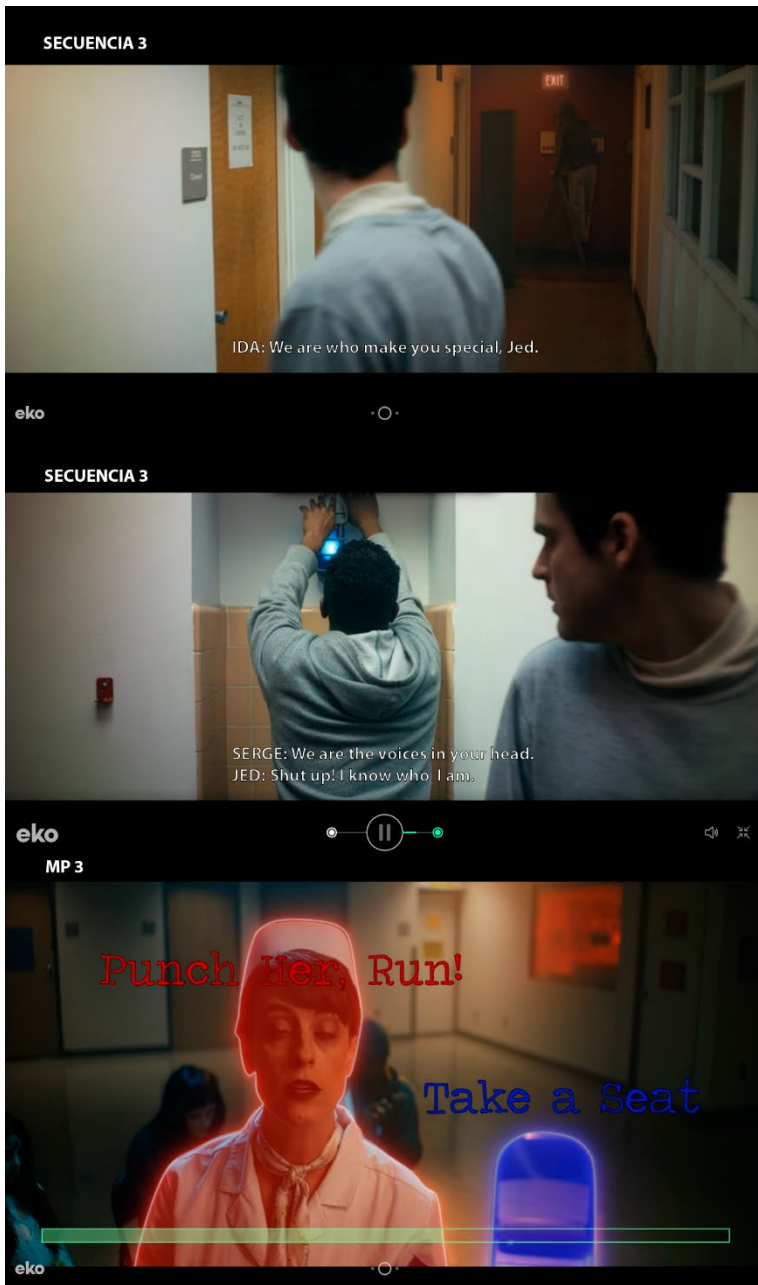


Nota. La *oposición* establecida mediante el diálogo se continua en la *oposición* establecida a través de los colores. Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Después, en el *subsistema narrativo* se establece la *oposición* *Ida/Serge* ↔ *Jed* (*secuencia 3*), la cual mantiene una *continuidad* en el *subsistema estilístico* con la *oposición* *iluminación roja/azul* ↔ *iluminación amarilla* (*secuencia 3*), que a su vez tiene *continuidad* en el *subsistema interfásico* con la *oposición* *rojo/azul* ↔ *amarillo* (MP 3). La figura 46 muestra esas *continuidades*.

Figura 46

Continuidades entre la secuencia 3 y el MP 3



Nota. La oposición establecida mediante el diálogo se continúa con la iluminación de la puesta en escena y con los colores interfásicos. Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Además, cada *oposición* tiene *continuidad* dentro de su mismo *subsistema* en diferentes *secuencias* y *MP*. Por ejemplo, *Ida*↔*Jed* se continua en las *secuencias* 2, 4, 6, 7, 11 y 16 en el *subsistema narrativo*. Por su parte, la *oposición rojo*↔*azul* tiene *continuidad* en los *MP* 2, 3, 12 en el *subsistema interfásico*.

Por otro lado, la *oposición* *Ida/Serge*↔*Jed* mantiene *continuidad* en las *secuencias* 3, 5, 8 y 14 en el *subsistema narrativo*. Igualmente, la *oposición* *iluminación roja/azul*↔*iluminación amarilla* continua en las *secuencias* 3, 5, 10, 13 y 16 en el *subsistema estilístico*. A su vez, en el *subsistema interfásico*, la *oposición* *rojo/azul*↔*amarillo* tiene *continuidad* en los MP 5, 6 y 12.

No solamente eso, sino que también existen *oposiciones* entre *elementos* de diferentes *subsistemas*. Por ejemplo, la *iluminación amarilla* de la *secuencia 4* se opone a los colores rojo y azul del MP 3, relación que puede expresarse como *rojo/azul*↔*iluminación amarilla* (fig. 47). Además, los diálogos de *Ida* y *Serge* en la *secuencia 14* se oponen a la *iluminación amarilla* del mismo segmento, relación expresada en *Ida/Serge*↔*Iluminación amarilla* (fig. 48).

Figura 47

Oposición *rojo/azul*↔*iluminación amarilla*



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Figura 48

Oposición $Ida/Serge \leftrightarrow$ iluminación amarilla



Nota. En este caso, los diálogos del *subsistema narrativo* se oponen a la iluminación del *subsistema estilístico*. Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Este *modelo estático-abstracto* permite ver que la película cuenta con un *sistema formal estructurado* a partir de la relación $A \leftrightarrow B$, puesto que a esa fórmula se pueden reducir las *oposiciones* más “destacadas”. Recordemos que, en las primeras dos *secuencias*, se establecen asociaciones entre la triada protagónica (Ida, Serge y Jed) y los colores principales (rojo, azul y amarillo). Así, la relación $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$ en el *subsistema narrativo* es equivalente a la relación $iluminación\ roja/azul \leftrightarrow iluminación\ amarilla$ en el *subsistema estilístico*, que a su vez es equivalente a la relación de colores $rojo/azul \leftrightarrow amarillo$ en el *subsistema interfásico*. En ese mismo sentido de ideas, las tres *oposiciones* anteriores son equivalentes a las relaciones $rojo/azul \leftrightarrow iluminación\ amarilla$ y $Ida/Serge-iluminación\ amarilla$.

Son *oposiciones* equivalentes porque están basadas en la fórmula $A \leftrightarrow B$, la cual se encarga de oponer a los tres personajes principales en cada *subsistema*. Otra forma de entenderlo es que la relación entre Jed y el dúo Ida/Serge está expresado en las *oposiciones* presentes en el cortometraje, pero pueden reducirse solamente a la *oposición* $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$, que es igual al *modelo abstracto de* $A \leftrightarrow B$.

Sin embargo, cabe señalar nuevamente que la Ida y Serge son manifestaciones de la esquizofrenia de Jed, quien lucha por mantener algo de cordura. Así, la *oposición* $Ida/Serge \leftrightarrow Jed$ es equivalente a la *oposición locura-cordura*, en donde la primera es un

sistema de control que rige al protagonista y el segundo es el esfuerzo de este por romper con ese sistema.

Como puede observarse, tanto el *modelo estático-figurativo* como el *modelo estático-abstracto* permiten llegar a la misma interpretación del filme. No obstante, en este caso, el primero da mayor peso a los *elementos narrativos*, mientras que el segundo no pierde de vista los *elementos* “destacados” de los tres *subsistemas*, entre ellos el *interfásico*, que es el de mayor interés para los objetivos de la presente investigación.

En este filme, la IGD estuvo directamente relacionada a la iluminación y al POV del protagonista. A continuación, se verá cómo la IGD también puede integrarse a la *forma filmica* estableciendo relaciones con la puesta en escena.

5. *Possibilia*: entre la puesta en escena y los planos múltiples (funciones simbólica e indicativa de la interfaz)

Possibilia

Año: 2016

Directora: Daniel Kwan y Daniel Scheinert

Género: ciencia ficción/romance

Antes de llevar a cabo la *segmentación*, es importante reconocer cómo se organiza la película como un todo. En este caso, se trata de un filme narrativo porque cuenta con *elementos* que permiten la construcción y desarrollo de una historia.

Possibilia cuenta la historia de Pollie y Rick, una pareja en crisis que discute sobre si vale la pena continuar con su relación. Tiene un *subsistema narrativo* en el que se definen claramente a los personajes principales, sus motivaciones (tomar una decisión respecto a su relación) y un lugar (su casa). Estos *elementos narrativos* están estructurados y permiten reconocer al cortometraje como una película narrativa.

Además, el filme cuenta con una estructura narrativa clásica: inicia mostrando el lugar donde se desarrolla la acción (la casa) y los personajes principales (Pollie y Rick) son presentados; en el desarrollo, los protagonistas discuten sobre el estado de su relación; en el final, ambos están de acuerdo en que se aman el uno al otro.

A diferencia de *Chatterbox: Escape de Asylum* o de *Elige* (cortometraje del que hablaré en el último análisis), la *participación* en *Possibilia* no se basa en la toma de decisiones planteadas por los personajes para que la historia se desarrolle. En su lugar, la *interfaz gráfica digital* (IGD) muestra una historia principal y luego permite al *usuario-espectador* elegir entre varias *secuencias* que corresponden a versiones alternativas de esa historia, y puede saltar entre ellas para ver cómo se desarrollan.

5.1 Segmentación de la continuidad

A diferencia de lo realizado con el resto de los cortometrajes del *corpus*, en esta película se segmentó en *historias* y *secuencias*. En la metodología, fue propuesta una *segmentación de la continuidad* en *capítulos*, *secuencias* y *planos*; sin embargo, las características de este filme impidieron usar las categorías del *capítulo* y el *plano*.

Possibilia no puede ser dividido en *capítulos* porque eso daría a entender que cada uno de ellos es parte de una misma *historia*, pero en este caso hablamos de diferentes versiones de una *historia*. Por otro lado, como se vio en el análisis previo, los *planos* permiten identificar los *momentos de participación* (MP) y los *elementos visuales* de cada plano que se integran a la IGD. No obstante, en este cortometraje, ella está presente todo el tiempo, es decir, que el *usuario-espectador* puede intervenir en cualquier momento para saltar de una versión de la historia a otra.

Cada una de las dieciséis *historias* cuenta con nueve *secuencias*. De todas ellas, la *historia 1* (la principal) es la única en la que todas las *secuencias* le pertenecen. Las demás cuentan con *secuencias* propias, pero también con *secuencias* que corresponden a otras de las *historias alternativas*. Por ejemplo, la *historia 1* tiene nueve *secuencias* propias; la *historia 2*, ocho. En este caso, la *secuencia 9* de la *historia 1* es complementaria de la *historia 2*, así es como esta tiene nueve *secuencias* (ocho propias más una de complemento).

Algunas *historias alternativas* se complementan con *secuencias* de otras, no todas están disponibles al mismo tiempo. Por ejemplo, la *historias 3 y 4* aparecen en la IGD cuando las *historias 1 y 2* se encuentran en sus respectivas *segundas secuencias*; las *historias 5-8*, cuando las *historias 1-4* se encuentran en sus respectivas *terceras secuencias*. Lo anterior significa que las *historias alternativas* a la *historia 1* se basan en lo que se haya planteado en las *secuencias* previas a su aparición como opciones en la IGD.

Por ejemplo, en la *secuencia 1* de la *historia 1*, Pollie dice a Rick que irá a trabajar porque no quiere discutir con él; este le pide que se quede cinco minutos más para hablar sobre su relación. La acción toma lugar en la entrada de la casa. Alternativamente, en la *secuencia 1* de la *historia 2*, el diálogo es exactamente el mismo, pero la acción ocurre en el comedor. Posteriormente, ambas *historias* continúan en sus respectivas *segundas secuencias*, y también aparecen las *historias 3 y 4*. No hay ninguna *secuencia 1* que pertenezca a las *historias 3 y 4*, porque se complementan con la *secuencia 1* de la *historia 1* o la *secuencia 1* de la *historia 2*. En el sentido opuesto, varias de las *historias alternativas* desaparecen antes de que la película termine, debido a que se complementan con *secuencias* subsecuentes pertenecientes a otras *historias alternativas*.

Por ejemplo, las *historias 3-8* desaparecen después de sus *séptimas secuencias*; las *historias 9-16*, después de sus *quintas secuencias*. Lo anterior significa que esas *historias alternativas* se continúan con las *secuencias* subsecuentes de las *historias alternativas* que aún están disponibles en la IGD.

En la *secuencia 8* de la *historia 2*, Rick reconoce que su relación con Pollie no es perfecta, pero se encuentra dispuesto a luchar por ella. Después, la *historia 2* desaparece, pero continúa con la *secuencia 9* de la *historia 1*.

Se puede afirmar que el filme tiene una continuidad multilínea porque presenta *historias alternativas* y paralelas. Aunque, hemos visto que las *historias alternativas* no están presentes todo el tiempo —y que se desarrollan basadas en lo planteado en *secuencias* previas o subsecuentes de otras *historias alternativas*—, la *forma filmica* sugiere constantemente que toman lugar de manera simultánea.

Por lo anterior, no es posible seleccionar una *continuidad principal dentro de la* continuidad multilínea, como sí fue posible en los casos de *Chatterbox: Escape the Asylum* y *Elige*. En su lugar, propongo ver a toda la continuidad multilínea como la *continuidad principal*.

En el caso de *Chatterbox: Escape the Asylum*, fue elegida una *continuidad principal* porque ella ofrecía la mayor cantidad de *elementos filmicos* a analizar, los cuales llevaron a la creación de un *modelo* que explica cómo opera ese *sistema filmico participativo*. Por su parte, en *Elige* fue seleccionada una *continuidad principal* porque básicamente era la única que existía (esto se desarrolla más adelante, en el último capítulo de análisis), pero que igualmente ofreció *elementos filmicos* para la creación de un *modelo* que explica cómo opera su *forma filmica*.

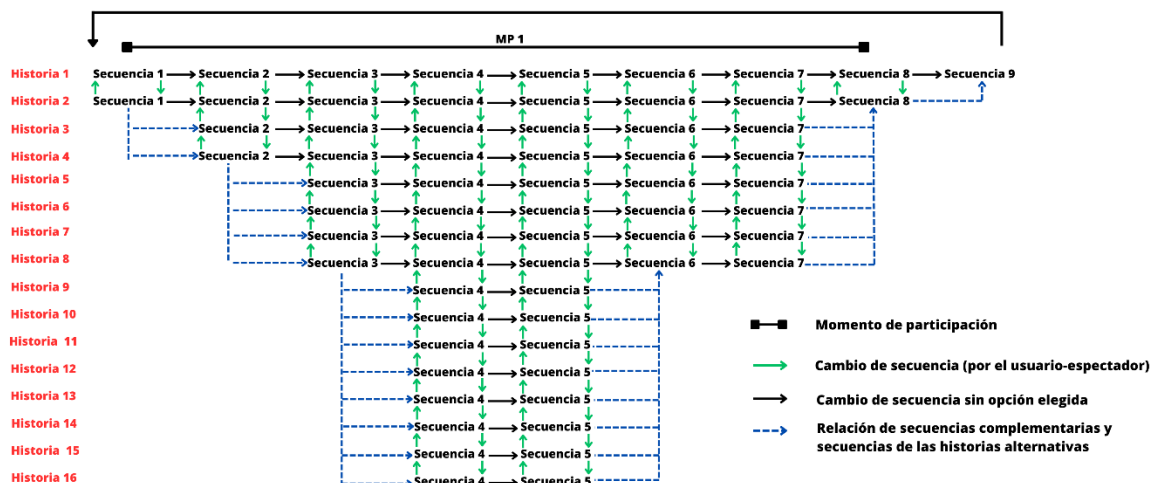
Possibilia no tiene una historia ramificada como *Chatterbox: Escape the Asylum* o una única continuidad como en *Elige*: todas las historias están interconectadas y se complementan en algún punto, por lo que no se puede analizar ninguna de ellas por separado sin tomar en cuenta a las otras. Además, esta *continuidad principal* (fig. 49) y multilínea se encuentra directamente relacionada al *tratamiento temático* del cortometraje: el multiverso,

donde muchas realidades toman lugar al mismo tiempo, con varias similitudes y diferencias entre ellas.

Figura 49

Continuidad principal de Possibilia

Continuidad Principal



Nota. Las flechas verdes indican los saltos que el *usuario-espectador* puede hacer para cambiar de *secuencia* y, por lo tanto, de *historia alternativa*. Sin embargo, cabe mencionar que el esquema no muestra todos los saltos posibles. Por ejemplo, de la *secuencia 4* de la *historia 16* se puede cambiar a la *secuencia 4* de la *historia 1* y viceversa.

Para terminar esta primera parte de la *segmentación*, resulta pertinente realizar una aclaración. Las *secuencias* de las *historias alternativas* se complementan con *secuencias* de otras *historias alternativas* para ser entendidas, pero no significa que literalmente formen una sola *historia*. En realidad, las *secuencias complementarias* ofrecen información sobre lo que ocurrió antes y después de las *secuencias* que sí pertenecen a una *historia alternativa* en particular, para que el *usuario-espectador* suponga, intuya o infiera, cómo pudo haber sido una *secuencia* similar que sí hubiera pertenecido a esa *historia alternativa*.

Retomemos uno de los ejemplos que citamos previamente. En la *secuencia 1* de la *historia 1*, y en la *secuencia 1* de la *historia 2*, Pollie decide ir a trabajar mientras que Rick le pide que se quede a conversar sobre su relación. Cuando ambas historias llegan a sus respectivas *segundas secuencias*, aparecen en la IGD las *historias 3* y *4*. Estas comienzan a partir de sus respectivas *segundas secuencias*. Sin embargo, el *usuario-espectador*, quien previamente vio la *secuencia 1* de la *historia 1*, o la *secuencia 1* de la *historia 2*, intuye que

antes de la *secuencia 2* de la *historia 3*, o de la *secuencia 2* de la *historia 4*, ocurrió algo similar a lo visto en las *primeras secuencias* de las *historias 1 y 2*.

5.2 Segmentación del espesor (estratificación)

Con las subdivisiones hechas a la película, fue posible realizar la estratificación, es decir, que se diferenciaron los *elementos narrativos, estilísticos e interfásicos* más “destacados” para encontrar relaciones entre ellos. Los componentes diferenciados se dividieron en tres *series homogéneas* (o *subsistemas*): la *narración*, el *estilo* y la *interfaz*.

Serie homogénea 1: la narración

En el *subsistema narrativo*, los *elementos* más “destacados” son los personajes principales, quienes son descritos a continuación:

- Pollie, la novia de Rick, quien no está segura de continuar su relación.
- Rick, el novio de Pollie, quien tampoco sabe si continuar con la relación.

En el caso de este filme, las *historias alternativas* también pueden ser consideradas como *elementos narrativos* “destacados” porque, como se verá más adelante en el *modelo*, están estructuradas para conceptualizar la idea del multiverso.

Sería un trabajo infructuoso describir todas y cada una de las dieciséis *historias* porque en ellas los diálogos son los mismos y la mayoría de *secuencias* se desarrollan de manera muy similar. Resulta más útil describir la *historia 1* en líneas generales y después explicar las diferencias más contrastantes que existen con respecto a las *historias alternativas*, en los momentos que sea pertinente para el análisis.

La descripción general de la *historia 1* se encuentra en la *articulación de las series homogéneas*.

Serie homogénea 2: el estilo

Esta *serie homogénea* tiene como *elemento estilístico* “destacado” a la puesta en escena. Como veremos, está estructurada de tal forma que veamos por momentos, en la misma *historia* y en el mismo escenario, *variantes* de los protagonistas ocupando el mismo espacio.

Esas versiones alternativas de los personajes principales corresponden a alguna de las *historias alternativas*. Por ejemplo, en la *secuencia 3* de la *historia 2*, Pollie y Rick se encuentran en el cuarto de lavado. Ahí, la pareja se besa mientras que una versión alternativa pasa corriendo por el mismo lugar (fig. 50). Esa segunda pareja corresponde a la *secuencia 3* de la *historia 8*. Otro ejemplo toma lugar en la *secuencia 6* de la *historia 11*, en la que pueden observarse más versiones de la pareja discutiendo, cada una de ellas entre sus miembros (fig. 51).

Figura 50

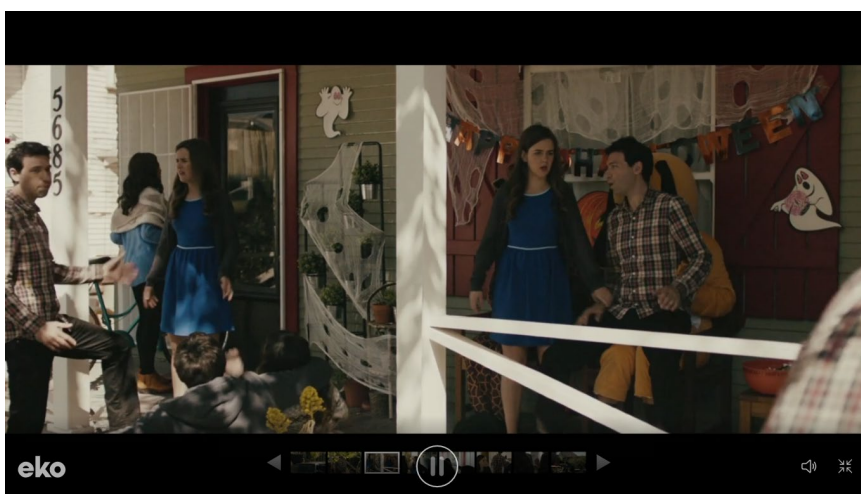
Diferentes versiones de los personajes comparten el mismo espacio 1



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Figura 51

Diferentes versiones de los personajes comparten el mismo espacio 2



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Como veremos más adelante, el trabajo de la puesta en escena también contribuye al *tratamiento temático* sobre el multiverso: todas las *historias alternativas* ocurren al mismo tiempo, en el mismo lugar, pero con ligeras variaciones.

Serie homogénea 3: la interfaz

La tercera *serie homogénea* está conformada por los *elementos* pertenecientes a la IGD. De acuerdo con la metodología (ver capítulo 3), se tomarían en cuenta los *elementos interfásicos* que son una *continuidad* de los *elementos estilísticos y narrativos*.

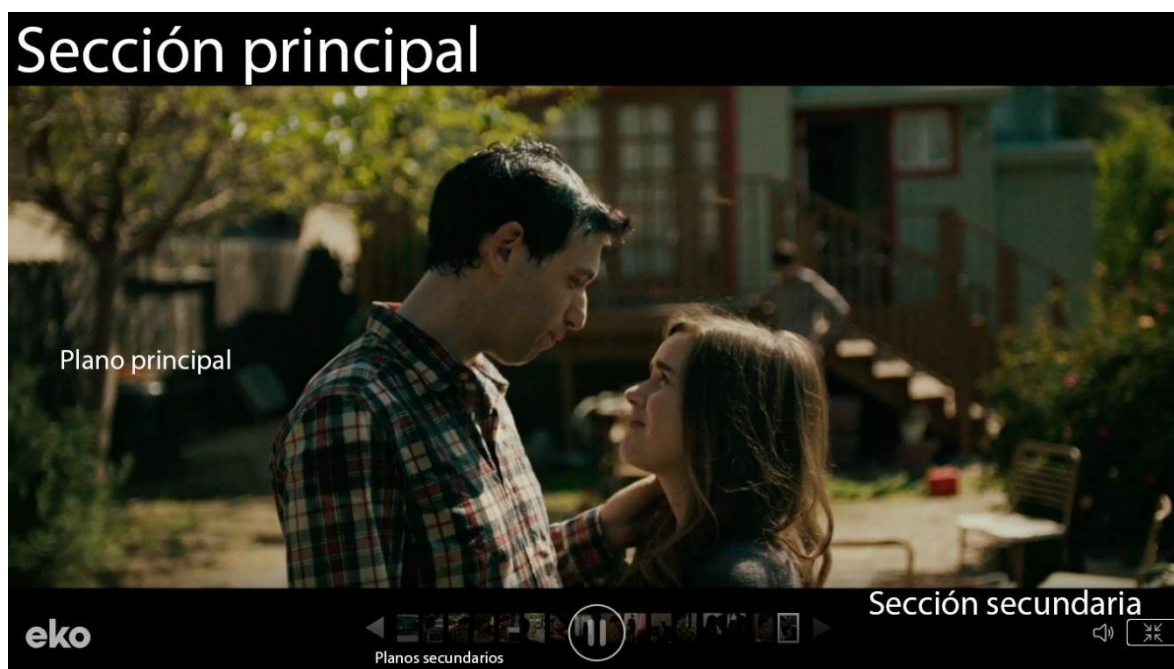
En el caso de *Possibilia*, son los *elementos visuales interfásicos* los que mantienen una *continuidad* con el *estilo*. La puesta en escena muestra que todas las *historias* ocurren al mismo tiempo; la disposición de las imágenes en movimiento en la IGD cumple la misma tarea.

Como el *usuario-espectador* puede participar en cualquier momento, saltando de una *secuencia* a otra para cambiar de *historia*, solamente existe un momento MP, que dura lo mismo que el cortometraje. Por lo tanto, la IGD está presente todo el tiempo. Esto es una diferencia con respecto a *Chatterbox: Escape the Asylum* y *Elige*, donde la IGD se hace presente al final de cada *secuencia*.

La IGD en esta película puede dividirse en dos *secciones*, ambas conformadas por imágenes en movimiento (*elementos visuales*) o los planos cinematográficos. En la *sección principal*, que abarca casi toda la pantalla, aparecen las imágenes en movimiento (*planos principales*) de la *historia* que el *usuario-espectador* haya decidido ver. Por su parte, la *sección secundaria* muestra pequeñas imágenes en movimiento (*planos secundarios*) que son previsualizaciones de lo que está ocurriendo en las otras *historias*; el *usuario-espectador* puede seleccionar cualquiera de ellas para cambiar de historia (fig. 52).

Figura 52

La interfaz de Possibilia



Fuente: elaboración propia con una captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

En el *subsistema estilístico*, mediante la puesta en escena se muestran diferentes versiones de los protagonistas para sugerir que todas las *historias* suceden al mismo tiempo. En el *subsistema interfásico*, esa idea se continúa mediante la presencia del *plano principal* y de los *planos secundarios* en la IGD. Esto significa que, a *nivel interfásico*, también se muestra que todas las *historias* ocurren al mismo tiempo.

Antes de pasar a la *articulación de las series homogéneas*, cabe destacar que, en este filme, el plano en su totalidad se integra a la IGD, lo cual también es una diferencia sustancial con respecto a los otros dos cortometrajes que conforman el *corpus*. En ellos, solamente son algunos componentes del plano los que se convierten en *elementos interfásicos visuales* (como los objetos de la escenografía en *Chatterbox: Escape the Asylum* o las miradas en *Elige*). Esto adelanta que en los tres casos hay integración del plano con la IGD, pero no siempre es total.

Articulación de las series homogéneas

En el capítulo 3, se mencionó que identificar *elementos* de cada *serie homogénea* no era suficiente. También es necesario llevar a cabo una *articulación de las series* (*narración, estilo e interfaz*) reconociendo *oposiciones de dos o más realizaciones y variantes de una misma realización*. Las primeras son los usos contrarios que se hacen entre dos o más *elementos filmicos* en un *subsistema*; las segundas, a los usos distintos de un mismo *elemento* en un *subsistema*.

Durante la *identificación de las series homogéneas*, al menos en parte, fueron sugeridas esas *oposiciones y variantes*. Resulta pertinente profundizar en ellas porque proporcionan material observable para el análisis.

1. Oposiciones y variantes de elementos en la narración

En el *subsistema narrativo*, existe una *oposición* entre los personajes principales. No se menciona explícitamente al inicio, pero la *forma filmica* deja claro, mediante el comportamiento hostil de la pareja, que se encuentran en una crisis, por lo que existe un conflicto entre ambos.

En la *secuencia 1* de la *historia 1*, Rick pide a Pollie que se quede para platicar sobre su relación cuando ella decide irse a trabajar para evitar la interacción con él. Aquí puede observarse una clara *oposición* entre las intenciones de los personajes.

El conflicto entre ambos se hace incluso más evidente en las *quintas secuencias* de todas las *historias*. En ellas, son mostrados *flashbacks*, es decir, situaciones que ocurrieron antes del inicio de las *historias*. Por ejemplo, en la *historia 1* se muestra a la pareja regando el jardín; en la *historia 11*, ambos están celebrando Halloween. A la par, se escucha a Pollie preguntar “¿Podemos tomar un momento para recordar que lo que tenemos es bueno?” (*Can we take a moment to remember that what we have is good?*). A su vez, Rick responde “¿De verdad crees que nuestra relación nos ha hecho mejores personas y crecer como individuos?” (*Do you really think that our relationship has made us better people, has made us grow as individuals?*). Pollie responde afirmativamente, pero Rick comenta que lleva mucho tiempo sin verlo de esa manera.

A lo largo de la película, están presentes diálogos y acciones que ponen en constante *oposición* a la pareja protagonista. Las *octavas secuencias* de las *historias 1 y 2*, así como en la *secuencia 9* de la *historia 1*, son una excepción porque en ellas se construye la reconciliación de los personajes. La ruptura de la *oposición* en las *secuencias* finales del filme no se debe a una inconsistencia en la estructura del *subsistema narrativo*, sino que es parte de ella. La razón por la que se rompe con la *oposición* es que el desarrollo de la historia, que básicamente consiste en la interacción de los protagonistas, sigue los llamados “pasos del duelo”, que explicaré más adelante.

Por otro lado, las *historias alternativas* son *variantes* de la *historia 1*. A grandes rasgos, se desarrolla de la siguiente manera:

- *Secuencia 1*: Pollie decide ir a trabajar, pero Rick pide que se quede solamente cinco minutos para platicar sobre su relación. Ella le dice que en ese tiempo no serán capaces de resolver nada, así que sale de la casa.
- *Secuencia 2*: Rick va tras Pollie y la detiene en el jardín. Ambos discuten.
- *Secuencia 3*: Ella dice que siente revuelto el estómago. Él afirma que está sintiéndose así porque la situación la pone incómoda, lo que significa que están progresando en la conversación y han llegado a “territorio no familiar” (*unfamiliar territory*). Pollie responde que se siente así porque van a terminar su relación.
- *Secuencia 4*: Rick finge estar bien con la idea de terminar, pero realiza comentarios pasivo-agresivos que muestran lo contrario. Entonces, Pollie pregunta cómo se siente en verdad.
- *Secuencia 5*: hay un *flashback* que muestra a la pareja regando el jardín, mientras se escucha a sus versiones del presente reflexionar sobre si su relación los ha vuelto mejores personas.
- *Secuencia 6*: versiones alternativas de la pareja, mostradas en las *historias alternativas*, interactúan en el jardín al mismo tiempo.
- *Secuencia 7*: a través del montaje, se muestran diferentes partes de la casa en donde también hay versiones alternativas de la pareja.
- *Secuencia 8*: Pollie camina del jardín hacia el comedor, mientras explica que está agradecida por todo lo que han construido como pareja. Al mismo tiempo, las otras

versiones de ella van desapareciendo en el instante que la Pollie “original” pasa cerca de ellas, dando a entender que en realidad solamente hubo una única versión y lo que vimos en las *historias alternativas* fueron posibilidades de lo que pudo ocurrir durante la discusión de la *historia 1*.

- *Secuencia 9*: Pollie y Rick están en el comedor, conversan de una manera “juguetona”, sugiriendo que se han reconciliado. Posteriormente, vuelve a suceder lo visto en la *secuencia 1*.

Algunas de las *variantes* destacadas son precisamente los *flashbacks*, porque en cada *historia alternativa* hay uno distinto. Por ejemplo, en la *secuencia 5* de la *historia 3*, los personajes no están regando el jardín, sino tratando de abrir su automóvil sin las llaves, las cuales se quedaron adentro. En su conjunto, esas *variantes* muestran que la pareja ha compartido muchas cosas durante sus años de relación, por lo que la decisión de terminar o seguir juntos es muy complicada.

Otra *variante* destacada es la *historia 2*. En su *secuencia 8*, Rick es quien camina del jardín al comedor y son sus versiones alternativas las que desaparecen cuando él pasa cerca de ellas. Igualmente, expresa sus razones por las cuales valora su relación con Pollie.

En este punto, cabe preguntar lo siguiente: ¿por qué no considerar a las diferentes versiones de los personajes principales como *variantes*? Es cierto que son *variantes* en tanto se comportan y reaccionan de manera diferente a como lo hace la pareja “original”. Precisamente, son esos cambios en sus acciones y actitudes lo que generan desarrollos diferentes del conflicto y, por lo tanto, *historias alternativas*. Como las *variantes* de los personajes tienen un impacto en las *variantes* de la *historia*, porque son generadas por ellas, se consideró pertinente tomar en cuenta en el análisis sólo a las segundas.

2. Variantes en el estilo

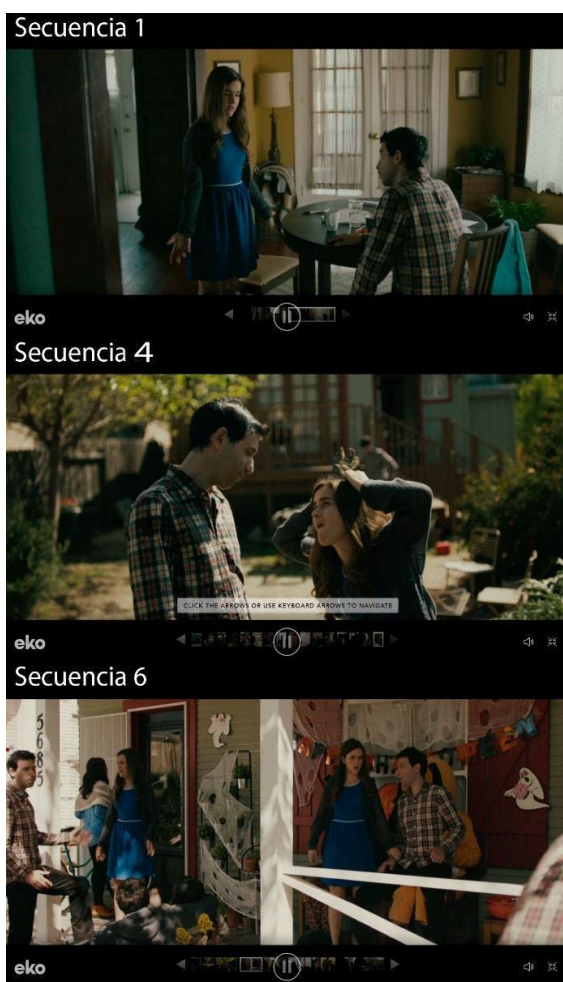
Como fue mencionado anteriormente, la puesta en escena es el *elemento* estructurado del *subsistema estilístico*. En este caso, las *variantes* se hacen evidentes progresivamente mientras algunas *historias alternativas* son desarrolladas, porque inicialmente muestran una

sola versión de la pareja protagonista, y posteriormente aparecen otras versiones en el mismo espacio.

Un ejemplo de lo anterior es la *historia 2*. En la *secuencia 1*, solamente hay una versión de Pollie y Rick en el comedor. Posteriormente, en la *secuencia 4*, ambos discuten en el jardín, mientras otras versiones de los personajes se encuentran detrás de ellos. Más adelante, en la *secuencia 6*, los dos están discutiendo en el jardín, donde también son visibles versiones de la pareja provenientes de otras *historias alternativas* (fig. 53). Cuando el final está por llegar, todas esas versiones desaparecen hasta que únicamente queda la pareja correspondiente a la *historia 2*.

Figura 53

Aparición progresiva de variantes de los protagonistas (historia 2)

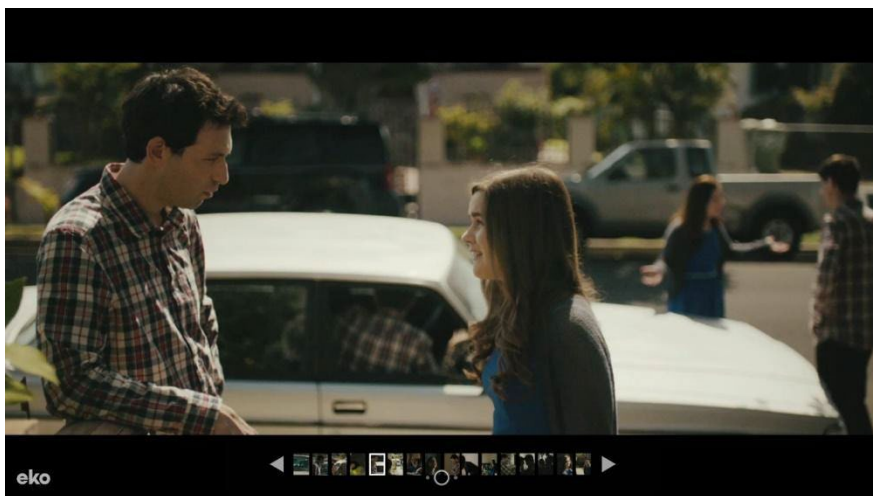


Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

Previamente, se mencionó que no todas las *historias alternativas* están disponibles al mismo tiempo, sino que van apareciendo a medida *Possibilia* avanza. Debido a esto, en las *historias 9-16*, que aparecen cuando las *historias 1-8* se encuentran en sus *cuartas secuencias*, muestran desde el principio a más de una versión de los protagonistas. Por ejemplo, en la *secuencia 4* de la *historia 9*, las versiones correspondientes de Pollie y Rick ya comparten espacio con otras versiones alternativas (fig. 54).

Figura 54

Secuencia 4 de la historia 9



Fuente: captura de pantalla realizada de *eko.com* (2023).

La estructuración de la puesta en escena, que muestra a diferentes versiones alternativas de la pareja en el espacio, es la manera en que estilísticamente se trata la idea del multiverso. En otras palabras, es una *continuidad* de los *elementos* estructurados en la *narración*: cada versión alternativa de los personajes en el espacio se corresponde a una de las *historias alternativas*. De hecho, la presencia de más de una versión de la pareja sugiere que todas las *historias alternativas* ocurren al mismo tiempo, porque son posibilidades de todo lo que pudo ocurrir en la discusión que los protagonistas tienen en la *historia 1*.

3. Variantes en la interfaz

En cuanto a los *elementos interfásicos*, los planos pueden ser considerados como *variantes* porque cada uno de ellos no es igual: remiten a *historias* diferentes. El *plano principal* pertenece a la *historia* que el *usuario-espectador* haya decidido ver; los planos *secundarios*, a las *historias alternativas* disponibles.

Aunque la descripción de arriba es muy técnica y alude a la *función indicativa* de la IGD, en realidad permite observar que la disposición de los *elementos visuales* hace que el *usuario-espectador* pueda ver la *historia* seleccionada en la *sección principal*, mientras “monitorea” las otras. Salvo al inicio y al final, siempre hay más de un plano en el *subsistema interfásico*, como hay más de una versión de Pollie y Rick en la puesta en escena (del *subsistema estilístico*), como hay más de una *historia* (en el *subsistema narrativo*). Los múltiples planos también sirven para mostrar que todas las *historias alternativas*, o posibilidades, suceden al mismo tiempo.

Lo anterior permite ver que la *interfaz* no solamente tiene una *continuidad* con el *estilo*, sino también con la *narración*, lo cual habla de una integración al *sistema filmico global* en la que no solamente cumple con una *función indicativa*.

5.3 Funciones comunicativas de la interfaz

Una vez identificadas tanto las *oposiciones* como las *variantes* de los *elementos filmicos* de las diferentes *series homogéneas*, es necesario analizar las *funciones comunicativas* de la IGD.

De acuerdo con la metodología (capítulo 3), existen dos caminos para determinar las *funciones comunicativas* de un *elemento filmico* dentro del *sistema formal participativo*: identificando *oposiciones* y *variantes* o *encontrando* su *motivación* dentro de la *forma filmica*.

Previamente se identificaron y articularon tres *series homogéneas*. Primero, la del *subsistema narrativo*, en la que existen *oposiciones* entre cada versión de Pollie y cada versión de Rick. De ella se genera la discusión entre ambos que en cada *historia alternativa* se desarrolla de manera diferente. Además, en el *subsistema narrativo* también están las *variantes* de la *historia 1* o las *historias alternativas*. Estas pueden ser entendidas como otras posibilidades sobre cómo pudo haberse desarrollado la *historia 1*, pero que al mismo sí están tomando lugar en un “mundo alternativo”. Es de esa forma cómo los directores, desde la *narración*, tratan el tema del multiverso.

Segundo, la del *subsistema estilístico*, donde se encuentran las *variantes* de la puesta en escena. En un principio, muestra a una sola versión de la pareja, pero progresivamente coloca en el espacio a dos o más versiones alternativas. Con lo anterior, se refuerza la idea de que todas las *historias alternativas* ocurren al mismo tiempo, continuando con el *tratamiento temático* del multiverso.

Tercero, la del *subsistema interfásico*. En él, las *variantes* de los planos mostrados simultáneamente permiten al *usuario-espectador* observar lo que sucede en las *historias alternativas*. Conjuntamente, la simultaneidad y multiplicidad de planos también remiten a la idea de que todas las *historias* toman lugar al mismo tiempo, continuando con el *tratamiento temático* establecido desde el *subsistema narrativo*.

Los *elementos narrativos* tienen *continuidad* en los *elementos estilísticos* y estos con los *elementos interfásicos*. En otras palabras, los *elementos narrativos* e *interfásicos* son la *motivación* de los *elementos interfásicos*. Al igual que en *Chatterbox: Escape the Asylum*, la correspondencia entre *subsistemas* habla de una integración de la IGD al *sistema filmico global*. Nuevamente, el cortometraje no es un caso donde la IGD permite exclusivamente la *intervención* del *usuario-espectador*.

Al considerar lo anterior, puede afirmarse que las *variantes* de los planos en la IGD (*elementos visuales interfásicos*) cumplen principalmente dos *funciones comunicativas*: la *simbólica* y la *indicativa*.

Supongamos por un instante que esta película es convencional, lo cual significa que no cuenta con una IGD como parte de su *sistema global*. Bajo esas circunstancias, ¿cómo sería posible sugerir que dieciséis *historias* forman parte de un multiverso? Probablemente se habría resuelto mediante la *narración* o el *estilo*.

Por ejemplo, el filme *The Discovery* (Charlie McDowell, 2017) presenta un mundo en el que un científico pudo demostrar que sí existe la vida después de la muerte. Cuando su descubrimiento se vuelve público, miles de personas alrededor del mundo cometen suicidio para llegar a ese “otro lugar”. A través de un giro narrativo, se revela que ese “más allá” realmente es un mundo paralelo: el científico no descubrió la vida después de la muerte, sino

la existencia del multiverso. El largometraje también sugiere que la historia contada toma lugar en un universo paralelo al “original”, por lo que el espectador no sabe exactamente qué sucedió en la historia original, pero puede suponer algunas cosas basándose en lo ocurrido en la historia principal, que es también una historia alternativa.¹¹⁷

Por otro lado, en el capítulo titulado “Rick in Time” de la serie *Rick and Morty* (2013), sus protagonistas provocan una ruptura espacio-temporal que genera varias líneas temporales que producen otras realidades y mundos paralelos. A nivel estilístico, el plano se divide para mostrar lo que ocurre en todos esos mundos paralelos al mismo tiempo.

Si se tratara de un cortometraje convencional, los directores de *Possibilia* probablemente habrían recurrido a algún tipo de giro en la historia para demostrar que la discusión entre la pareja protagónica ocurre en un multiverso. Incluso habrían dividido el plano para mostrar todas las *historias alternativas* (porque la división del plano no solamente es una decisión estilística, sino también narrativa), pero las *variantes* de la puesta en escena quizá habrían sido suficientes para demostrar, desde el *estilo*, esa simultaneidad asociada al multiverso.

No obstante, *Possibilia* es una *película participativa*. Su IGD no solamente permite la *intervención* del *usuario-espectador*, sino que mediante las *variantes* de los planos también se conceptualiza el tema del multiverso, ahí radica su *función simbólica*. Al decir “conceptualizar” me refiero al *tratamiento temático*. Los múltiples planos en pantalla hacen más evidente que todas las *historias* ocurren al mismo tiempo, pero no todas se muestran en su totalidad (porque el *usuario-espectador* debe suponer qué sucedió antes y qué sucederá después, basado en lo visto previa o posteriormente a esas *historias*).

Lo anterior podría confundirse con la *función narrativa*, pero esa tarea de evidenciar la simultaneidad de las *historias* en realidad no contribuye al desarrollo de ninguna historia. Esto no significa que la *función narrativa* no esté presente, como veremos más adelante.

¹¹⁷ Con historia principal, me refiero a que es la historia en la se enfoca el filme, pero dentro de la ficción se revela que ella es una historia alternativa a una que ocurrió antes, la original, en otro universo.

La *función indicativa* establece las dinámicas de *participación*. Esta *función* es la segunda más relevante porque —a diferencia de los otros dos cortometrajes que conforman el *corpus*—, solamente cuenta con un MP, el cual dura lo mismo que la *historia 1*. Cuando la IGD muestra los *planos secundarios*, no solamente presenta lo que sucede en las *historias alternativas*, sino que esos planos son las opciones entre las que puede elegir el *usuario-espectador*.

Entonces, al mismo tiempo que muestra esa simultaneidad en las *historias*, el *usuario-espectador* puede saltar entre ellas seleccionando alguno de los planos. Para que esto sea claro, cuando aparecen las *historias alternativas*, en la IGD surge la siguiente frase: “Pulsa las flechas o usa las teclas para navegar” (*Click the arrows or use the keyboard to navigate*). Esa frase es el único conjunto de *elementos lingüísticos* presentes en la IGD y duran cinco segundos. Con esto, el *usuario-espectador* sabe que los *planos secundarios* no solamente son las *historias alternativas*, sino también los planos disponibles.

Este filme destaca por sobre *Chatterbox: Escape the Asylum* y *Elige* porque es minimalista en tanto utiliza los *elementos interfásicos* menos posibles para establecer los límites y las dinámicas de *participación*. No utiliza colores, tampoco hay variedad de palabras o frases, ni siquiera hay objetos, solamente planos.

La *función estética*, en este caso, está ligada al movimiento presente en el interior de los *planos secundarios*, el cual es usado para orientar la mirada del *usuario-espectador* hacia la *sección secundaria*, para posteriormente distinguir los planos que son planteados como opciones posibles. No obstante, el movimiento del *plano principal* —ubicado en la *sección principal* de la IGD—, es el primero en atrapar la mirada del *usuario-espectador*; ahí debe prestar más atención porque en ella es donde puede verse con mayor detalle el desarrollo de las *historias* y los cambios en la puesta en escena.

La *función narrativa*, como se ha señalado, contribuye al desarrollo de la historia. *Possibilia* no cuenta con una historia ramificada, sino con historias paralelas. Este tipo de narración simultánea condiciona a la IGD en cuanto a sus dinámicas de *participación*: al no tener una historia ramificada, la IGD no lleva a una u otra ruta narrativa según la elección del *usuario-espectador* (como ocurre en *Chatterbox:Escape the Asylum*), tampoco controla el

flujo narrativo (la consecución de *secuencias*) como sucede en *Elige*, porque todas las *historias* se desarrollan sin ningún tipo de *intervención*. A pesar de esto, la *función narrativa* sí está presente.

El *sistema filmico global* constantemente sugiere que todas las *historias* alternativas ocurren al mismo tiempo, pero es imposible verlas todas a la par. El *usuario-espectador* puede ver una *secuencia* de una *historia* a la vez en la *sección principal* de la IGD. Si desea ver otra *secuencia* de otra *historia*, debe elegirla en la *sección secundaria* y posteriormente será mostrada en la *sección principal*.

Señalo lo anterior porque, al saltar de una *historia* a otra a otra, en la *sección principal* se muestran *secuencias* alternadamente, creando un nuevo montaje diferente de los que ya existen en cada una de las *secuencias*. Esto significa que el *usuario-espectador* puede hacer un montaje, por ejemplo, con la *secuencia 2* de la *historia 1*, la *secuencia 2* de la *historia 2*, la *secuencia 2* de la *historia 3* y la *secuencia 2* de la *historia 4* para crear una nueva *secuencia* cuyo eje rector es principalmente el diálogo: se trata de un segmento conformado por fragmentos de otras *secuencias* que son comprensibles debido a que los personajes principales siempre dicen lo mismo.

En la *secuencia 2* de la *historia 1*, Rick y Pollie están en el jardín. Él insiste en que ella se quede para hablar sobre su relación, pero se resigna y le dice que “está bien” (It’s fine) si quiere irse a trabajar, Pollie, quien estaba a punto de llegar a la calle, se detiene y explica que ahora no se puede ir porque sabe que lo estará escuchando en su mente decir “está bien, está bien, está bien” (It’s fine, It’s fine, It’s fine), lo cual terminará estresándola. Así, decide quedarse para conversar con él.

El mismo diálogo entre los personajes está presente en las *segundas secuencias* de las *historias 2, 3 y 4*. No obstante, ellas tienen algunos cambios: en la *historia 2*, la conversación toma lugar en el comedor, ambos personajes están parados y Pollie casi rompe en llanto cuando le explica Rick por qué no se puede ir; en la *historia 3*, la acción igualmente sucede en el comedor, pero los dos personajes están sentados y Pollie está enojada cuando explica sus razones para no irse; en la *historia 4*, los dos se encuentran afuera de la casa, cerca de la puerta principal, y Pollie se muestra seria mientras explica por qué no puede irse.

Independientemente de cuántas veces se cambie de una *secuencia 2* a otra *secuencia 2* —donde son mostrados diferentes escenarios o las emociones expresadas por los personajes principales varían—, siempre se entiende el sentido de la *secuencia* construida por el *usuario-espectador*: la pareja no se encuentra en su mejor momento, y la interacción entre ambos se basa tanto en la pasivo-agresividad como en la condescendencia.

Pensemos en el *usuario-espectador* como un montajista que crea nuevas *secuencias*, adicionales a las que ya están en cada *historia*. Aunque su sentido es el mismo que el de las predeterminadas, el trabajo de montaje ayuda a crear una linealidad en la que se organizan fragmentos de todas las *historias* disponibles para generar una linealidad que permita comprender a cada *historia alternativa*.

El cortometraje es multilíneal en su estructura, pero el *usuario-espectador* percibe de manera lineal. Así, los tres *subsistemas* sugieren la simultaneidad y la multilínealidad, pero en la *sección principal* las *secuencias* se muestran alternada y linealmente, y para ello también es necesaria la *intervención* del *usuario-espectador*.

La *doble segmentación* de la película permitió analizar sus *funciones comunicativas*, por lo que es momento de la recomposición: “armar” nuevamente el filme en una vista unitaria que establezca las relaciones, *funciones* y sentidos de cada segmento y *elemento* para crear un *modelo*.

5.4 Recomposición

En cierto sentido, la recomposición de *Possibilia* se ha ido esbozando durante la primera parte del análisis: fueron mencionadas algunas *secuencias* y algunos MP, los cuales permiten entender la estructura general de su *sistema filmico participativo*.

Las *etapas* de esta segunda parte del análisis son la *enumeración*, el *ordenamiento*, el *reagrupamiento* y la *modelización*. En la metodología, se mencionó que varios de los pasos no estarían en el análisis de manera explícita porque generalmente toman lugar de manera simultánea o quedan como “notas personales”.

No obstante, para realizar un análisis con la mayor claridad posible, en las páginas siguientes ilustraré cada uno de esos pasos. En otras palabras, explicaré brevemente cómo

enumeré, ordené y reagrupé los *elementos filmicos* del cortometraje en turno, para después profundizar en el *modelo de análisis*.

Enumeración y ordenamiento

La *etapa de enumeración* es la fase en la que se tienen en cuenta todos los *elementos filmicos* identificados durante la *descomposición*, los cuales se enumeran por segmento o por “familia” (*subsistema*) a la que pertenecen. Como se mencionó en la metodología, es el momento de la *catalogación* sistemática de todos los *elementos* “destacados”. Por otro lado, en la *etapa de ordenamiento* se indica el lugar que ocupa cada *elemento* en el conjunto de la película, respecto a la continuidad (primera segmentación) o al espesor (segunda segmentación)

En el caso de este filme, la *continuidad principal* cuenta con dieciséis *historias* con nueve *secuencias* cada una (que pueden ser propias o complementarias). Además, tiene un solo MP. Los *elementos* “destacados” fueron enumerados y ordenados de tal forma que hicieran evidentes las *continuidades* e *intercambios* entre cada *subsistema*. El anexo 2 presenta una tabla completa en la que se enumeraron y ordenaron las *secuencias*, los *subsistemas* y sus *elementos* “destacados”. La tabla 5 es un ejemplo de lo anterior.

Tabla 5

Enumeración y ordenamiento de los elementos filmicos destacados

	Secuencia 1			Secuencia 2			Secuencia 3							
	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz					
Historia 1	1 Pollie		Plano 1	1 Pollie		Plano 1	1 Pollie	1 P.E.	Plano 1					
	2 Rick			2 Rick			2 Rick							
Historia 2	3 Pollie		Plano 2	3 Pollie		Plano 2	3 Pollie	2 P.E.	Plano 2					
	4 Rick			4 Rick			4 Rick							
Historia 3				5 Pollie	1 P.E.	Plano 3	5 Pollie	3 P.E.	Plano 3					
				6 Rick			6 Rick							
Historia 4				7 Pollie	2 P.E.	Plano 4	7 Pollie	4 P.E.	8 Rick	4 P.E.	Plano 4			
				8 Rick			8 Rick							
Historia 5										9 Pollie	5 P.E.	Plano 5		
										10 Rick				
Historia 6												11 Pollie	6 P.E.	Plano 6
												12 Rick		

Nota. La tabla muestra la progresión de la puesta en escena, es decir, de cómo se va estructurando para mostrar progresivamente a más versiones alternativas de los protagonistas. En la *secuencia 2* de las *historias 3 y 4*, vemos sólo dos puestas en escena estructuradas (presentan a más de una versión Pollie y Rick), pero en la *secuencia 3* de las *historias 1-6*, todas las puestas en escena están estructuradas. Fuente: Elaboración propia (2023).

A diferencia de los otros cortometrajes que conforman el *corpus*, en este caso se enumeraron y ordenaron los *elementos* “destacados” transversalmente. Como las *historias* ocurren simultáneamente, lo más pertinente fue considerar a los *elementos* “destacados” dentro de una misma *secuencia* de *elementos*. En *Chatterbox: Escape the Asylum*, cada *elemento* de cada familia en cada *secuencia* se enumeró comenzando desde el 1. Sin embargo, en *Possibilia* la numeración se continuó en cada *secuencia*.

Por ejemplo, la tabla 5 muestra que a la puesta en escena (P.E.), en la *secuencia 3* de la *historia 1*, se le asignó el número 1; a la P.E. en la *secuencia 3* de la *historia 2*, se le asignó el número 2 y así sucesivamente hasta enumerar todas las P.E. de cada *historia* disponible. El objetivo fue mostrar en la tabla la simultaneidad del cortometraje, de ahí la transversalidad en la enumeración.

Por su parte, los colores marcan las *continuidades*. Por ejemplo, la puesta en escena 1 (1 P. E.) en la *secuencia 3* de la *historia 1* tiene *continuidad* en la puesta en escena 2 (2 P. E.) en la *secuencia 3* de la *historia 2*. Esto significa que los personajes de la P.E. de la

secuencia 3 de la *historia 1* comparten espacio con los personajes de la *secuencia 3* de la *historia 2*.

Con la *enumeración* y el *ordenamiento* se sintetizaron los *elementos filmicos* “destacados” y se consideraron nexos que los ligan recíprocamente. Lo anterior tuvo como resultado el descubrimiento de las relaciones estructuradas en el *sistema filmico participativo global*.

Reagrupamiento

La *etapa de reagrupamiento* consiste en realizar alguna o varias de las siguientes cuatro operaciones concretas para llegar a una imagen restringida de la película, es decir, a una síntesis del *sistema filmico participativo global*: la *sustitución por inferencia*, la *unificación por equivalencia*, la *sustitución por generalización* y la *jerarquización*.

La *sustitución por inferencia* consiste en identificar *elementos filmicos* relacionados y sustituirlos por el resultado de esa relación. En el caso de este filme, puede encontrarse un vínculo en común entre las *variantes* de la *historia 1*: la pareja (Pollie y Rick) en conflicto. La discusión entre ambos se desarrolla de manera diferente en cada una de ellas, para tratar a *nivel narrativo* la idea del multiverso.

La *unificación por equivalencia* consiste en encontrar *elementos filmicos* que se puedan superponer para hacer uno solo. En *Possibilia*, las *variantes* de la *historia 1* y las *variantes* de los planos se superponen porque todos ellos, en sus respectivos *subsistemas*, sugieren la idea de simultaneidad, asociada al multiverso planteado en el mismo cortometraje.

La *sustitución por generalización* consiste en hallar *elementos filmicos* similares y extraer uno que los englobe a todos. En el caso de esta película, las *variantes* de la *historia 1* muestran cómo la misma discusión se desarrolla de manera diferente, pero la constante es la *oposición* entre los protagonistas. Lo anterior significa que, en cada *historia alternativa*, hay una *oposición* similar a $A \leftrightarrow B$ (Pollie \leftrightarrow Rick).

Finalmente, la *jerarquización* consiste en tomar en cuenta *elementos filmicos* de distinto rango, es decir, de diferente *continuidad* para privilegiar el de mayor alcance. Como vimos, las *variantes* de *elementos*, que sugieren esa simultaneidad asociada al multiverso, están presentes en los tres *subsistemas* y hay *continuidad* entre ellas, por lo que esos *elementos* (las *historias alternativas*, la puesta en escena y los planos) tienen mayor alcance que la *oposición Pollie↔Rick* de las *historias alternativas*.

Las operaciones anteriores muestran que el *tratamiento temático* del filme gira en torno al multiverso, lo cual se ilustra con el *modelo* que presento a *continuación*.

Modelización

En el caso de *Possibilia*, es posible hacer un *modelo dinámico-figurativo*: uno en el que se utiliza una metáfora o analogía cuya imagen sugiere o implica algún tipo de movimiento o transformación. Para este cortometraje, el *modelo* fue llamado “Las etapas del duelo”.

La película básicamente muestra la discusión de una pareja de novios cuya relación no se encuentra en su mejor momento. El conflicto entre Pollie y Rick va pasando de una *etapa del duelo* a otra. He decidido usar el término *duelo* porque la discusión entre los protagonistas sobre su relación los pone en una posición en la que ambos tienen que plantearse la posibilidad de terminar, lo que significa una pérdida y por ende un duelo.

A grandes rasgos, la Kübler-Ross (2009) describe las *etapas del duelo* son las siguientes: *negación*, cuando la persona (ante la pérdida o posible pérdida de un ser querido) responde negativamente a una petición o solicitud; *ira*, cuando siente enfado muy grande e incluso violento; *negociación*, cuando se esfuerza por encontrar un significado a la pérdida (o posible pérdida) de un ser querido, y reflexiona sobre la relación que tuvo con él; *depresión*, cuando se siente abrumada o expresa tristeza extrema; y *aceptación*, cuando la pérdida es aceptada. La discusión entre los personajes principales está asentada sobre ellas, como veremos a continuación.

El presente trabajo no es una tesis sobre psicología, pero era pertinente detenerse a describir esas etapas del duelo porque algunos directores las han usado como base para contar

historias y estructurar *elementos* en un *sistema filmico*. Ejemplo de lo anterior son películas como *Melancholia* (Lars Von Trier, 2011) y *Sobre Ella* (Mauricio T. Valle, 2013). Por lo tanto, un modelo de análisis basado en esas etapas permite explicar la estructura dinámica de *Possibilia* en tanto *forma filmica*.

Previamente, fue señalado que las *historias alternativas* son *variantes* de la *historia 1*. El diálogo es el mismo, pero se desarrolla de manera distinta. Sin embargo, las diferencias dentro de las *historias alternativas* se enmarcan en esas *etapas del duelo*. En todas ellas, están presentes la *negación*, la *ira*, la *negociación*, la *depresión* y la *aceptación*. Al igual que con algunas *secuencias* de las *historias alternativas*, algunas *etapas* también son sugeridas. Tomando lo anterior en cuenta, usaré como referencia a la *historia 1* para mostrar cómo evoluciona la discusión entre Pollie y Rick de acuerdo con las *etapas del duelo*.

La *negación* está presente en la *secuencia 1*. En ella, Pollie decide retirarse de la casa para evitar cualquier interacción con Rick. Este le pide que se quede cinco minutos más para averiguar si pueden encontrar una solución a sus problemas. Ella responde que en ese tiempo la situación no cambiará, por lo que se niega a seguir hablando con él y camina al exterior. En este punto, solamente vemos a una versión de cada uno de ellos en la puesta en escena y hay tres planos en la IDG: uno *principal* y dos *secundarios* (correspondientes a las *historias 1 y 2*).

Después, en la *secuencia 2*, Pollie insiste en retirarse de la casa para ir a trabajar, a lo que Rick responde con un “Está bien” (*Fine*) condescendiente. Ella dice que ahora no podrá irse porque, si lo hace, en su mente escuchará constantemente “Está bien” y no está dispuesta a hacerlo. Así, Pollie pide a Rick que le diga “Adiós” para poder irse tranquila. No obstante, Rick se niega a hacerlo y responde burlonamente. Aquí puede verse una *variante* de la pareja discutiendo en la calle, mientras que en la IGD hay cinco planos disponibles: el *principal* y cuatro *secundarios* (correspondientes a las *historias 1-4*).

Por lo anterior, la discusión entre ambos pasa de la *negación* a la *ira* en la *secuencia 3*. Pollie, molesta, comienza a golpear con sus manos a Rick, quien intenta detenerla y sigue haciendo comentarios burlones. Ella dice que no van a resolver nada y que la situación está produciéndole dolor estomacal. Él afirma que su malestar en el estómago es debido a que por

fin están explorando “Territorio no explorado” (*Unfamiliar territory*). Pollie, ahora más enojada, dice que si le duele es porque sabe que van a terminar con su relación. Rick deja de bromear y su rostro expresa molestia.

La acción toma lugar en el jardín, donde también pueden verse otras *variantes* de los protagonistas. Por su parte, en la IGD ahora hay nueve planos: uno *principal* y ocho *secundarios* (correspondientes a las historias 1-8). Como puede verse, la evolución de la discusión entre Pollie y Rick viene acompañada de los cambios progresivos de la puesta en escena y la IGD. En otras palabras, conforme la discusión cambia de *etapa*, se van mostrando más *variantes* de los personajes y más *variantes* de los planos: hay una progresión en la *narración*, el *estilo* y la *interfaz*.

En la *secuencia 4*, la discusión transita hacia la *negociación*. Rick dice “Gracias por esta conversación sin sentido” (Thanks for this pointless conversation), a lo que Pollie responde frustrada “No fue sin sentido” (It wasn’t pointless). Además, ella pregunta “¿Por qué es tan difícil ser un humano? ¿Podemos tomarnos un momento para recordar que lo que tenemos es bueno?” (*Why is too hard to be a human being? Can we take a moment to remember that what we have is good?*). Claramente, Pollie ahora muestra una postura más diplomática que al principio. Para este punto, en la IGD aparecen diecisiete planos: uno *principal* y dieciséis *secundarios* (correspondientes a las *secuencias 1-16*).

La *secuencia 5* continúa con la *negociación*. El segmento muestra un *flashback* en el que la pareja está regando el jardín. Ambos comienzan a jugar mojándose entre sí, cuando se escucha a Rick (del presente) preguntar “¿Honestamente piensas que nuestra relación nos ha vuelto mejores personas y ayudado a crecer como individuos?” (*Do you honestly think that our relationship has made us better people? Has made us grow up as individuals?*). Pollie responde afirmativamente, pero Rick muestra duda al expresar “No lo sé, creo que no lo he sabido por un buen rato” (*I don’t know, I think I haven’t known for a while*). Como parte de la *negociación*, ambos se abren y son honestos respecto a lo que piensan sobre su noviazgo.

Por su parte, en la *secuencia 6*, la discusión pasa a la *etapa de depresión*. Tras el *flashback*, el filme regresa al presente, en donde ahora todas las *variantes* de la pareja comparten el mismo espacio. Cada *variante* de Rick discute con su respectiva *variante* de

Pollie, lo cual agudiza más la relación, pero también muestra que la discusión ha escalado a tal punto que ambos se sienten abrumados. No solamente es una discusión que toma lugar en *dieciséis historias* distintas, también es una discusión que han tenido en múltiples ocasiones (regresaré a esto más adelante). Aquí los planos mostrados en la IGD vuelven a ser ocho.

Posteriormente, la discusión cambia a la *etapa de aceptación*. En la *secuencia 7*, todas las *variantes* de la pareja dejan de moverse, como si el tiempo se detuviera. Lo anterior da paso a la *secuencia 8*, en la que Pollie tiene una última reflexión sobre su relación con Rick. “Piensas que huyo para evitar esta conversación porque es lo más fácil, pero no es así y lo odio. Seguir juntos es aterrador, pero irse es doloroso. Y eso es lo que conseguimos. Creo que estoy feliz por tener todo esto, sería peor no tenerlo. Al menos esto es nuestro. Supongo que tenemos que sentirnos agradecidos por ello”.

Por su parte, en la *secuencia 8* de la *historia 2*, es Rick quien reflexiona sobre su relación con Pollie. “Cada vez que te veo siento que te conozco, pero luego miro de nuevo y parece que estoy ante alguien completamente diferente, lo cual me hace no tener idea sobre qué hacer respecto a nosotros. Tal vez soy lo suficientemente terco para pensar que lo nuestro puede seguir funcionando. Simplemente te quiero y eso es todo lo que sé”. Aquí los *planos secundarios* de la IGD se reducen a dos.

Mientras ambos reflexionan, caminan hacia el comedor, lugar mostrado en la *secuencia 1*. En su camino, se van fusionando con sus *variantes*, hasta que al final solamente queda la pareja de la *historia 1*. Una vez en el comedor, ambos guardan silencio y la discusión vuelve a comenzar en lo que podemos entender como un bucle infinito. En este punto, solamente está disponible el *plano principal*, indicando que nuevamente estamos en la *historia 1*, con la que inicia el *Possibilia*.

En la *etapa de aceptación*, los personajes no llegan a una resolución del conflicto, es decir, en ningún momento dicen si quieren continuar o no con su relación. Sin embargo, sí aceptan lo complicado de la situación y el afecto que sienten el uno por el otro. En este caso, la *aceptación* no está en la pérdida, sino en el reconocimiento de que su contexto como pareja es complejo.

Las *etapas de duelo* son el eje rector de la *historia 1*, así como de sus *variantes*. De hecho, ese final en bucle sugiere que las *historias alternativas*, que toman lugar en el multiverso, muy probablemente también ocurrieron u ocurrirán en el universo de la *historia 1*. En otras palabras, Pollie y Rick pasarán por el mismo duelo en los dieciséis universos mostrados, el cual se desarrollará de dieciséis maneras diferentes cada vez en un ciclo infinito.

Tanto *Chatterbox: Escape the Asylum* como *Possibilia* presentan una relación muy estrecha entre el *subsistema interfásico* y el *subsistema estilístico*. Por su parte, como veremos, el tercer filme cuenta con un *subsistema interfásico* más vinculado al *subsistema narrativo*, debido a las limitaciones impuestas por la plataforma a la que pertenece: YouTube.

6. *Elige* y las oposiciones de personajes (funciones narrativa e indicativa de la interfaz)

Elige

Año: 2018

Directora: Nicolás Goldar Parodi

Género: Comedia

Al igual que *Chatterbox: Escape the Asylum*, este filme también es narrativo porque cuenta con *elementos* que permiten la construcción y desarrollo de una historia. Ella se conforma principalmente por la relación existente entre los personajes principales.

La historia entrelaza las vidas de los protagonistas: Simón y Vicente quieren pasar el fin de semana con Tamara y Julia, pero ellas quieren acostarse con Lucas; Lucas quiere volver con su exnovia Luli, pero ella quiere usar a Mariano para sacárselo de encima; Mariano quiere conquistar a Luli y Ricky solamente piensa en echarlo de su casa; Ricky quiere conquistar a Sabrina, pero ella lo ve como un amigo. Básicamente, es una comedia en la que el *usuario-espectador* debe sacar a los protagonistas de varios enredos.

La película cuenta con un *subsistema narrativo* en el que se definen claramente a los personajes principales (Simón, Vicente, Tamara, Julia, Lucas, Luli, Mariano, Ricky y Sabrina), sus motivaciones (descritas en el párrafo anterior), los lugares (la cabaña en el bosque, el bar, la casa de Luli y Ricky) y un tiempo establecido (un solo día). Estos *elementos narrativos* están estructurados y permiten reconocer a *Elige* como un cortometraje narrativo.

Además, el filme cuenta con una estructura narrativa clásica: inicia mostrando el lugar donde se desarrolla la acción y los personajes principales son presentados; en el desarrollo, los protagonistas entran en situaciones de las que es muy difícil salir, por lo que cada decisión tomada por el *usuario-espectador* traerá consecuencias que ayudarán a algunos y afectarán a otros; en el final, todos los conflictos son resueltos.

6.1 Segmentación de la continuidad

Al tratarse de una película episódica, fue pertinente segmentar la continuidad por *capítulos*, *secuencias* y *momentos de participación* (MP). De hecho, cada *capítulo* también sigue una estructura narrativa clásica porque en ellos se presentan personajes, se plantean conflictos

secundarios y posteriormente se resuelven en el mismo segmento. La mayoría de los *capítulos* están compuestos por tres *secuencias*, las cuales finalizan con un MP.

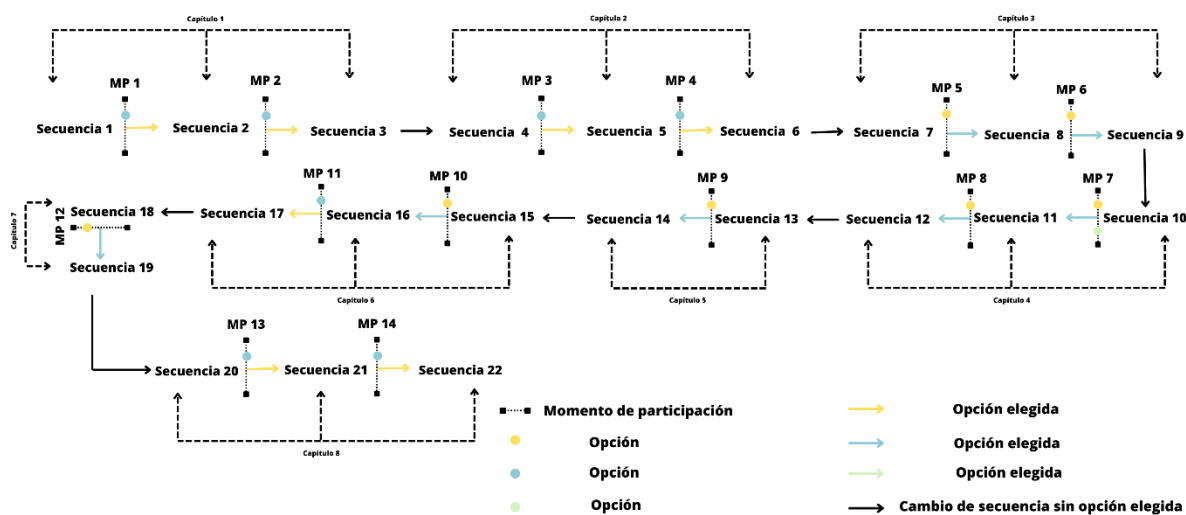
Como el curso de la historia depende de las decisiones tomadas por *el usuario-espectador*, podría concluirse que tiene una continuidad multilineal, Sin embargo, a diferencia de *Chatterbox: Escape the Asylum*, *Elige* solamente cuenta con un final y no abre otras continuidades que pueden llevar a ese final o a otros. Por lo tanto, su continuidad es lineal: la propia *interfaz gráfica digital* (IGD) se encarga de encauzar al *usuario-espectador* hacia la decisión “correcta”.

Esa continuidad lineal es la *continuidad principal* y está conformada por ocho *capítulos* y veintidós *secuencias* (fig. 55). Mientras que en *Chatterbox: Escape the Asylum*, se toman decisiones para llegar al final de la historia, este cortometraje hace que el *usuario-espectador* tome decisiones en cada *capítulo* para reproducir las *secuencias* que permiten llegar al final de ese *capítulo*. Al terminar un *capítulo*, no hay un MP en el que *usuario-espectador* deba elegir correctamente para ir al siguiente *capítulo*, sino que se pasa automáticamente a él.

Figura 55

Continuidad principal Elige

Continuidad Principal



Nota. En el segundo diagrama del anexo 1, se muestra un esquema parecido al anterior, pero que marca cada momento en el que el *usuario-espectador* regresa a una *secuencia* previa porque no eligió la opción “correcta”. Fuente: elaboración propia (2023).

Los planos que fueron considerados para analizar la relación entre los *subsistemas estilístico e interfásico* corresponden a los MP que marcan el inicio y el final de una *secuencia*. La *continuidad principal* cuenta con catorce MP, es decir, catorce *momentos* donde aparece la IGD y que integra *elementos* del plano cinematográfico.

6.2 Segmentación del espesor (estratificación)

Con las subdivisiones hechas con anterioridad al filme, en una *continuidad principal* de ocho *capítulos*, veintidós *secuencias* y catorce MP, fue posible realizar la *estratificación* de cada una de ellas, es decir, se diferenciaron los *elementos narrativos, estilísticos e interfásicos* más “destacados” de esos segmentos para encontrar relaciones (entre las *secuencias*, entre los planos y entre las *secuencias* y los planos). Los componentes diferenciados se dividieron en tres *series homogéneas* (o *subsistemas*): la *narración*, el *estilo* y la *interfaz*.

Serie homogénea 1: la narración

En el *subsistema narrativo*, los *elementos* más “destacados” son los personajes principales, los cuales se describen a continuación:

- Vicente, quien es el mejor amigo de Simón y de Ricky. Solamente quiere pasar un fin de semana tranquilo.
- Simón, quien es el mejor amigo de Vicente y Ricky. Tiene un interés sexual por Tamara.
- Tamara, quien es la mejor amiga de Julia. Tiene un interés sexual por Lucas.
- Julia, quien es la mejor amiga de Tamara. Tiene un interés romántico por Vicente y un interés sexual por Lucas.
- Lucas, exnovio de Luli, con quien quiere regresar.
- Luli, ex novia de Lucas, mejor amiga de Sabrina y la hermana mayor de Ricky. Besa a Mariano para darle celos a Lucas, pero después no sabe cómo deshacerse de él.
- Mariano es un hombre casado que quiere conquistar a Luli, sin conseguirlo.
- Ricky, quien es el mejor amigo de Vicente y Simón, así como el hermano menor de Luli. Tiene un interés romántico por Sabrina.

- Sabrina, mejor amiga de Luli y quien está interesada en un chico que conoció en internet, sin saber que se trata de Ricky, quien se hace pasar por otra persona.

Los personajes que son protagonistas de un *capítulo* en particular pasan a ser secundarios en otros. Por ejemplo, el *capítulo 1* está protagonizado por Simón y Vicente, mientras que Tamara, Julia y Lucas son secundarios. El *capítulo 2* está protagonizado por Luli y Sabrina, mientras que Mariano y Lucas son secundarios.

Serie homogénea 2: el estilo

Esta *serie homogénea* cuenta con dos *elementos estilísticos* “destacados”: por un lado, el movimiento de cámara llamado *dolly in*, utilizado para anticipar la ruptura de la cuarta pared; por el otro, la música, que sirve como acompañamiento a la acción dramática.

1. Movimiento de cámara: el *dolly in*

En esta película, el movimiento de cámara estructurado es el *dolly in*, el cual consiste en mover la cámara hacia adelante hasta encontrarse cerca de su objetivo. Dentro de *Elige*, el *dolly in* destaca por dos razones: primero, en cada *secuencia*, contrasta con la cámara fija, inmóvil, que predomina en la mayoría de las *secuencias*; segundo, es un movimiento que anticipa la ruptura de la cuarta pared por parte de los personajes principales, así como la llegada de un MP.

Por ejemplo, en la *secuencia 1* del *capítulo 1*, Simón y Vicente están a punto de dejar la ciudad para ir, junto con Tamara y Julia, a una cabaña en el bosque. El objetivo de los dos amigos es tener sexo con las chicas; sin embargo, en su trayecto casi atropellan a Lucas, a quien Tamara y Julia encuentran muy atractivo, por lo que ellas deciden invitarlo a la cabaña. Simón y Vicente no están seguros de si aceptar o no a Lucas en el viaje, así que voltean a ver a la cámara para preguntarle al *usuario-espectador* qué hacer (MP 1). Hasta antes de la ruptura de la cuarta pared, la cámara estuvo principalmente fija; para cuando los personajes se dirigen al *usuario-espectador*, existe un acercamiento a ellos mediante un *dolly in* (fig. 56).

Figura 56

Dolly in en la secuencia 1



Nota. El *dolly in* no solamente anticipa la ruptura de la cuarta pared, sino también el *momento de participación*. Captura de pantalla realizada de *youtube.com* (2023).

2. La música: una melodía de acompañamiento

El otro *elemento* estructurado es una canción del género electrónico que remite a las utilizadas en los videojuegos de ocho *bits*: melodías casi robotizadas compuestas con sintetizadores. En este cortometraje, esa canción, a la que llamaré “tema principal” porque no tiene título oficial, suena durante los créditos iniciales, algunas transiciones de *secuencias*, así como al inicio y al final de cada *capítulo*.

El “tema principal” solamente se utiliza como acompañamiento a la acción dramática, es decir, suena cuando vemos a los personajes realizar algo que permite el desarrollo de una *secuencia* o *capítulo*, sin la *intervención* del *usuario-espectador*. Lo anterior contrasta con una melodía que se escucha durante los MP, como veremos más adelante.

Serie homogénea 3: la interfaz

La tercera *serie homogénea* está conformada por los *elementos* pertenecientes a la IGD. De acuerdo con la metodología (ver capítulo 3), se tomarían en cuenta los *elementos interfásicos*

que son una *continuidad* de los *elementos estilísticos* o *narrativos* estructurados. En el caso de este filme, se encontraron *continuidades* entre el *subsistema narrativo* y el *subsistema interfásico*, como veremos a continuación.

Se tomaron en cuenta esos *elementos visuales, sonoros y lingüísticos* con el mismo uso recurrente en los MP, es decir, que siempre cumplen con la misma tarea dentro del *subsistema interfásico*. De esta manera, los siguientes *elementos* se consideraron como “destacados”: el color, los objetos, las miradas de los personajes, las palabras y la música.

En la mayoría de las *secuencias*, cuando aparece un MP, en la parte inferior del plano aparecerán dos opciones, una resaltada en amarillo y otra en azul. Cada opción tiene, a su vez, una palabra o frase que hace referencia a una acción en particular. Cada palabra o frase, además, está acompañada de algún objeto que representa visualmente esa acción. A lo anterior, se suma una melodía del género electrónico que es muy diferente al “tema principal” y que está presente durante todo el MP.

Por ejemplo, en la *secuencia 2* del *capítulo 1*, Simón y Vicente están buscando una forma de deshacerse de Lucas. Simón propone llamar a Ricky para que convenza a Luli, su hermana, de escribirle a Lucas para que este vaya a buscarla; sin embargo, Vicente dice que lo mejor es no hacer nada porque quizá Lucas se aburra y decida irse por su cuenta. Entonces aparece el MP 2, en el que el *usuario-espectador* debe elegir entre llamar o no llamar a Ricky.

Precisamente, en el plano aparecen la palabra “Llamar” y la frase “No llamar” (*elementos lingüísticos*), resaltados en amarillo y azul respectivamente y acompañados por objetos que representan esas acciones (*elementos visuales*). Además, se escucha una canción que contrasta con el “tema principal”, indicando que esa parte de la *secuencia* es diferente a las demás, porque es donde interviene el *usuario-espectador*. La figura 57 muestra los *elementos* “destacados” del MP 2.

Figura 57

Momento de participación 2



Nota. Como puede observarse, los objetos son un teléfono descolgado y un teléfono colgado, que hacen referencias a las acciones y opciones de “Llamar” y “No llamar” respectivamente. Fuente: captura de pantalla realizada de *youtube.com* (2023).

Como las opciones disponibles corresponden a las propuestas y sugerencias planteadas por los personajes principales, se puede afirmar que en la IGD no hay *continuidades* con respecto al *estilo*, pero sí con respecto a la *narración*.

Existe un quinto *elemento* “destacado” en la IGD, relacionado a la integración del plano cinematográfico: las miradas de los personajes. Se trata de un *elemento visual* presente durante los MP, utilizado para mantener la ruptura de la cuarta pared. Es decir, que la película no solamente se dirige al *usuario-espectador* mediante la *narración* (con los personajes dirigiendo su atención al *usuario-espectador*) y el *estilo* (con el *dolly in*), sino también mediante la *interfaz*.

Articulación de las series homogéneas

Como hemos visto, no es suficiente identificar *elementos* “destacados” en cada *serie homogénea*. También es necesario llevar una *articulación* de ellas (*narración, estilo* e IGD) reconociendo *oposiciones de dos o más realizaciones* y *variantes de una misma realización*.

1. Oposiciones de elementos en la narración

En el *subsistema narrativo*, existen *oposiciones* entre los diferentes personajes. Cada *capítulo* está protagonizado por dos personajes diferentes, y generalmente la *oposición* se da entre ellos cuando discuten sobre qué hacer en una situación determinada.

Por ejemplo, el *capítulo 2* está protagonizado por Luli y Sabrina, quienes son mejores amigas. En la *secuencia 4*, ambas están en un bar platicando sobre un chico en la barra, Mariano, a quien Luli encuentra atractivo. Después, ven llegar a Lucas. Como sabe que él intentará acercarse para hablar con Luli y pedirle que regresen, Sabrina le sugiere besar a Mariano para evitar la situación. Luli, por su parte, se niega porque no lo considera apropiado. Entonces aparece el MP 3, donde el *usuario-espectador* debe elegir entre besar o no besar a Mariano.

Lo expuesto previamente muestra que hay una *oposición* entre Sabrina y Luli en cuanto a cómo lidiar con la situación, la cual podemos expresar como $Sabrina \leftrightarrow Luli$. Además, esa *oposición* se corresponde a las opciones disponibles en el MP 3, que son “Besar” y “No besar” a Mariano. En este sentido de ideas, la *oposición* de personajes en realidad es una *oposición* de acciones, que podemos expresar de la siguiente forma: $Sabrina \leftrightarrow Luli = Besar \leftrightarrow No\ besar$.

Este tipo de *oposiciones* son constantes a lo largo de *Elige*. Otro ejemplo toma lugar en la *secuencia 10* del *capítulo 4*: Ricky quiere beber algo durante la fiesta que Luli, su hermana, organizó. Joaquín, uno de sus amigos, le dice que beba un poco de ron, pero Luli le dice que mejor no tome nada porque él no está acostumbrado al alcohol y puede sentirse mal. Sin embargo, Ricky quiere beber, por lo que considera probar solamente una cerveza. Como no está seguro qué elegir, en el MP 7 rompe la cuarta pared para consultar al *usuario-espectador*, quien debe decidir entre beber ron, cerveza o refresco. Nuevamente, hay una *oposición* entre los personajes que en realidad es una *oposición* de acciones, la cual puede expresarse de la siguiente forma:

$$Joaquín \begin{matrix} \leftarrow \\ \downarrow \\ \rightarrow \end{matrix} Ricky = Ron \begin{matrix} \leftarrow \\ \downarrow \\ \rightarrow \end{matrix} Cerveza$$

Luli Refresco

2. Oposiciones y repeticiones en el estilo

Previamente, se indicó que los *elementos estructurados* del *subsistema estilístico* son el movimiento de cámara *dolly in* y el “tema principal”. El primer *elemento* contrasta con la cámara fija que predomina en la mayoría de las *secuencias*; el segundo, con la música de los MP.

A primera vista, podría deducirse que en el *estilo* existen “variantes de elementos”. Por ejemplo, que el *dolly in* es una “variante” de la cámara fija o que el “tema principal” es una “variante” de la música de acompañamiento. Sin embargo, esto no es así porque las *variantes* deben ser de una misma realización, es decir, del mismo *elemento filmico*; el *dolly in* y la cámara fija son *elementos* distintos.

Entre la cámara fija y el *dolly in*, al ser *elementos* distintos, sí existe una *oposición*: la primera establece los límites de la ficción, dejando al *usuario-espectador* fuera; el segundo, contribuye a la ruptura de la cuarta pared para involucrar al *usuario-espectador*.

Respecto a la música, no es equivocado oponer el “tema principal” a la música de los MP, porque marcan los *momentos de no participación* y *de participación* respectivamente. No obstante, cabe recordar que la música de acompañamiento forma parte del *subsistema estilístico*, mientras que la música de los MP es un *elemento* del *subsistema interfásico*. Por lo tanto, la *oposición* no se establece entre *elementos* de la misma familia, sino de diferentes.

La música de esta *serie homogénea* (*subsistema estilístico*) no puede articularse mediante *variantes* u *oposiciones*, pero sí mediante la *repetición*. Esto hace referencia al uso repetitivo de un *elemento filmico* para alcanzar el mismo objetivo. En este cortometraje, mediante la *repetición* del “tema principal” se marcan los *momentos de no participación*.

3. Variantes, oposiciones y repeticiones de elementos en la interfaz

Como se vio anteriormente, los *elementos* “destacados” del *subsistema interfásico* son el color, los objetos, las palabras, las miradas y la música. De los cinco tipos, los tres primeros presentan *variantes*.

El amarillo y el azul son las *variantes* del color. Están asociadas a las opciones disponibles que el *usuario-espectador* puede seleccionar. En *Chatterbox: Escape the Asylum*,

los colores estaban asociados directamente a los personajes, pero en este filme no es así: los personajes están asociados a las opciones, y estas a los colores. Por lo tanto, las *variantes* de color simplemente distinguen una opción de otra.

Las palabras, que hacen referencia a una acción en particular (o a una opción), también cuentan con *variantes* porque a través de ellas se expresan ideas diferentes y contrarias. Generalmente, se usan antónimos o frases que comunican lo opuesto. No se trata de *oposiciones* porque estas se establecen entre dos o más *elementos* diferentes, y las palabras son un mismo tipo de *elemento (lingüístico)* de la IGD. En otras palabras, la *articulación* de los *elementos lingüísticos* se realiza a través *variantes* que remiten a *oposiciones*.

Los objetos son representaciones visuales de las acciones expresadas mediante las palabras. De manera similar a como lo hacen los *elementos lingüísticos*, los *elementos visuales* comunican ideas opuestas mediante *variantes*. En este mismo sentido de ideas, la *articulación* de los *elementos visuales* se realiza a través de *variantes* que remiten a *oposiciones*.

La música es un *elemento sonoro* que, a diferencia de los otros *elementos interfásicos*, no tiene *variaciones* ni *oposiciones*, pero sí *repeticiones* porque siempre es la misma y cumple la misma tarea en todos los casos: indicar la presencia de un MP. Lo mismo ocurre con las miradas de los personajes: contribuyen a que se mantenga la ruptura de la cuarta pared en esos MP.

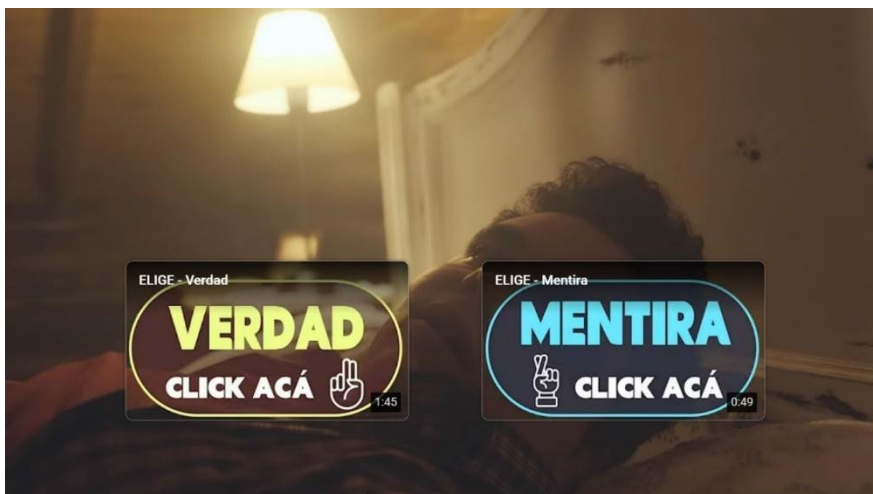
En la *secuencia 13* del *capítulo 5*, Simón coloca en su habitación una cámara para filmar todo lo que ocurra si llega a tener sexo con Tamara. En la *secuencia 20* del *capítulo 8*, Simón y Tamara están a punto de tener relaciones sexuales, pero él recuerda que puso una cámara en el cuarto. Al notarlo distraído, Tamara le pregunta si ocurre algo. Nervioso, Simón rompe la cuarta pared para preguntarle al *usuario-espectador* si debe mentir o decir la verdad, dando paso al MP 13.

Ese MP presenta los siguientes *elementos*: las opciones “Verdad” y “Mentira” (*elementos lingüísticos*) están resaltadas en amarillo y azul respectivamente (*elementos visuales*). A su vez, junto a la palabra “Verdad”, se encuentra una mano apuntando dos dedos hacia arriba; junto a la palabra “Mentira”, se encuentra una mano con dos dedos entrelazados

(*elementos visuales*). Y durante todo el MP se escucha la música que indica la presencia de *ese momento de intervención (elemento sonoro)*. Lo anterior puede verse en la figura 58.

Figura 58

Momento de participación 13



Fuente: captura de pantalla realizada de *youtube.com* (2023).

Como se observa, los *elementos lingüísticos* (“Verdad” y “Mentira”) son *variantes* que remiten a ideas opuestas. El color amarillo se utiliza para distinguir la opción de decir la verdad de la opción de mentir, resaltada en color azul. Además, la palabra “Verdad” está acompañada de la representación visual de una mano que remite a esa seña que la gente de algunas regiones suele hacer para indicar que dice la verdad; mientras que la palabra “Mentira” está acompañada de la representación visual de una mano que remita a esa señal que la gente de algunas regiones suele hacer para indicar que está mintiendo. Durante todo el tiempo que se muestran estos *elementos* en pantalla, también suena la música de los MP. A lo anterior, se suma la mirada de Simón, quien ve hacia la cámara para dirigirse al *usuario-espectador* durante el MP, que también es un momento donde se rompe la cuarta pared.

Las *variantes, oposiciones y repeticiones* identificadas en cada *serie homogénea* adelantan que los *elementos* de la IGD cumplen principalmente con *funciones narrativas e indicativas* sobre la cual hablaré a continuación.

6.3 Funciones comunicativas de la interfaz

Una vez identificadas las *oposiciones*, las *variantes* y las *repeticiones* de los *elementos filmicos* de las diferentes *series homogéneas*, es necesario analizar las *funciones comunicativas* de la IGD.

En *Chatterbox: Escape the Asylum*, varias de las *funciones* de los *elementos* de la IGD se identificaron por su relación con *elementos* de la *narración* y del *estilo*. Sin embargo, los *elementos lingüísticos interfásicos* (las palabras o frases que remiten a las opciones disponibles) son los únicos relacionados con los *elementos narrativos* “destacados” (los personajes principales), porque sintetizan las sugerencias o propuestas de cada uno de ellos. Por su parte, los *elementos visuales* (colores y objetos) están asociados a esas palabras dentro del mismo *subsistema interfásico*, estableciendo cuáles son las dinámicas y límites de *participación*, así como el número de opciones disponibles. Por lo tanto, las *variantes*, *oposiciones* y *repeticiones* de los *elementos interfásicos* cumplen principalmente dos *funciones comunicativas*: la *narrativa* y la *indicativa*.

La *función narrativa* es la que permite el desarrollo de la historia. Un aspecto destacado en esta película es la *oposición* constante entre los personajes principales (*elementos del subsistema narrativo*), que se corresponden a las *variantes* de las palabras y frases (*elementos del subsistema interfásico*), que a su vez establecen *oposiciones*. Esto significa que el conflicto entre los personajes tiene una *continuidad* en la IGD; sin embargo, la presencia de este conflicto en la IGD no aporta componentes que contribuyan al desarrollo de la historia.

En el caso de *Elige*, existe una *función narrativa* que se limita únicamente al control de la historia. Mientras que en *Chatterbox: Escape the Asylum*, el conflicto de la triada protagónica también se desarrollaba a *nivel interfásico*, aquí no es así: la *función* de la IGD se limita a transitar de una *secuencia* a otra después de la *intervención* del *usuario-espectador* cada vez que elige la decisión “correcta”. Si este no toma ninguna decisión durante un MP, la historia no avanza. En resumen, la IGD gestiona el flujo narrativo, el cual se detiene ante

la falta de *participación*. Sin este flujo, la historia no avanza; al no hacerlo, tampoco se desarrolla.¹¹⁸

Como se mencionó al inicio, el cortometraje no es multilíneal porque solamente es posible una continuidad en la historia. Esto se debe a que la IGD sí muestra decisiones “equivocadas” que no detienen el flujo narrativo, pero sí regresan a *secuencias* previas para que el *usuario-espectador* elija la opción restante, que es la “correcta”.

Por ejemplo, en el MP 1 de la *secuencia 1*, el *usuario-espectador* debe elegir entre llevar o no a Lucas. Si decide llevarlo, la historia continúa en la *secuencia 2*. En cambio, si elige no llevarlo, Tamara y Julia deciden quedarse con Lucas y acompañarlo a su departamento, por lo que vuelve a aparecer la IGD con la frase “Elige otra vez”. Inmediatamente después, la *secuencia 1* vuelve a comenzar para que el *usuario-espectador* elija la opción “correcta” y así continuar la historia.

Además, otra *función narrativa* de la IGD es que forma parte de la ruptura de la cuarta pared que llevan a cabo los protagonistas. El momento en que ellos se dirigen al espectador, mirando hacia la cámara, coincide con el MP. Esto permite, con el paso de los *capítulos*, *secuencias* y MP, que se desarrolle una complicidad entre los personajes y el *usuario-espectador*.

Por su parte, la *función indicativa* es aquella que establece las dinámicas y límites de *participación*. En este filme, los *elementos interfásicos* están estructurados principalmente para cumplir esta *función*: se le comunica al *usuario-espectador* cuáles son las opciones entre las que puede elegir.

Previamente se han mostrado ejemplos de la *función indicativa*, pero resulta pertinente revisar uno más. En la *secuencia 21* del *capítulo 8*, Sabrina descubre que Julia se siente atraída por Vicente. La primera le sugiere salir de la cabaña e ir a buscarlo, pero la segunda se niega. Entonces llega el MP 14, en donde se presentan las opciones “Salir” y “Quedarse”, acompañadas de las representaciones visuales de una persona saliendo por una

¹¹⁸ Cabe recordar que *Elige* tiene una estructura narrativa clásica (inicio, desarrollo y desenlace), lo cual implica un cambio progresivo en la historia. Si se detiene la narración, entonces también la progresión.

puerta y de una persona inmóvil respectivamente. Además, la primera opción está resaltada en amarillo; la segunda, en azul (fig. 59).

Figura 59

Momento de participación 14



Fuente: captura de pantalla realizada de *youtube.com* (2023).

Las palabras (*elementos lingüísticos interfásicos*) están asociadas a las ideas opuestas de las protagonistas, pero no aportan ningún valor al conflicto establecido en el *subsistema narrativo*. Lo que sí hace en contrastar ambas ideas y plantearlas como opciones elegibles por el *usuario-espectador*. Las *variantes* de color y de los objetos únicamente refuerzan el contraste entre las dos ideas planteadas como opciones, para que el *usuario-espectador* pueda distinguirlas con mayor facilidad. Los *elementos interfásicos* “destacados”, en su mayoría, trabajan más sistemáticamente entre ellos que con *elementos* de los otros *subsistemas* (*narrativo y estilístico*).

Precisamente, la *función indicativa* es la más técnica de todas. Recordemos que la IGD tiene cualidades expresivas, pero originalmente se creó para operar programas de cómputo, por lo que su objetivo original era realizar tareas técnicas. Al estar restringida casi únicamente a su cualidad técnica, la IGD no está integrada por completo *al sistema fílmico participativo* de la película.

Chatterbox: Escape the Asylum cuenta con una IGD diseñada específicamente para ese cortometraje. En cambio, *Elige* utiliza la IGD de YouTube, la cual no es modificable.

Esto explica por qué se encuentra restringida casi exclusivamente a la *función indicativa*: porque esa es la *función* principal de la IGD de aquel sitio web.

Por otro lado, la *función estética* también está presente. Los *elementos interfásicos* que cumplen esta tarea son las *variantes* de color. Tanto el amarillo como el azul orientan la mirada del *usuario-espectador* hacia las opciones entre las cuales debe elegir.

Finalmente, se encuentra la *función simbólica*. Durante casi todo el cortometraje, no hay *elementos narrativos* o *estilísticos* que justifiquen el diseño de la IGD o su dinámica de *participación*, excepto por la *secuencia 22* del *capítulo 8*. En esta, Vicente le confiesa a Julia que Simón y él convencieron a Ricky de persuadir a Luli para que le escribiera a Lucas y que este se fuera de la cabaña. Tras lo anterior, Julia le dice que lo que hayan hecho no importa porque Lucas se fue del lugar por cuenta propia, nadie se lo pidió: fue su elección. También añade: “Cuando uno toma una decisión, tiene que hacerse cargo”. Entonces, la toma de decisiones es el trasfondo del filme. Los *elementos interfásicos* están organizados en torno a ese tema: solamente presentan opciones entre las que el *usuario-espectador* debe elegir.

El *tratamiento temático* se lleva a cabo principalmente en el *subsistema narrativo*, mediante el diálogo. El diseño de la IGD no tiene ningún impacto en ese *tratamiento* más allá del hecho de que también incita al *usuario-espectador* a tomar elecciones: se trata de un paralelismo.

Una vez identificadas las *funciones comunicativas*, es momento de la *recomposición*: “armar” nuevamente la película en una visión unitaria que establezca las *relaciones*, *funciones* y sentidos de cada segmento y *elemento* para crear un *modelo*.

6.4 Recomposición

En cierto sentido, la *recomposición* de *Elige* se ha ido esbozando durante la primera parte del análisis: fueron mencionadas algunas *secuencias* y algunos MP, lo cuales permiten entender la estructura general del *sistema filmico participativo*.

La segunda *etapa del análisis* está conformada por la *enumeración*, el *ordenamiento*, el *reagrupamiento* y la *modelización*. Como sucedió en el análisis anterior, algunos de estos pasos han quedado como “notas personales”.

Por ejemplo, la *enumeración* de las *secuencias*, los MP y los *elementos filmicos* “destacados” se realizó durante la *segmentación* de la continuidad y el espesor. El *ordenamiento* se llevó a cabo para determinar si existían *continuidades* entre el *subsistema estilístico* y el *subsistema interfásico*. El *reagrupamiento* proporcionó relaciones que permitieron llevar a cabo la *modelización*.

Sin embargo, para mantener claridad en el análisis, en los párrafos siguientes ilustraré cada uno de esos pasos: explicaré brevemente cómo enumeré, ordené y reagrupé los *elementos filmicos* del cortometraje en turno, para después profundizar en su *modelo de análisis*.

Enumeración y ordenamiento

La *etapa de enumeración* es la fase en la que se tienen en cuenta todos los *elementos filmicos* identificados durante la *descomposición*, los cuales se enumeran por segmento o por “familia” (*subsistema*) a la que pertenecen. Como se mencionó en la metodología, es la *catalogación* sistemática de todos los *elementos* “destacados”. Por otro lado, en la *etapa de ordenamiento*, se indica el lugar que ocupa cada *elemento* en el conjunto del filme, respecto a la continuidad o al espesor.

En el caso de esta película, la *continuidad principal* tiene veintidós *secuencias* y catorce MP. Los *elementos* de cada *secuencia* y MP se enumeraron y ordenaron de tal forma que hicieran evidentes las *continuidades* entre cada *subsistema*. Esto permitió observar de manera más precisa que había *continuidades* entre el *subsistema narrativo* y el *subsistema interfásico*. El anexo 2 presenta una tabla completa en la que se enumeraron y ordenaron las *secuencias*, los *subsistemas* y sus *elementos* “destacados”. La tabla 6 es un ejemplo de lo anterior.

Tabla 6

Enumeración y ordenamiento de los elementos filmicos “destacados”

Capítulo 1	Secuencia 1	Subsistema 1 (narrativo)		Subsistema 2 (estilístico)		Subsistema 3 (interfásico)	
		1 Simón				1 Palabra "Dejarlo"	
					2 Azul		
					3 Objeto "Persona abandonada"		
	2 Vicente				4 Frase "Llevarlo"		
					5 Amarillo		
					6 Objeto "Automóvil con personas"		
				1 Dolly in		7 Música de participación	
				2 "Tema Principal"		8 Miradas	
	Secuencia 2	1 Simón				1 Palabra "Llamar"	
						2 Amarillo	
						3 Objeto "Telefono descolgado"	
			2 Vicente			4 Frase "No llamar"	
						5 Azul	
						6 Objeto "Telefono colgado"	
				1 Dolly in		7 Música de participación	
				2 "Tema Principal"		8 Miradas	
	Secuencia 3	1 Simón					
			2 Vicente				

Nota. Pueden observarse las *continuidades* que hay del *subsistema narrativo* en el *subsistema interfásico*. Por ejemplo, en la *secuencia 2* del *capítulo 1*, el *elemento narrativo 2.1.2* (Vicente) se corresponde al *elemento interfásico 2.3.4* (Palabra “No llamar”), lo cual significa que la opción de no llamar por teléfono, presente en la *interfaz*, es sugerida por Vicente dentro de la historia. Las celdas en blanco y gris hacen referencia a *elementos* presentes que no mantienen una *continuidad*. Fuente: elaboración propia (2023).

Con la *enumeración* y el *ordenamiento* se sintetizaron y jerarquizaron los *elementos filmicos* “destacados” y se consideraron nexos que los ligan. Lo anterior tuvo como resultado el descubrimiento de las relaciones estructuradas en el *sistema filmico participativo global*.

Reagrupamiento

La *etapa de reagrupamiento* consiste en realizar alguna o varias de las siguientes cuatro operaciones concretas para llegar a una imagen restringida del cortometraje, es decir, a una síntesis del *sistema filmico participativo global*: la *sustitución por inferencia*, la *unificación por equivalencia*, la *sustitución por generalización* y la *jerarquización*.

La *sustitución por inferencia* consiste en identificar *elementos filmicos* relacionados y sustituirlos por el resultado de esa relación. Como vimos, en cada MP, el *usuario-espectador* debe elegir entre dos opciones, previamente planteadas por los personajes principales. La relación entre ambas es una *oposición* que podemos entender como $A \leftrightarrow B$.

Por ejemplo, en la *secuencia 1*, Simón sugiere dejar a Lucas, mientras que Vicente dice que es mejor llevarlo. Ya desde el *subsistema narrativo* se establece la *oposición* $A \leftrightarrow B$ (*Simón* \leftrightarrow *Vicente*), que se traduce a la *oposición* de opciones en el *subsistema interfásico* (*Dejarlo* \leftrightarrow *Llevarlo*). Como se puede ver, esto es igual a la *continuidad* de la que se habló durante la identificación de las *series homogéneas*.

La *unificación por equivalencia* consiste en encontrar *elementos filmicos* que se puedan superponer para hacer uno solo. En el caso de *Elige*, los *elementos visuales* a los que llamo objetos¹¹⁹ ilustran y refuerzan las ideas a las que remiten las opciones entre las que el *usuario-espectador* debe elegir.

Un caso que muestra lo anterior es el MP 14. Julia no sabe si salir a hablar con Vicente o quedarse en la cabaña. En el *subsistema interfásico* aparecen las palabras “Salir” y “Quedarse”, acompañadas de los objetos “Persona saliendo” y “Persona parada” respectivamente. En otras palabras, los *elementos visuales* son equivalentes a los *elementos lingüísticos*.

La *sustitución por generalización* consiste en hallar *elementos filmicos* similares y extraer uno que los englobe a todos. Este cortometraje presenta una serie de personajes que buscan cumplir sus objetivos: Simón desea acostarse con Tamara; Tamara desea acostarse con Lucas; Lucas desea regresar con Luli; Luli desea librarse de Mariano; Mariano desea conquistar a Luli; Ricky desea confesarle a Sabrina que él es el chico que ella conoció en internet; Sabrina desea conocer en persona al chico que conoció en internet; Julia desea declararle su amor a Vicente; y Vicente desea pasar un fin de semana tranquilo.

La búsqueda por cumplir sus objetivos no es otra cosa más que un deseo, a veces sexual y, en otras ocasiones, afectivo. Precisamente, el deseo justifica las diferentes opciones que los personajes plantean a lo largo del filme y engloba sus intereses personales.

Finalmente, la *jerarquización* consiste en tomar en cuenta *elementos filmicos* de distinto rango, es decir, de diferente *continuidad* para privilegiar el de mayor alcance. En este sentido, la *oposición de elementos* $A \leftrightarrow B$ establecida en el *subsistema narrativo* es la de

¹¹⁹ Esto se abordó en el capítulo 1.

mayor rango porque es ahí donde no solamente se oponen personajes, sino también ideas, posteriormente mostradas como opciones en la IGD.

Las operaciones anteriores muestran que el *tratamiento temático* de la película gira en torno a la toma de decisiones, lo cual se ilustra con el *modelo* que presento a *continuación*.

Modelización

En el caso de *Elige*, es posible hacer un *modelo estático-figurativo*, que proporciona una visión concentrada del cortometraje, de sus estructuras recurrentes. Cabe recordar que un *modelo estático-figurativo* es el que se construye a partir de una metáfora o analogía cuya imagen es inmóvil, la cual capta las relaciones recíprocas de los *elementos filmicos* “destacados”. Para este filme, el *modelo* fue llamado “La encrucijada”.

En términos sencillos, una encrucijada es una situación complicada en la que hay varias posibilidades de acción y no se sabe cuál escoger. En la película, cada personaje está en su propia encrucijada: tienen un deseo sexoafectivo, y para satisfacerlo deben tomar decisiones ante distintos escenarios que aparecen a lo largo de la historia.

Una encrucijada también puede entenderse como un lugar donde se cruzan los caminos que van hacia direcciones diferentes. Precisamente, los personajes y sus acciones (elegidas o no por el *usuario-espectador*) hacen que los caminos de todos ellos se crucen en algún momento de *Elige*. Lo anterior es en un sentido tanto literal (algunos de ellos se cruzan en el camino o se encuentran en un lugar) como figurativo (hay un cruce de intereses y deseos).

Por ejemplo, en la *secuencia 1* del *capítulo 1*, el camino de Simón se cruza literalmente con el de Lucas: el primero conduce una camioneta —en la que también están Vicente, Tamara y Julia—, con la que casi atropella al segundo. Después, todos bajan del automóvil para revisar que Lucas esté bien. Posteriormente, Tamara y Julia lo invitan a la cabaña, algo con lo que Vicente no tiene problema, pero Simón sí porque lo considera una amenaza para sus planes de acostarse con Tamara. Por lo tanto, aparece una encrucijada en la que debe tomar una decisión, ya sea llevarlo con ellos o dejarlo en el lugar.

En la *secuencia 4* del *capítulo 2*, Luli está en un bar con Sabrina, al que también llega Lucas, su exnovio. Al considerar incómoda la situación, Sabrina le sugiere besar al chico que se encuentra en la barra, Mariano, para hacer sentir mal a Lucas y evitar que se acerque. Luli no está segura de hacerlo. Entonces, aparece el MP 3, en donde el *usuario-espectador* debe elegir entre besar o no a Mariano. Dentro de la *continuidad principal*, la opción que permite que la historia continúe es besarlo.

En el ejemplo anterior, la encrucijada que se le presenta a Luli al no saber qué hacer ante la presencia de Lucas, la lleva a cruzar caminos con Mariano, de quién después no podrá deshacerse tan fácilmente.

Mariano, tras el beso que recibió por parte de Luli, decide pedirle su número telefónico. Ella se lo proporciona, aunque no quería hacerlo. En la *secuencia 7* del *capítulo 3*, averigua que ella está organizando una fiesta en su casa, por lo que decide asistir sin invitación. Sin embargo, se revela que él tiene esposa. La encrucijada de Mariano está en no saber qué mentira decirle a su esposa para justificar su ausencia durante la tarde de ese mismo día. Entonces, aparece el MP 5, en el que el *usuario-espectador* debe decidir entre fingir una llamada de emergencia o decir que tiene un partido de pádel.¹²⁰

Dentro de la *continuidad principal*, la opción que permite el progreso de la historia es fingir una llamada de emergencia. Así, en la *secuencia 8*, Mariano logra salir de casa y llegar a la fiesta de Luli, quien le niega la entrada. Por lo tanto, él se encuentra frente a una nueva encrucijada: no sabe si retirarse o insistirle a Luli para que ella le permita entrar. Si el *usuario-espectador* elige retirarse en el MP 6, se da paso a la *secuencia 9*. En ella, Joaquín comienza a ahogarse con una salchicha, por lo que Luli pide ayuda desesperada a Mariano, quien estaba por retirarse. Mariano salva a Joaquín y, en agradecimiento, Luli pide que se quede.

Este acontecimiento provocará que, en el *capítulo 6*, Mariano cruce caminos con Joaquín y Ricky, quienes no lo quieren en la fiesta organizada por Luli. Así, ambos se encuentran en la encrucijada de no saber qué acción tomar para que se vaya del lugar. En el

¹²⁰ El pádel es un juego de raquetas que se juega en parejas y cuyo objetivo principal es pasarle al oponente la pelota, haciendo que esta rebote primero una vez en el campo contrario.

MP 10, piden al *usuario-espectador* elegir entre robarle el celular o darle de tomar un laxante. En la *continuidad principal*, roban el celular y llaman a su esposa, quien descubre la mentira.

En la *secuencia 2* del *capítulo 1*, Simón y Vicente se encuentran en la encrucijada de no saber cómo deshacerse de Lucas, para que no los acompañe a la cabaña. Entonces, aparece el MP 2, en el que el *usuario-espectador* debe elegir entre llamar a Ricky (para que convenza a Luli de escribirle a Lucas, quien probablemente saldría a su encuentro) o no hacerlo y llevar Lucas a la cabaña, bajo el riesgo de que termine acostándose con Tamara o con Julia.

En la *continuidad principal*, el *capítulo 2* concluye con Lucas recibiendo un mensaje de Luli, así que decide dejar al grupo para dirigirse a la casa de su exnovia. Por lo tanto, en la *secuencia 13* del *capítulo 5*, Lucas está en la encrucijada de no saber cómo regresar rápido a la ciudad. Entonces aparece el MP 9, donde el *usuario-espectador* debe elegir entre caminar por el bosque o usar una canoa. Si la primera opción es seleccionada, se pasa a la *secuencia 14*, en donde Lucas llega a la fiesta de Luli, quien le niega el acceso porque ahí también está Mariano.

Al ser rechazado, Lucas decide regresar con Tamara y Julia en la *secuencia 17* del *capítulo 6*, por lo que vuelve a cruzar caminos con Simón y Vicente. Estos últimos graban un video en el que se muestra a Lucas coqueteando con Tamara y Julia, y se lo envían a Ricky para que se lo muestre a Luli. En la *secuencia 18* del *capítulo 7*, debido que no recibieron respuesta alguna por parte de Ricky o Luli, se encuentran en la encrucijada de no saber qué hacer con Lucas: Simón quiere encararlo para pedirle que se vaya; Vicente sugiere ir a dormir y olvidar el asunto. Precisamente, el *usuario-espectador* debe elegir alguna de esas opciones en el MP 12.

Si la opción de ir a dormir es elegida, en la *secuencia 19* del mismo *capítulo*, Simón y Vicente están acostados, mientras que Lucas sigue coqueteando con Tamara y Julia. Posteriormente, la luz se va, y es revelado que Lucas le tiene miedo a la oscuridad, por lo Tamara deja de verlo tan atractivo porque toda esa “virilidad” que él había mostrado desapareció por completo.

Al no haber luz, Vicente, Simón, Tamara, Julia y Lucas deciden ir al muelle porque tiene un poco de iluminación. Para este punto, Lucas está muy temeroso, por lo que se espanta

fácilmente con un tronco. Él comienza a tener movimientos erráticos; uno de ellos provoca que Tamara tire su celular al río, que es recuperado por Simón.

A ese mismo muelle llega una lancha, que ninguno reconoce. De ella, aparece una persona con una máscara, quien grita fuertemente. Lucas brinca del susto y cae al río. El enmascarado revela su rostro: es Ricky, quien está acompañado de Luli y Sabrina.

El *capítulo 8* es la conclusión de la historia, y en él se ven las consecuencias de las elecciones que cada uno de los personajes tomó en cada encrucijada y que los llevaron a todos a esa cabaña en el bosque.

Cuando Simón y Vicente lograron deshacerse de Lucas, solamente aseguraron que regresara más tarde porque Luli no le permitió quedarse con ella en la fiesta. Luli no quiso a Lucas en la fiesta porque ahí estaba Mariano, con quien se mostró más accesible tras haberle salvado la vida a Joaquín. Mariano terminó en la fiesta porque un día antes recibió un beso de Luli, a quien quería cortejar a pesar de tener esposa.

Cuando Lucas regresó a la cabaña, el plan de Simón de acostarse con Tamara se vio frustrado, pero al decidir no encararlo y simplemente irse a dormir junto con Vicente, se crearon las condiciones en las que Lucas quedó como un temeroso y Simón como una persona inteligente que puede resolver problemas rápidamente, lo cual hizo que Tamara se fijara en él. Además, en diferentes momentos Julia demostró cierto interés en Vicente, aunque lo negaba. Es Sabrina quien la persuade de confesarle su amor.

Ricky, quien le escribió a Lucas haciéndose pasar por Luli y que también le mostró el video en el que coqueteaba con Tamara y Julia, hizo todo lo anterior porque Simón lo amenazó con revelar a Sabrina que él era ese chico de internet que coqueteaba con ella. La razón por la cual termina en la cabaña es precisamente porque Sabrina acompañaba a Luli y quería asegurarse de que Simón no revelara nada a ninguna.

En la *secuencia 22* del *capítulo 8*, la historia concluye dando cierre a cada una de las encrucijadas: Luli, quien tuvo que padecer a Mariano, se da cuenta de que realmente quiere a Lucas, con quien se reconcilia. Tamara, después de ver a Simón actuar inteligentemente cuando se fue la luz y cuando ella tiró el teléfono al río, comienza a sentirse atraída hacia él,

por lo que ambos tienen sexo. Ricky le confiesa a Sabrina que es él ese chico con el que ella ha estado platicando por internet. Julia besa a Vicente, confesándole así que lo quiere.

Además, es en esa *secuencia* en la que Vicente le confiesa a Julia que él y Simón estuvieron todo el día tratando de deshacerse de Lucas. A esto, Julia responde que si Lucas se fue la primera vez o si ella asistió a la cabaña fue por decisión propia, independientemente de las acciones que tanto él como Simón llevaron a cabo.

Como puede observarse, el *modelo estático-figurativo* permitió encontrar que los *elementos filmicos*, principalmente los *narrativos*, giran en torno a la toma de decisiones para la satisfacción de los deseos personales. Tomando esto en cuenta, la IGD se limita únicamente a presentar las opciones planteadas por los personajes y para crear una complicidad con el *usuario-espectador* mediante la ruptura de la cuarta pared.

Y aunque las *funciones simbólicas* no tienen tanta predominancia como en *Chatterbox: Escape the Asylum* y *Possibilia*, no significa que la IGD esté menos articulada. De hecho, que la *participación* se base en la toma de decisiones, al menos en este caso, muestra una correspondencia entre la organización de los elementos interfásicos y el tema de la película.

Como veremos en las conclusiones, la predominancia de una *función* sobre otra no precisamente significa mayor complejidad de la *forma filmica*, sino más bien una estructuración diferente del *subsistema interfásico*.

Conclusiones

Actualmente, el cine tiene más vertientes que nunca. Además, presenta diversas formas de producción y visualización que ofrecen al espectador (y *usuario-espectador*) una gran variedad de experiencias: desde las colectivas en salas de “cuarta dimensión” hasta las individuales en dispositivos móviles. Por lo anterior, la manera tradicional de relacionarse con una película es una posibilidad entre muchas, condicionadas principalmente por las *convergencias mediática y audiovisual*. Por lo anterior, a la pregunta ontológica de *¿qué es el cine?* se suma otra igual de relevante hoy en día: *¿dónde está el cine?*

La pregunta anterior hace referencia a reflexionar sobre qué características, reconocidas como propias del cine, están presentes en otras formas audiovisuales, para así determinar tanto su parentesco como sus diferencias. El *cine participativo*, como se sugirió a lo largo de la investigación, tiene más parentesco con el cine que con los videojuegos, lo cual se hace más evidente al revisar las relaciones de la *interfaz* con la *narración* y el *estilo*.

En la propia denominación de *cine participativo* se asume que es posible un cine que permite la *participación directa* del *usuario-espectador*. La cuestión es mostrar en dónde se encuentra lo cinematográfico. Al hablar sobre qué es el cine —como forma artística—, frecuentemente se hace hincapié en su especificidad, es decir, en aquellas características que lo distinguen de otras expresiones artísticas o audiovisuales.

Por su parte, la *interfaz gráfica digital* (IGD) surgió como resultado de los avances tecnológicos relacionados al *software*, las aplicaciones y los videojuegos. En otras palabras, era ajena al cine. Sin embargo, este constantemente busca ofrecer experiencias de inmersión y *participación* a los espectadores. En el marco de las *convergencias mediática y audiovisual*, era cuestión de tiempo para que el cine y la IGD se encontraran.

Pensar en un filme que cuente con una IGD como parte de su sistema formal invita a cuestionar lo que se ha reflexionado en torno al *cine digital*. El objetivo general de esta investigación fue analizar las *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal* en *Elige* (2018), *Chatterbox: Escape the Asylum* (2017) y *Possibilia* (2016). Esto permitió describir las diferentes operaciones que realizan los *elementos interfásicos* en un *sistema filmico global participativo*.

Ese objetivo general tuvo como motivador principal aportar algún tipo de respuesta a la pregunta *¿dónde está el cine?* Si una *película participativa* podía ser abordada desde un análisis afianzado en la teoría neoformalista¹²¹, entonces el *cine participativo* sí era acreedor de ese mote.

Para el análisis, era necesario definir qué es el *cine participativo* y enfatizar su rasgo formal distintivo: la *interfaz*. Por esta razón, el primer objetivo particular fue explicar por qué la IGD es un *subsistema formal* característico de ese cine, para clasificar sus *funciones comunicativas* según su nivel de abstracción.

Para cumplir el objetivo anterior, fue pertinente retomar categorías y conceptos provenientes de otros campos de conocimiento y así caracterizar, desde la teoría neoformalista, a la IGD como un *subsistema* de lo que llamo del *sistema fílmico formal participativo*.

El segundo objetivo particular fue contextualizar el uso de la IGD como *subsistema formal* en el *cine participativo* en el marco de la *convergencia audiovisual*. Esto permitió no solamente identificar el momento en que la IGD y el *cine digital* cruzaron caminos, sino también describir las condiciones bajo las cuales fue posible el encuentro entre ambos.

El tercer objetivo fue analizar las *funciones comunicativas* de la IGD usada como *subsistema formal* en cada uno de los filmes del *corpus*, para identificar cuáles eran las más predominantes. Con esto, sería posible comprender por qué preponderan más unas *funciones* sobre otras y bajo qué circunstancias.

Este trabajo fue realizado con la hipótesis de que las *funciones comunicativas* de la IGD son de cuatro tipos: *estéticas* (apelan a los sentidos), *indicativas* (establecen las dinámicas de *participación*), *narrativas* (posibilitan el desarrollo de una historia) y *simbólicas* (contribuyen al *tratamiento temático*). Esas *funciones* se llevan a cabo simultáneamente, pero existen momentos en los que una predomina sobre las otras. Para conocer la función preponderante, resulta necesario poner en relación los *elementos* de la

¹²¹ Con algunos ajustes pertinentes.

interfaz con los *elementos* de la *narración* y el *estilo* dentro de una misma *película participativa*.

Al analizar los tres filmes del *corpus*, se pudo comprobar que las *funciones comunicativas* de la IGD sí corresponden a alguno de los cuatro tipos propuestos en la hipótesis. Además, como también se supuso, las *funciones predominantes* en cada cortometraje son diferentes. Lo anterior no es debido exclusivamente a que se trata de *formas filmicas* distintas, sino también a que abordan temas variados, su IGD no es igual y, en algunos casos, no se encuentran en las mismas plataformas de *streaming*.

En ese sentido de ideas, podemos afirmar que la plataforma condiciona a la IGD, lo cual tiene un impacto en la *forma filmica participativa* porque habrá límites en la *participación*, pero también en el tipo de temas que pueden abordarse. Por ejemplo, la *forma filmica* de *Possibilia* (2016), con sus múltiples planos e *historias alternativas*, no habría sido posible si se hubiera usado la IGD YouTube porque no podría explorar la idea de simultaneidad de la misma forma en que lo hizo gracias al uso de las herramientas proporcionadas por Eko Studios.

En cada filme, la predominancia de algunas *funciones comunicativas* sobre otras también está condicionada por el tema que los directores abordan. *Chatterbox: Escape the Asylum* (2017) habla sobre la locura, por lo que la IGD está diseñada con la finalidad de mostrar el punto de vista del protagonista, quien padece esquizofrenia. *Possibilia* (2016) gira en torno a la idea del multiverso, por lo que su IGD muestra una gran variedad de planos para sugerir que hay muchas *historias* ocurriendo al mismo tiempo. *Elige* (2018) plantea el tema de la toma de decisiones, por lo que la IGD se limita a únicamente mostrar las opciones en pantalla.

Como cada *interfaz* corresponde a *tratamientos temáticos* diferentes, no en todas se priorizan las mismas *funciones comunicativas*. Al reproducir el punto de vista del protagonista, en *Chatterbox: Escape the Asylum* predominan las *funciones simbólica* y *narrativa*. La primera porque muestra la perspectiva de una persona que está perdiendo la cordura; la segunda porque aporta *elementos* que permiten el desarrollo del conflicto entre el protagonista y sus voces internas.

Possibilia prioriza las *funciones simbólica e indicativa*. La primera porque sus múltiples planos sugieren cierta simultaneidad en todas las *historias*, la cual está asociada al concepto del multiverso; la segunda porque muestra *planos secundarios*, pertenecientes a las *historias alternativas*, que al mismo tiempo son opciones entre las que el *usuario-espectador* puede elegir.

En cuanto a *Elige*, preponderan las *funciones narrativa e indicativa*. La primera porque contribuye a la ruptura de la cuarta pared y a la creación de complicidad entre los personajes y el *usuario-espectador*; la segunda porque muestra como opciones elegibles dos ideas opuestas planteadas por los protagonistas.

En las tres películas, los *elementos interfásicos* fueron analizados tomando en cuenta tanto a los *elementos narrativos* como a los *elementos estilísticos*. Solamente así fue posible identificar las *funciones* de la IGD, porque se encontraron *continuidades*: el uso particular de un *elemento filmico* en un *subsistema* en particular tenía su equivalente en otro *subsistema*. En síntesis, las *continuidades* determinaron el tipo de *función* de la IGD.

En este punto, resulta pertinente preguntar cuál es la importancia de haber abordado el tema de las *funciones comunicativas* de la IGD como *subsistema formal* en el *cine participativo*. En el capítulo 1 fue señalado que existen diversos campos de estudio y áreas de conocimiento que han abordado al cine que permite la *intervención directa* para explicarlo, y en muchas ocasiones terminan reproduciendo algunas de las siguientes ideas generalizadas sobre la *interactividad*: primero, que existen medios “pasivos” e “interactivos”; segundo, que solamente tiene impacto en la dimensión narrativa del filme; tercero, que su integración al cine fue posible gracias al desarrollo de la tecnología digital.

Con la finalidad de abordar al cine que posibilita la *participación directa* del *usuario-espectador*, y aportar algo a la discusión en torno al *cine digital*, era necesario cumplir dos condiciones: por un lado, alejarse de aquellas afirmaciones que hablan de un *cine pasivo*; por el otro, si la *interactividad* no es lo que distingue al cine de *intervención directa*¹²², entonces era pertinente proponer algún aspecto de él como su rasgo distintivo, que en este caso fue la IGD.

¹²² Como vimos en el capítulo 1, todo el cine es interactivo.

El debate sobre si esas expresiones audiovisuales, que permiten la *participación directa*, pueden considerarse cine no es nueva. De hecho, es tan antiguo como el inicio de la *convergencia mediática*. Por lo tanto, considero que el debate mismo merece ser cuestionado: los argumentos a favor o en contra de un “cine interactivo” también reproducen esas ideas generalizadas en torno de la *interactividad*.

Tomando lo anterior en cuenta, considero que la discusión sobre el “cine interactivo” debe ser revisitada para encauzarla hacia otras direcciones que permitan generar nuevo conocimiento. De ahí que hayan sido revisadas varias afirmaciones en torno a la *interactividad* en el cine, para deconstruirlas, cuestionarlas y proponer otros términos que posibilitaran una explicación rigurosa del *cine participativo*.

Puesto que usar el concepto de *interactividad* para caracterizar al cine de *intervención directa* regularmente deriva en las mismas ideas generalizadas previamente señaladas, fue que propuse a la IGD como su rasgo distintivo. Caracterizarla como un *subsistema*, usando como base a la teoría neoformalista de cine, implicaba la particularización del *cine participativo*.

Debido a lo anterior, el foco estuvo centrado en las *funciones comunicativas* de la IGD: describirlas y analizarlas derivaron en una mejor comprensión sobre cómo opera la *interfaz* y, por lo tanto, también en una mejor comprensión sobre las posibles estructuras de los *sistemas filmicos* pertenecientes al *cine participativo* y la manera en que el *usuario-espectador* se relaciona con ellas.

Por su puesto, el presente trabajo realiza propuestas y afirmaciones que también merecen ser sometidas a cuestionamiento. La meta final jamás fue encontrar el hilo negro detrás del cine de *participación directa*, sino esbozar un camino hacia otras perspectivas teóricas y metodológicas que profundicen en su estudio. Comprender al *cine participativo* también es comprender, al menos en parte, a una audiencia acostumbrada al uso de las plataformas de *streaming*, a los productos audiovisuales personalizados y a la autogestión del contenido.

El concepto de *cine interactivo*, como se vio, resulta problemático porque asume varias ideas generalizadas sobre la *interactividad*. Por este motivo, propuse el término *cine*

participativo, para hablar del cine de *intervención directa* sin reproducir esas afirmaciones y abordar el tema desde otro ángulo.

Cabe señalar que la noción propuesta también podría ser problemática, sobre todo para aquellos investigadores y académicos centrados en temas como la cultura participativa, porque quizá piensen en un tipo de cine producido, realizado, distribuido y consumido colectivamente por el director y sus potenciales espectadores, por un grupo de fans o por una comunidad marginada que utiliza el cine para reflexionar sobre los problemas locales. No niego que el *cine participativo* puede entenderse en esos sentidos, pero ninguno de ellos gira en torno a la IGD. En otras palabras, esas otras formas de entender al *cine participativo* no permitirían profundizar el lo que llamo *forma filmica participativa*, sino en el contexto social, económico o político que la rodea.

Fue explicado que el cine, en general, es interactivo porque apela por una postura activa de los espectadores. Así, explicar al cine de *intervención directa* diferenciándolo de un supuesto cine pasivo era negar esa característica que el cine ha tenido casi desde su origen. Por otro lado, explicar al cine de *participación directa*, tomando en cuenta a la IGD, permitió caracterizar y hallar aspectos que le son únicos y representan una diferencia sustancial respecto a otras vertientes del *cine digital*.

Otro rubro abordado fue el concepto de *interfaz gráfica digital*. En primer momento, podría parecer un término muy técnico porque está asociado a computación, la programación y la *jugabilidad* en los videojuegos. Sin embargo, su revisión derivó en siguiente hallazgo: es una noción compleja, tanto que cuenta con varias definiciones y tipologías, pero es constante la idea de que tiene *cualidades expresivas y mutables*.

Lo anterior sugería que, si la IGD es expresiva y mutable, entonces puede moldearse para comunicar algo dentro de los *sistemas* a los que pertenece. En el caso del *cine participativo*, si cada película cuenta con un *sistema filmico participativo* diferente, entonces cada IGD también es diferente porque es diseñada basada en las necesidades creativas de los directores: utilizan tanto su *expresividad* como su *mutabilidad* para crear una IGD que, en mayor o menor medida, aporte algo al *tratamiento temático* del filme.

Además, la IGD permite la realización de películas más cercanas a las ideas originalmente planeadas por los directores, lo cual es congruente con una de las características sustanciales del *cine digital*: hacer, deshacer y rehacer un filme hasta que sea lo más similar al imaginario de quien la está realizando.

Si la IGD es expresiva, mutable y tiene *elementos lingüísticos, sonoros y visuales* que la vuelven compleja, entonces es posible abordarla como un *sistema de elementos* que forman parte de un *sistema* mucho más amplio, que también tiene otros dos *sistemas*: el *narrativo/no narrativo* y el *estilístico*. Así, tomando en cuenta la perspectiva de Bordwell y Thompson, propuse a la IGD como un *subsistema* más de la *forma filmica (participativa)*.

Con ello, no se cuestionaba si el *cine participativo* era realmente cine, sino que se propusieron nuevos conceptos y categorías que posibilitaran el análisis formal de una *película participativa*, utilizando tanto las categorías que la teoría neoformalista ofrece como las añadidas.

Entre esas categorías propuestas, se encuentran las de las *funciones comunicativas* de la IGD. Aunque las definiciones de las *funciones indicativas* y *narrativas* fueron retomadas de los estudios de videojuegos y de la narratología respectivamente, las *funciones estéticas* y *simbólicas* fueron caracterizadas y definidas desde cero. Como toda propuesta en un trabajo de investigación, pueden ser sometidas a cuestionamiento.

Los cuatro tipos de *funciones* fueron ordenadas por su nivel de abstracción, es decir, por su complejidad dentro del *sistema formal*. Podrían haber sido ordenadas bajo otros criterios, pero al hacerlo según su nivel de abstracción tenía una finalidad muy particular, basada en los supuestos previos al análisis: entre más predominancia tuvieran las *funciones* menos abstractas (*estéticas* e *indicativas*), menos integración tenía la IGD con el resto de la *forma filmica*. Más adelante regresaré a esto.

Fue necesario insertar a la IGD en un contexto de *convergencia audiovisual*, derivada de la *convergencia mediática*. Este fenómeno ha generado que las líneas divisorias de los territorios de los medios de comunicación, o expresiones audiovisuales, sean cada vez menos claras porque se encuentran con constante movimiento.

De acuerdo con lo abordado en la presente tesis, el cine y los videojuegos han tenido varios *intercambios técnicos y tecnológicos* que dieron como resultado una *convergencia audiovisual* de ambas formas audiovisuales. Esta se vuelve más evidente en la *etapa de hibridación* de la *convergencia mediática*, porque en el *cine digital* no solamente encontramos obras convencionales que aluden visualmente a la IGD de los videojuegos, sino también *filmes participativos* que integran una *interfaz* para la *participación* del *usuario-espectador*.

También se observó que la IGD empleada en las *películas participativas* está basada principalmente en la usada en las llamadas *aventuras gráficas*. La *interfaz* en estos videojuegos ha tenido cambios con el paso del tiempo hasta volverse un *sistema* complejo de *elementos lingüísticos, visuales y sonoros*. Por lo anterior, obtuvo las cualidades de la *expresividad* y de la *mutabilidad*: los *elementos* son adecuados según la propuesta audiovisual e interactiva del videojuego.

Los *videojuegos de aventuras* son formas audiovisuales que cuentan una historia. De hecho, el análisis de las películas que conformaron el *corpus* mostró que los tres tenían un *subsistema narrativo*, es decir, que contaban historias. Esto explicaría por qué muchas de las interfaces presentes en *filmes participativos* están basadas en las que podemos encontrar en las *aventuras gráficas*: porque permiten el desarrollo de una historia gracias a la *intervención directa*. No obstante, este trabajo de investigación consideró que la IGD contribuye también al *tratamiento temático*.

Así como el debate sobre la posibilidad de un cine que permite la *participación directa* del espectador no es nuevo, tampoco lo es aquella búsqueda de un cine en el que los espectadores puedan intervenir. De ahí la importancia de hacer un breve recorrido por algunos títulos, salas de cine y atracciones que fueron creadas con esa finalidad.

De lo anterior, pudo observarse que la mayoría de esos proyectos no lograron ser rentables a largo plazo porque no existía una estandarización en su producción y realización, tampoco había un público nicho. Las *convergencias audiovisual y mediática* no sólo posibilitaron esa estandarización, sino que también contribuyeron a la creación de un público específico para las *películas participativas*: el *usuario-espectador*.

En cuanto al aspecto comercial, está el hecho de que Netflix demostró que el *cine participativo* podía ser rentable, porque su producción aumentó tras el éxito de *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018), que no solamente fue uno de los filmes más vistos en la plataforma de *streaming*, sino que también atrajo a más suscriptores.

Por su parte, en el aspecto técnico y creativo, la empresa Eko Studios ha sido importante al ofrecer herramientas que permiten aprovechar la *expresividad* y la *mutabilidad* de la IGD. Su plataforma de *streaming*, a diferencia de Netflix, presenta una gran variedad de *películas participativas* con diferentes interfaces, diseñadas para los fines particulares que cada filme busca alcanzar. La plataforma de Eko Studios se ha vuelto un lugar para la exploración creativa de la *interfaz* dentro del *cine digital*, acentuada en los últimos años tras mostrarse su potencial comercial.

Aunque también empieza a estandarizarse el consumo, a través del *streaming* por diferido,¹²³ la *participación* no lo ha hecho por la propia *maleabilidad* de la IGD: su diseño está condicionado por los intereses creativos del director y el tema que aborda. Por ejemplo, en *Chatterbox: Escape the Asylum*, la *interfaz* muestra el punto de vista del protagonista para mostrar cómo percibe el mundo una persona con esquizofrenia; en *Possibilia*, muestra varios planos al mismo tiempo para sugerir la simultaneidad del multiverso; en *Elige*, construye una complicidad entre los personajes y el *usuario-espectador*. Lo que sí parece ser un estándar es que, en los tres casos, la *participación* se basa en la toma de decisiones.

Lo anterior sugiere que la *participación* más funcional en este tipo de cine es la basada en la toma de decisiones, pero es la manera en que se potencia esa *participación* a través de la IGD lo que marca la diferencia: ella puede estar encauzada hacia la reproducción de un punto de vista en particular (correspondiente a un personaje), hacia la tematización de una idea (como puede ser el multiverso), o hacia el acercamiento entre el usuario-espectador y los protagonistas (rompiendo la cuarta pared).

El breve recorrido histórico, realizado como parte de la investigación, reveló que varias *películas participativas* usualmente corresponden a alguno de los siguientes géneros:

¹²³ El *streaming* por diferido hace referencia a la distribución de contenido audiovisual pregrabado. Netflix y Amazon Prime son plataformas cuyo contenido es de ese tipo.

el terror, la ciencia ficción y la comedia. Los filmes de *corpus* fueron seleccionados porque sus interfaces son diferentes entre sí, por lo que en análisis permitiría observar si eso tenía una relación con la predominancia de una *función comunicativa* sobre las demás. Sin embargo, el análisis demostró no solamente que los cortometrajes eran narrativos, sino que sus historias correspondían al terror (*Chatterbox: Escape the Asylum*), la ciencia ficción (*Possibilia*) y a la comedia (*Elige*).

El análisis del *corpus* tuvo resultados que vale la pena volver a señalar y contrastar. En el caso de *Chatterbox: Escape the Asylum*, se observó que los *elementos estilísticos* estructurados eran una *continuidad* de los *elementos interfásicos* estructurados. En esta película, el *subsistema interfásico* fue organizado para reproducir el punto de vista del protagonista y mostrar su conflicto interno (existen dos voces en su cabeza en las que no sabe si puede confiar). A su vez, el *subsistema estilístico* reproduce en el espacio ese conflicto interno.

Originalmente, el análisis se llevó a cabo considerando que el *estilo* determinaría el diseño de la *interfaz*; sin embargo, en *Chatterbox: Escape the Asylum*, fue el diseño de la *interfaz* lo que determinó al *estilo*. Aunque es a partir de los *elementos narrativos* que se organizan los *elementos interfásicos* y *estilísticos*, el hecho de que el *subsistema interfásico* determine al *subsistema estilístico* pone en evidencia que la IGD es más que un “agregado” ornamental: desempeña un papel fundamental dentro de la *forma filmica*. La afirmación anterior es reforzada por otro resultado del análisis: las *funciones* que predominan en el filme son la *narrativa* (porque contribuye al desarrollo del conflicto entre la triada protagónica) y la *simbólica* (porque el punto de vista del personaje principal contribuye al *tratamiento temático* de la locura). Dentro de la jerarquización de las *funciones comunicativas* según su nivel de abstracción, estas dos fueron posicionadas como las más complejas. Por lo tanto, su predominancia en el *sistema formal global* de *Chatterbox: Escape the Asylum* sugiere una integración orgánica a la *forma filmica participativa*: no se trata de una entidad que solamente es mediadora de la *participación*, sino que también ayuda al desarrollo de la película.

Por otro lado, en *Possibilia* se observó que los *elementos interfásicos* estructurados mantenían *continuidad* con los *elementos estilísticos* estructurados. Concretamente, el *elemento* más “destacado” del *subsistema estilístico* fue la puesta en escena: la pareja

protagónica comparte el mismo espacio con sus versiones alternativas, para aludir a la simultaneidad (del multiverso). Con esta misma finalidad, el *subsistema interfásico* muestra múltiples planos, que corresponden a las *historias alternativas*.

Este caso es un ejemplo de cómo el *estilo* puede determinar el diseño de la *interfaz*. *Possibilia* es un filme cuyos *elementos interfásicos y estilísticos* no están organizados a partir de los *elementos narrativos*. En su lugar, todos los *elementos filmicos* (*narrativos, estilísticos e interfásicos*) están organizados a partir del *tratamiento temático*: el multiverso. El cortometraje presenta varias *historias alternativas* que ocurren al mismo tiempo. En otras palabras, su *historia* no se ramifica como en el caso de *Chatterbox: Escape the Asylum* o *Elige*.

Lo anterior explica por qué la *función simbólica* es una de las más predominantes en la película. Sus *elementos* no están organizados principalmente para el desarrollo de una *historia*, sino más directamente para el *tratamiento temático*. Como vimos, la *función narrativa* está presente, pero no predomina en el *sistema filmico global participativo*.

Otra *función* preponderante en este segundo filme es la *indicativa*: esos planos mostrados en la IGD no solamente sugieren la simultaneidad del multiverso, sino que también son las opciones entre las que puede elegir el *usuario-espectador*. Distinto a lo observado en los otros dos cortometrajes, *Possibilia* solamente cuenta con un *momento de participación* (MP). Como respuesta a una falta de *participación*,¹²⁴ la IGD constantemente muestra en pantalla mensajes que recuerdan al *usuario-espectador* la posibilidad de intervenir en cualquier momento.

La *función simbólica* fue posicionada como la de mayor abstracción. Ella predomina en *Possibilia*. Aunque la segunda con más presencia es la *función indicativa*, la organización de los *elementos interfásicos*, que son una *continuidad* de los *elementos estilísticos y narrativos*, sugieren también que la IGD no está como un ornamento, porque ella organiza *elementos lingüísticos, visuales y sonoros* que contribuyen al desarrollo temático.

Por su parte, en *Elige* se observó que los *elementos interfásicos* estructurados eran una *continuidad* de los *elementos narrativos* estructurados: las opciones mostradas en

¹²⁴ Al quedarse viendo una sola *historia* por mucho tiempo, por ejemplo.

pantalla representan visualmente las ideas opuestas planteadas por uno o hasta tres de los personajes principales. A diferencia de las otras dos películas, el *subsistema interfásico* está relacionado casi exclusivamente con el *subsistema narrativo*.

Este último filme lleva a cabo el *tratamiento temático* de la toma de decisiones (el título *Elige* no es casualidad) a través de la *narración* principalmente. Ni el *estilo* ni la *interfaz* aportan suficientes *elementos* estructurados que contribuyan al desarrollo de ese tema, salvo por el hecho de que el *subsistema interfásico* presenta las opciones entre las que debe elegir el *usuario-espectador*. En este caso en particular, la IGD no se relaciona con el resto de la *forma filmica* —como ocurre en los otros cortometrajes—, pero están presentes dos *funciones narrativas*: la primera, gestiona el curso narrativo de la historia porque esta no puede continuar si no es tomada alguna decisión; la segunda, porque contribuye a la ruptura de la cuarta pared, construyendo una complicidad entre los protagonistas y el *usuario-espectador*.

La otra *función* predominante en *Elige* es la *indicativa*, que básicamente consiste en mostrar al *usuario-espectador* las opciones entre las que puede elegir. En un primer momento esta parecía ser la única presente en la película, pero el análisis permitió encontrar la relación que tiene la *interfaz* con la *narración*, basada en *continuidades de elementos*.

Cabe recordar que este filme se encuentra en YouTube. La *interfaz* usada es la de la propia plataforma, lo cual implicaba una limitación: no puede manipularse el diseño. Esto explica por qué en el análisis no se encontró ninguna *continuidad de elementos interfásicos* con respecto al *subsistema estilístico*. Además, también justifica su vínculo tan estrecho con el *subsistema narrativo*. A pesar de lo anterior, el hecho de que permita el desarrollo de una complicidad entre los personajes y el *usuario-espectador* también sugiere una integración de la IGD que va más allá del uso ornamental, al menos en este caso.

En un principio, con los resultados del análisis se haría una *gradación de la interfaz*, bajo el supuesto de que la predominancia de las *funciones* más complejas (*simbólica* y *narrativa*) serían señal de una mayor integración de la IGD a la *forma filmica*. Siguiendo esta manera de pensar, podría afirmarse que *Chatterbox: Escape the Asylum* es una *forma filmica* cuya *interfaz* se encuentra más integrada que la *interfaz* usada en *Possibilia*, y que la *interfaz* de este cortometraje se encuentra más integrada que la usada en *Elige*.

No obstante, el análisis de cada película mostró lo siguiente: las *funciones comunicativas* de la *interfaz (subsistema interfásico)*, independientemente de su nivel de abstracción, pueden tener relaciones complejas con el *subsistema narrativo (Elige)*, el *subsistema estilístico (Possibilia)* o ambos (*Chatterbox: Escape the Asylum*). En este sentido de ideas, puede afirmarse lo siguiente: *en los tres casos, hay una integración diferente de la interfaz, que depende de los elementos interfásicos estructurados (no siempre son los mismos) y de las continuidades que establezcan con otros elementos fílmicos (narrativos o estilísticos)*.

Tradicionalmente, cuando se llevan a cabo análisis de películas en el campo de la comunicación, suele distinguirse entre la “forma” (la manera en que un mensaje es comunicado) y el “contenido” (el mensaje y su significado). Así, *elementos* como los planos, el uso del color, la iluminación, los movimientos de cámara, la puesta en escena o la cinefotografía, con frecuencia no son considerados importantes porque se da más prioridad al resultado del *tratamiento temático*. En este sentido, la IGD también podría dejarse de lado al considerarse parte de la “forma”.

Por el motivo anterior, la investigación se inclinó hacia un análisis formal. Esto no significa que se analizó la manera en que se comunican los mensajes, sino que se realizó un análisis asentado en la teoría neoformalista del cine: una perspectiva que destaca por considerar a los filmes como formas artísticas, conformadas por *sistemas de elementos* que en su conjunto construyen un sentido, es decir, comunican algo. Por lo tanto, aspectos usualmente abordados como parte del “contenido” son observados como elementos formales.

Fue realizado un análisis formal porque este permitió abordar también a la IGD, y sus *elementos*, como parte de la *forma fílmica*. La cuestión no era indagar si el cine de *intervención directa* podría considerarse cine, sino más bien comprender cómo opera la IGD dentro del *sistema fílmico participativo global*.

Desde luego, la teoría neoformalista tenía sus limitaciones: se enfoca en explicar y describir *formas fílmicas* convencionales (no participativas). Aunque la propuesta de Bordwell y Thompson también abarca a las películas no narrativas, de ahí que se refieran a un *subsistema narrativo/no narrativo*, lo cierto es que generalmente usaban como ejemplos obras del cine clásico hollywoodense (la mayoría narrativas y análogicas).

El análisis no podía llevarse a cabo sin antes realizar ajustes a la concepción neoformalista de Bordwell y Thompson, porque ella no contaba con las categorías suficientes para abordar al *cine participativo*, que no solamente corresponde a un periodo de *convergencia audiovisual*, sino que también es parte del *cine digital*. Concretamente, fue introducida la noción de *interfaz gráfica digital* y la descripción de sus *elementos* para caracterizarla como un *sistema*. Posteriormente, se describió a la *forma filmica participativa* como aquella que cuenta con un nuevo *sistema*: el *interfásico*.

Una vez introducidos los conceptos de *interfaz*, *elementos interfásicos*, *subsistema interfásico*, *forma filmica participativa*, *sistema filmico participativo*, *cine participativo* y *usuario-espectador*, la teoría neoformalista de Bordwell y Thompson contaba con categorías que permitieron un análisis formal del *cine de intervención directa*, porque se caracterizó como un conjunto de *formas filmicas*, entendidas como *sistemas* conformados por tres *subsistemas* (*narrativo/no narrativo*, *estilístico* e *interfásico*).

Al considerarse a la IGD como un *subsistema*, resultó más sencillo establecer una metodología que permitiera observar las *funciones* de los *elementos interfásicos* con respecto a *elementos* tanto del *subsistema narrativo* como del *subsistema interfásico*. Aunque se realizaron ajustes, el hecho de que haya sido posible hacer un análisis formal de varios filmes que forman parte del *cine participativo* muestran que sí es posible hablar de este en términos cinematográficos.

Cabría preguntar en este punto lo siguiente: si fue usada una teoría de cine, ¿cuál es su pertinencia dentro de los estudios de comunicación? Probablemente, la propia idea de un análisis formal cause cierta inquietud porque —bajo esta perspectiva que separa la “forma” del “contenido”— podría entenderse que no se está analizando el mensaje. No obstante, de la misma manera en que el cine está en una *etapa de convergencia*, las ciencias de la comunicación también necesitan realizar una *convergencia* con otras áreas de conocimiento,¹²⁵ para entender estas nuevas obras audiovisuales, que también son

¹²⁵ No es que no existan intercambios teóricos y metodológicos entre las Ciencias de la Comunicación y otras áreas, pero cuando se trata de cine, el interés generalmente se encuentra en el “contenido”.

comunicativas; comprenderlas también es comprender el tipo de audiencias que existen actualmente.

Se ha hablado antes de la *interfaz* en el campo de la comunicación, Scolari es un ejemplo de ello, pero en muchas ocasiones se describe principalmente como una herramienta de interacción, principalmente porque el foco está en el llamado “contenido”. La metodología realizada a partir de la teoría neoforalista de Bordwell y Thompson, pero también a partir de la propuesta sobre cómo analizar películas de Casetti y DiChio, no pretende ser definitiva: además de posibilitar el análisis realizado, otra finalidad fue servir como una posible base a nuevas investigaciones y propuestas metodológicas.

El *cine participativo* es una vertiente del *cine digital* favorecida por la *convergencia audiovisual*. Gracias a esta, ha podido mostrar su potencial no solamente como forma artística, sino también como un medio de comunicación, en el que la IGD no solamente opera como una entidad mediadora de la *participación*, sino también como un *sistema de elementos* que construyen significados.

¿Hacia dónde parece encaminarse el *cine participativo*? Actualmente se ha convertido en un cine de nicho, es decir, cuenta con un público muy específico: aquel acostumbrado al contenido personalizado y a gestionar la manera en cómo lo consume. Así, la clave no está en hacer filmes de grandes presupuestos para las audiencias masivas, sino pequeñas producciones que ofrezcan experiencias individuales. De esta manera, no solamente se garantiza su éxito comercial, sino también podría legitimarse su estudio dentro de la academia: analizar al *cine de intervención directa* es entender más al *usuario-espectador*.

En la primera etapa de la tesis, consideraba que la IGD podría ser abordada como un *elemento estilístico* dentro del *sistema filmico global participativo*. Sin embargo, en el mismo proceso de investigación me percaté de que la IGD era por sí misma una entidad tan compleja como los *subsistemas narrativo y estilístico*. A partir de lo anterior fue que se ajustaron los objetivos y la hipótesis de la investigación hasta convertirse en este trabajo.

Quizá el aprendizaje más grande en torno al tema, más allá de cómo operan las *funciones comunicativas* predominantes, sea el hecho de que no siempre es la *narración* o el *estilo* lo que determinan a la *interfaz*, sino que esta puede determinar a las otras dos. Esto

sugiere que, dentro del *cine participativo*, también existen *subsistemas* predominantes. Algo que puede seguirse explorando en este sentido es revisar si la IGD tiende a determinar a alguno de los otros *subsistemas* (a ser predominante) o si solamente existen algunos casos excepcionales.

Del trabajo se derivan algunas posibles líneas de investigación que podrían abordarse posteriormente. Entre ellas, se encuentra el papel que juega el *usuario-espectador* en la *forma filmica*. Lo anterior fue esbozado, pero no se profundizó en ello porque el foco de interés estaba en la *interfaz*. Aunque cabe mencionar que todo análisis formal tiene como meta conocer, al menos en parte, al espectador implícito (*usuario-espectador* implícito en este caso).

Otra línea es la de la continuidad narrativa. Por ejemplo, en el análisis se pudo observar que *Possibilia* no tiene una continuidad ramificada, sino simultánea. Es decir, que la *historia* no se modifica según las decisiones del *usuario-espectador*, sino que muestra varias *historias* al mismo tiempo. Lo que falta revisar es si existen otros tipos de continuidades narrativas alternativas a la ramificación, o si el cortometraje antes mencionado es una excepción. En el caso de haber otras continuidades, también resulta pertinente indagar si su presencia en la *forma filmica* depende del *tratamiento temático*, aunque los resultados del análisis realizado en este trabajo sugieren que es así.

Finalmente, una línea más puede ser la de las *películas participativas* no narrativas. Es pertinente averiguar cómo operan las *funciones comunicativas* en este rubro. Bajo el supuesto de que el *cine participativo* no narrativo es más abstracto, entonces podría ser el caso de que la *función* predominante sea la *simbólica*, pero solamente podría comprobarse mediante un nuevo análisis.

Esta tesis, como se ha mencionado, también busca ser el punto de partida de otras que pueden profundizar más en aspectos concretos del *cine participativo*, principalmente en aquellos que impliquen un análisis formal. De la presente investigación, pueden surgir inquietudes que deriven en un válido cuestionamiento de las definiciones, afirmaciones y resultados expuestas, que servirían como motivadores para la realización de otras investigaciones.

Referencias

Aarseth, E. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

Academia de Creadores de YouTube. (2015). *Lección: Introducción a los videos 360° y a la Realidad Virtual*. Creators Academy.
<https://youtube.com/creatoracademy/page/lesson/spherical-video>

Achica-Allende García, J. M. (2017). *La producción de las Narrativas Transmedia: Proyecto Daphne, un ejemplo práctico* [Trabajo final de grado, Universidad Politécnica de Valencia]. <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/89935/ACHICA-ALLENDE%20-%20La%20producci%C3%B3n%20de%20las%20Narrativas%20Transmedia%3A%20Proyecto%20Daphne%2C%20un%20ejemplo%20pr%C3%A1ctico..pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Álvarez-Peralta, M. (2014). *¿Qué es multimedia?*. Universidad Internacional de Andalucía.

Aparici, R. y García Marín, D. (Coords.). (2017). Arqueología de la narrativa digital interactiva y la nueva comunicación. En *¡Sonríe, te están puntuando! Narrativa digital interactiva en la era de Black Mirror* (p. 13-31). Editorial Gedisa.

Argente, D. y Boquete B. (2018). *Del Cinema Expandido al Videojuego Expandido: la evolución de la experiencia sensible* [Resumen de la presentación del seminario]. Seminario Internacional de Investigación en Arte y Cultura Visual, Uruguay.
https://www.academia.edu/39043493/Del_Cinema_Expandido_al_Videojuego_Exp

[andido_la_evoluci%C3%B3n_de_la_experiencia_sensible&nav_from=3969312f-25bf-4f45-8359-6297ce3c72f6&rw_pos=0](#)

Ballester, O. (2011). *Estudio del cine interactivo* [Trabajo final de grado, Universidad Politécnica de Valencia].

<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/11027/memoria.pdf;sequence=1>

Bernal Triviño, A. I. (2008). *Preferencias del diseño de la información periodística en internet por parte de los jóvenes* [Tesis de Doctorado, Universidad de Málaga].

<https://recyt.fecyt.es/index.php/doxacom/article/view/36442>

Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.

Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Paidós.

Burgos, D. (2019). *A Brief History of Interactive Film*. The End Run.

<http://endcrawl.com/blog/brief-history-interactive-film/>

Cabezas, S. G. (2022, 16 de septiembre). *La historia de los juegos de aventura. De Mystery House a Return to Monkey Island*. LinkedIn. [https://es.linkedin.com/pulse/la-historia-](https://es.linkedin.com/pulse/la-historia-de-los-juegos-aventura-mystery-house-sergio-g-cabezas?trk=pulse-article_more-articles_related-content-card)

[de-los-juegos-aventura-mystery-house-sergio-g-cabezas?trk=pulse-article_more-articles_related-content-card](https://es.linkedin.com/pulse/la-historia-de-los-juegos-aventura-mystery-house-sergio-g-cabezas?trk=pulse-article_more-articles_related-content-card)

Capello, G. (2018). iCinema: inmersión e interacción en la pantalla. *Ventana Indiscreta*, (19), 50-55.

https://www.academia.edu/37281182/iCinema_inmersi%C3%B3n_e_interacci%C3%B3n_en_la_pantalla

Casetti, F. y di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós.

- Consalvo M. y Dutton, N. (2006). Game analysis: Developing a methodological toolkit for the qualitative study of games. *Game Studies*, 6(1), s/p. http://gamestudies.org/0601/articles/consalvo_dutton
- Costa, C. y Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). *Icono14*, 10(2), 6-28. <https://www.icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/156>
- Cuadrado, A. (2014). Tocar a través del cuadro: una genealogía del interfaz como metáfora de control en el espacio del arte, el cine y los videojuegos. *Icono 14*, 12(2), 141-167. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=552556574008>
- Dahdal, S. (2020). The Illusive Ludonarrativity and the Problem with Emergent Interactive Storytelling Models in Interactive Movies. *Journal of Digital Media & Interaction*, 3(6), 17-33. <https://proa.ua.pt/index.php/jdmi/article/view/10701>
- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*, 50(1), 81-98. <https://www.jstor.org/stable/40962838>
- Darley, A. (2000). *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres*. Routledge.
- Davenport, G., Evans, R., Halliday, M. (1993). Orchestrating Digital Micromovies. *Leonardo*, 26(4), 283-288. <https://www.jstor.org/stable/1575913>
- Duarte, C. (2007). Towards the interactive filmic narrative—“Transparency”’: An experimental approach. *Computers and Graphics*, 31(6), 800-808. <https://repositorio.ucp.pt/bitstream/10400.14/4814/1/Article-ACM-2007.2.pdf>

- Erard, G. (2021). *Netflix sale de compras y adquiere su primer desarrollador de videojuegos: Night School Studio*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2021/09/netflix-adquiere-night-school-studio-videojuegos>
- Escandón, P. (2013). La pantalla, un papiro evolucionado. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, (121), 69-72. <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/454>
- Fang, Z., Cai, L., Juan, G., y Wang, G. (2020). *Interactive movie design based on the game engine technology* [Sesión de conferencia]. 4th International Conference on Electronic Information Technology and Computer Engineering (Proceedings), China. <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3443467.3443900>
- Flichy, P. (2003). *Lo imaginario de internet*. Tecnos.
- Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa*. Ediciones Morata.
- Gimeno, A. (2014). *Comunicadores. [El proyecto 'Gimpes of USA' de Charles y Ray Eames]*. Lab 4 Season 2. <https://lab4season2mpaa.wordpress.com/2014/10/27/comunicadores-el-proyecto-gimpes-of-usa-de-charles-y-ray-eames/>
- González-Hernández, N. Y. y Victoria-Uribe, R. (2020). Evolución y semiótica de las interfaces gráficas digitales. *Legado de arquitectura y diseño*, (28), 66-73. <https://legadodearquitecturaydiseno.uaemex.mx/article/view/14266>
- Gutiérrez, M. (19 de diciembre de 2017). Semiótica y Tecnología: la interfaz icónica y el signo interactivo. *No solo usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología*. http://www.nosolousabilidad.com/articulos/semiotica_y_tecnologia.htm

- Hayes, L. (1992). *Movies, talkies, thinkies: an experimental form of interactive cinema* [Tesis de maestría, Instituto Tecnológico de Massachusetts].
<https://dspace.mit.edu/bitstream/handle/1721.1/62092/33214078-MIT.pdf?sequence=2>
- Herrero, M. (2016). Cine interactivo. *Miguel Hernández Communication Journal*, (7), 361-371. https://www.researchgate.net/publication/322777708_Cine_interactivo
- Humphreys, S. y Simpson, S. (2018). *Regulation, Governance and Convergence in the Media*. Edward Elgar Publishing.
- Iser, W. (1978). *The Act of Reading: A Theory of Aesthetic Response*. Johns Hopkins University Press.
- Jauregui, G. (17 de noviembre de 2019). *Películas interactivas: ¿Un cambio en la definición legal de las obras audiovisuales?*. IUS 360. <https://ius360.com/articulos-de-estudiantes/peliculas-interactivas-un-cambio-en-la-definicion-legal-de-las-obras-audiovisuales/#>
- Jiménez, M. (2022). *Netflix acelera en el negocio de los juegos con la compra de Next Games por 60 millones*. CincoDías.
https://cincodias.elpais.com/cincodias/2022/03/02/companias/1646238731_310838.html
- Jørgensen, K. (12 de abril de 2011). *The user interface continuum: A study of player preference*. Gamasutra.
http://www.gamasutra.com/view/feature/134715/the_user_interface_continuum_a_.php

- King, G. y Krzywinska, T. (2002). *Computer Games / Cinema / Interfaces* [Proceedings]. Computer Games and Digital Cultures Conference, Universidad de Tampere, Finlandia.
- Kirke, A., Williams, D., Miranda, E., Bluglass, A., Whyte, C., Pruthi, Rishi y Eccleston, A. (2018). Unconsciously interactive films in a cinema environment—a demonstrative case study. *Digital Creativity*, 1-17. <https://doi.org/10.1080/14626268.2017.1407344>
- Lara, J. (2014). Heavy Rain Beyond: Dos almas. Dramas interactivos en la narración transmedia. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 3(1), 129-151. <http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/dramas-interactivos/>
- Lessard, J. (2013). Adventure Before Adventure Games: A New Look at Crowther and Woods's Seminal Program. *Games and Culture*, 8(3), 119-135. https://www.researchgate.net/publication/258137303_Adventure_Before_Adventure_Games_A_New_Look_at_Crowther_and_Woods's_Seminal_Program
- Lew, M. (2002). *Office Voodoo: an algorithmic film with real-time editing engine*. <https://alumni.media.mit.edu/~lew/research/voodoo/>
- Lloret Romero, N. y Canet Centellas, F. (2008). *Nuevos escenarios, nuevas formas de expresión narrativa: La Web 2.0 y el lenguaje audiovisual*. Hipertext. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2011/88755/hipertext_a2003n1a9/lenguaje-audiovisual.html#:~:text=Desde%20la%20hibridaci%C3%B3n%20de%20g%C3%A9neros%20y%20formatos%20est%C3%A1n%20empezando%20a,definir%20y%20consolidar%20microaudiencias%20espec%C3%ADficas.

- Lynley, M. (2015). *Former Xbox Executive Nancy Tellem Joins Interlude, An Interactive Video Startup*. TechCrunch. <https://techcrunch.com/2015/04/22/former-xbox-executive-nancy-tellem-joins-interlude-an-interactive-video-startup/?guccounter=1>
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Martín, A. (2022, 11 de mayo). *El futuro de los videojuegos y del cine se llama Unreal Engine 5*. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2022/05/unreal-engine-5-futuro-juegos>
- Martínez Fabre, M. (2021). El videojuego redefiniendo al cine o como la lúdica digital impone sus condiciones sobre la producción cinematográfica. En Olivero Guidobono, S. (Coord.), *El devenir de las civilizaciones: interacciones entre el entorno humano, natural y cultural* (pp. 1739-1756). Dykinson S. L. https://www.researchgate.net/publication/358281381_El_devenir_de_las_civilizaciones_interacciones_entre_el_entorno_humano_natural_y_cultural_Sandra_Olivero_Guidobono_ed_Madrid_Dykinson_2021
- Martínez, D. (2017). Inmersión, Interfaz y Objetos Liminares. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, (22), 127-156. <https://doi.org/10.5209/CIYC.55971>
- Martínez, D. (2021). *La unión del cine interactivo y el mundo de los videojuegos: el caso de Erica* [Trabajo final de grado, Universidad de Extremadura]. https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/13370/1/TFGUEX_2021_Mart%C3%ADnez_Fernandez.pdf
- Matas, T. (2002). *El multimedia: de la lectura a la interactividad*. Andreu Sotorra. <https://www.andreusotorra.com/cornabou/dossiers/multimedia.html>

Maté, D. (2016). Interfaces del videojuego: recorrido conceptual y propuesta teórica. *Letra. Imagen. Sonido.* 8(15), 89-108.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5837813>

McErlean, K. (2018). *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling*. Routledge.

Ming, Ch. (2019). *Breaking the Shackles: Toward a Taxonomy of Interactive Cinema* [Sesión de conferencia]. The Asian Conference on Media, Communication & Film (Official Conference Proceedings), China. <https://papers.iafor.org/submission53244/>

Mota, D. (2020, 23 de abril). *Evolución de la experiencia de usuario a través del videojuego*. Paradigma Digital. <https://www.paradigmadigital.com/dev/evolucion-experiencia-usuario-videojuego/>

Netflix. (2019). Revenue Report 2019. https://s22.q4cdn.com/959853165/files/doc_financials/quarterly_reports/2018/q4/01/FINAL-Q4-18-Shareholder-Letter.pdf

Nioi, J. (2019). *Andar las ciencias. La narrativa crossmedia en la comunicación social de las ciencias* [Tesina de final de grado, Universidad Nacional de Rosario]. https://www.academia.edu/40199536/La_narrativa_crossmedia_en_la_Comunicaci%C3%B3n_Social_de_las_Ciencias

O'Reilly, T. (2005, 30 de septiembre). *What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software*. O'Reilly. <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

Orihuela, J. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra Clave,* (2), 37-47.

<https://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/viewFile/338/4>

80

Pastor, J. (2019). *Netflix compite con Fortnite, no con HBO: la batalla está en ganar nuestra atención*. Xataka. <https://www.xataka.com/cine-y-tv/netflix-compite-fortnite-no-hbo-batalla-esta-ganar-nuestra-atencion>

Pelzel, F. (2009). *El Cine Interactivo. La evolución del cine hacia un nuevo medio de comunicación* [Trabajo final de grado, Universidad de Palermo]. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectograduacion/archivos/2053.pdf

Pereira, F. y Wippel, H. (2012). Interface gráfica, interatividade e suas contribuições através de uma abordagem semiótica. *Travessias*, 6(1), 78-90. <https://e-iserrevista.unioeste.br/index.php/travessias/article/view/6407>

Pérez, A. y Acosta, H. (2003). La convergencia mediática: un nuevo escenario para la gestión de información. *ACIMED*, 11(5), s/p. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000500003&lng=es&tlng=es

Perron, B. (2003). Genre Profile: Interactive Movies. En Wolf, Mark J.P. (ed.). *Video Game History: From Bouncing Blocks to a Global Industry* (p. 1-6). Greenwood Press,

Perron, B., Arsenault, D., Picard, M. y Therrien, C. (2008). Methodological Questions in “Interactive Film Studies”. *New Review of Film and Television Studies*, 6(3), 233-252. <https://fr.art1lib.org/ireader/35707596>

- Puente, S. (2013). Hibridaciones en tiempos de convergencia digital. Cine: desafíos como industria y lenguaje. En Alvarenga de Pedro, H. (Comp.), *Imágenes mutantes. Transformaciones en las industrias culturales* (s/p). Teseo Press.
- Reynolds, D. (2014). Gaming and Film Theory. En Branigan, E. y Bruckland, W. (Coords). *The Routledge Encyclopedia of Film Theory* (p. 220-224). Routledge.
- Robledo Dioses, K., Atarama Rojas, T. y Palomino Moreno, H. (2017). De la comunicación multimedia a la comunicación transmedia: una revisión teórica sobre las actuales narrativas periodísticas. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 23(1), 223-240.
<https://doi.org/10.5209/ESMP.55593>
- Rubin, P. (2019, 18 de julio). *Disney's New Lion King Is the VR-Fueled Future of Cinema*. Wired. <https://www.wired.com/story/disney-new-lion-king-vr-fueled-future-cinema/>
- Ryan, M. (2004). *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Editorial Planeta.
- Schell, J. (2008). *The Art Of Game Design*. Morgan Kaufman Publishers.
- Scolari, C. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Editorial Gedisa.
- Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. En Mesa, R (Ed.), *Anuario AC/E de cultura digital. Focus 2014: Uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas*. Acción Cultural Española (AC/E).
<https://www.accioncultural.es/es/anuario-cultura-digital>
- Trilnick, C. (1962). *Sensorama*. Proyecto IDIS. <https://proyectoidis.org/sensorama/>

- Vanschamelhout, J. (2019). *The Mechanics of Interactive Storytelling. A comparative study of TellTale's The Walking Dead and Bandersnatch* [Tesis de maestría, Universidad de Gante]. https://lib.ugent.be/fulltxt/RUG01/002/782/383/RUG01-002782383_2019_0001_AC.pdf
- Vázquez, I. (2015). La interactividad como arte. *Icono 14*, 13(1), 270-293. <https://pdfcoffee.com/download/interactivity-as-art-pdf-free.html>
- Villalobos, J. M. (2019). *Cine y Videojuegos. Un Diálogo Transversal*. Héroes de Papel.
- Woodside Woods, J. (2021). *Transmedia y Crossmedia*. Intermedialidad. <http://intermedialidad.filos.unam.mx/transmedia.html>
- Woyke, E. (2017, 31 de agosto). 'Zork', el videojuego que lo cambió todo y que sigue influyendo en los bots parlantes (Guevara, P. R., Trad.). MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.es/s/9044/zork-el-videojuego-que-lo-cambio-todo-y-que-sigue-influyendo-en-los-bots-parlantes>
- Yehl, J. (2019, 30 de mayo). *How Jon Favreau Directed The Lion King Inside a Video Game*. IGN. <https://www.ign.com/articles/2019/05/30/how-jon-favreau-directed-the-lion-king-inside-a-video-game>
- Youngblood, G. (1970). *Expanded Cinema*. Dutton Paperback.
- Zavala, L. (2016). De qué hablamos al decir «Estética del Cine». *Desde el Sur - Revista de la Universidad Científica del Sur*, 8(1), 85-100.

Imágenes

Ackerman, D. (2017). A browser-based version of Colossal Cave Adventure [Captura de pantalla]. CNET. <https://www.cnet.com/tech/computing/a-groundbreaking-computer-game-returns-41-years-later/>

Before and Afters. (2020). The Lion King - virtual cinematography and VFX [Fotograma].

YouTube. <https://i.ytimg.com/vi/iw96ZN6e9vw/maxresdefault.jpg>

Costen, L. (2015). The Last of Us™ Remastered_ Clicker interface Joel [Fotograma].

YouTube. <https://i.ytimg.com/vi/oBEYHqiLfno/maxresdefault.jpg>

Digitec. (2019). Serkis' performance and Gollum's new look [Montaje].

<https://www.digitec.ch/en/page/and-cut-andy-serkis-scrabbled-around-in-the-dirt-to-play-gollum-and-deserved-an-oscar-10474>

Fans Share .(2009). Resident evil interface [Fotograma].

<https://cdn.fairusage.org/photos/resident-evil-4/large-resident-evil-interface-13305187.jpg>

Gadget Match. (2018). Detroit: Become Human [Fotograma].

<https://www.gadgetmatch.com/detroit-become-human-quantico-dream-ps4-review/>

Google Spotlights Stories. (2016). 360 Google Spotlight Stories: Pearl [Fotograma].

YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=WqCH4DNQBUA&ab_channel=GoogleSpotlightStories

Low Skills Online. (2010). Pee Bar [Fotograma]. YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=PhDwGsrCWiu&ab_channel=lowskillonline

Paradigma Digital. (2020). King's Quest [Fotograma].

<https://www.paradigmadigital.com/dev/evolucion-experiencia-usuario-videojuego/>

Paradigma Digital. (2020). Maniac Mansion [Fotograma].

<https://www.paradigmadigital.com/dev/evolucion-experiencia-usuario-videojuego>

Paradigma Digital. (2020). Myst [Fotograma].

<https://www.paradigmadigital.com/dev/evolucion-experiencia-usuario-videojuego>

PC Invasion. (2021). Erica Interface [Fotograma]. [https://www.pcinvasion.com/wp-](https://www.pcinvasion.com/wp-content/uploads/2021/05/Erica05.jpg)

[content/uploads/2021/05/Erica05.jpg](https://www.pcinvasion.com/wp-content/uploads/2021/05/Erica05.jpg)

Rockstar Games España. (2010). Red Dead Redemption - Revolución – Español

[Fotograma]. YouTube. https://i.ytimg.com/vi/DdB9zZ8_6qM/maxresdefault.jpg

The Dot Eaters. (2008). Mystery House - Apple II (Sierra Online 1980) [Fotograma].

YouTube.

https://www.youtube.com/watch?v=NrH4AJ_q7FA&ab_channel=TheDotEaters

Villegas, J. (2002). Estructura general de una narrativa crossmedia [Ilustración].

Elaboración propia.

Villegas, J. (2002). Estructura general de una narrativa multimedia [Ilustración].

Elaboración propia.

Villegas, J. (2022). Características de la interfaz gráfica digital [Ilustración]. Elaboración

propia.

Villegas, J. (2022). Componentes del sistema formal [Ilustración]. Elaboración propia.

Villegas, J. (2022). Componentes del sistema formal participativo [Ilustración].

Elaboración propia.

Villegas, J. (2022). Estructura general de una narrativa transmedia [Ilustración].

Elaboración propia.

Villegas, J. (2022). La triada interfásica [Ilustración]. Elaboración propia.

Villegas, J. (2023). Continuidad principal de Chatterbox: Escape the Asylum [Ilustración].

Elaboración propia.

Villegas, J. (2023). Continuidad principal de Elige [Ilustración]. Elaboración propia.

Villegas, J. (2023). Continuidad principal de Possibilia [Ilustración]. Elaboración propia.

Villegas, J. (2023). Desarrollo del conflicto en la estructuración de los MP [Ilustración].

Elaboración propia.

Villegas, J. (2023). Esquemas sobre las etapas del análisis [Ilustración]. Elaboración propia.

Villegas, J. (2023). Intercambios entre la interfaz y el estilo [Ilustración]. Elaboración

propia.

Películas

Goldar Parodi, N. (Director). (2018). Elige [Película]. Aeroplano.

<https://www.youtube.com/watch?v=3x->

[3o_MIkf0&list=WL&index=14&ab_channel=LANOCHEM%C3%81GICA](https://www.youtube.com/watch?v=3x-3o_MIkf0&list=WL&index=14&ab_channel=LANOCHEM%C3%81GICA)

Bryce Morgan, M. (Directora). (2017). *Chatterbox: Escape the Asylum* [Película]. Eko Studios. <https://video.eko.com/chatterbox>

Kwan, D. y Scheinert, D. (Directores). (2016). *Possibilia* [Película]. Eko Studios. <https://video.eko.com/v/possibilia?autoplay=true>

Anexo 1

Segmentación de todas las continuidades de las películas del corpus

Diagrama 1

Continuidades de Chatterbox: Escape the Asylum

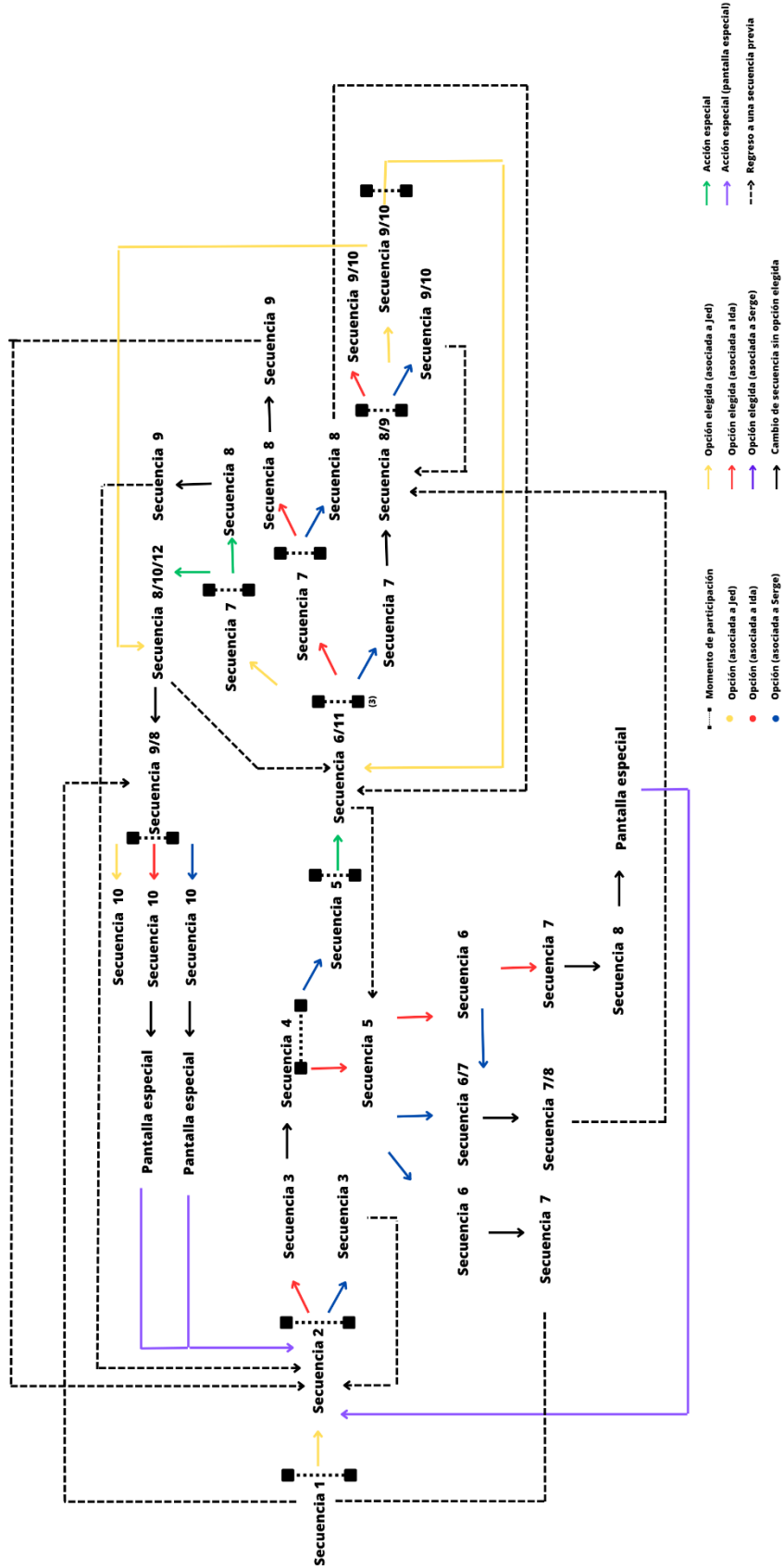
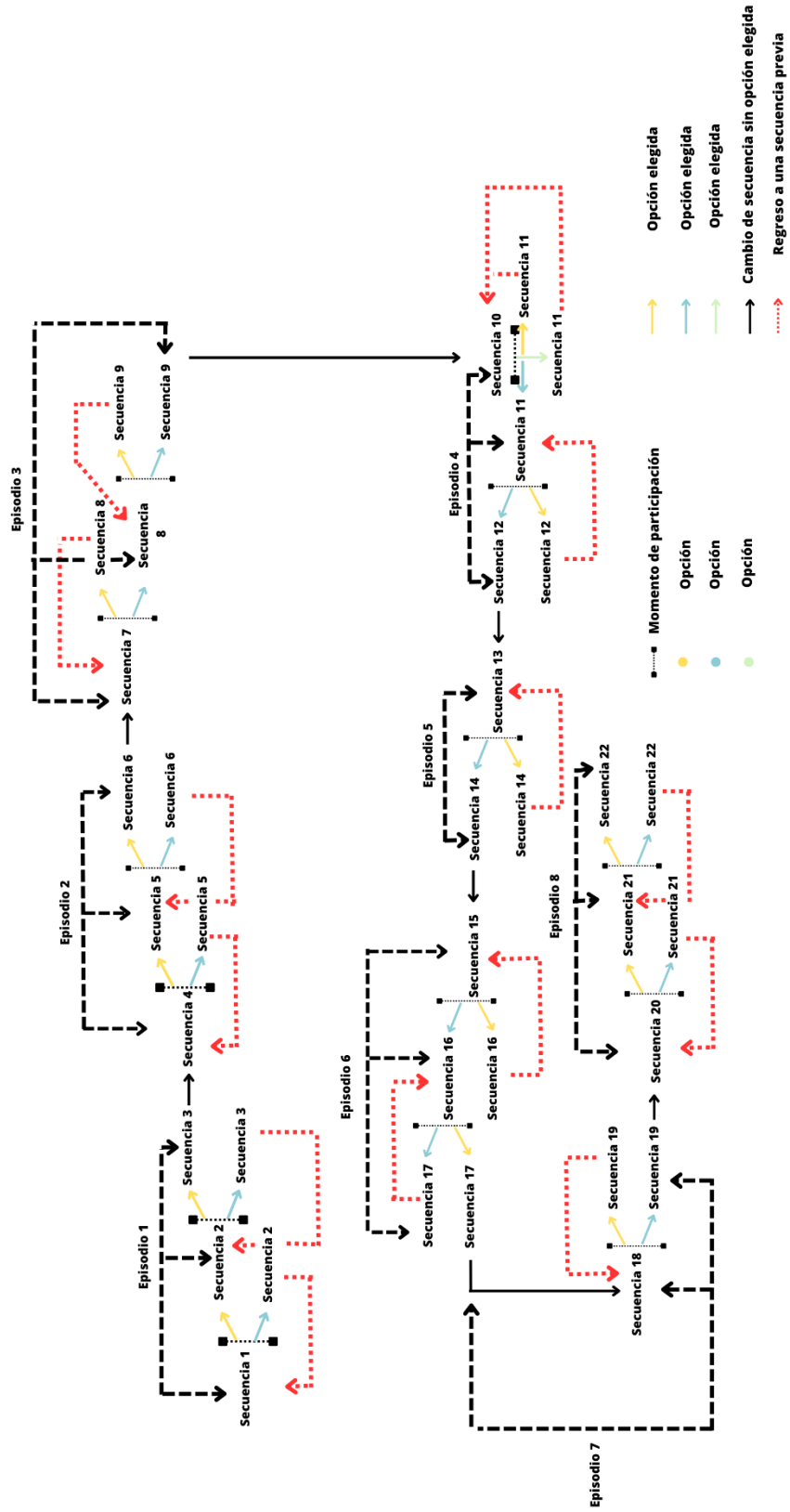


Diagrama 2

Continuidades de Elige



Anexo 2

Continuidades de los diferentes elementos filmicos en cada película del corpus

Tabla 1

Continuidad de elementos en Chatterbox: Escape the Asylum

	Subsistema 1 (narrativo)	Subsistema 2 (estilístico)	Subsistema 3 (interfásico)
Secuencia 1	1 Jed		1 Amarillo
	2 Ida (voz)		
	3 Serge (voz)		
Secuencia 2	1 Jed	1 Pintura	
	2 Ida (voz)	2 Plano subjetivo	1 Rojo
	3 Serge (voz)		2 Azul
Secuencia 3	1 Jed (personaje)	1 Iluminación amarilla	
	2 Ida (voz)	2 Iluminación roja	
	3 Serge (voz)	3 Iluminación azul	
Secuencia 4	1 Jed	1 Iluminación amarilla	
	2 Ida (voz)	2 Iluminación roja	1 Rojo
	3 Serge (voz)	3 Plano subjetivo	2 Azul
Secuencia 5	1 Jed	1 Iluminación amarilla	1 Amarillo
	2 Ida (voz)	2 Plano subjetivo	2 Rojo
	3 Serge (voz)		3 Azul
	4 Max		4 Blanco
	5 Helena		
	6 Serge		
Secuencia 6	1 Jed	1 Iluminación amarilla	1 Amarillo
	2 Ida (voz)	2 Iluminación roja	2 Rojo
	3 Serge (voz)	3 Iluminación azul	3 Azul
		4 Plano subjetivo	
Secuencia 7	1 Jed	1 Iluminación amarilla	
	2 Ida (voz)		
	3 Serge (voz)		
	4 Max		
Secuencia 8	1 Jed		1 Amarillo
	2 Ida	1 Plano subjetivo	2 Rojo
	3 Serge	2 Iluminación azul	3 Azul

Tabla 1 (continuación)

Continuidad de elementos en Chatterbox: Escape the Asylum

Secuencia 9	1 Jed	1 Iluminación amarilla	1 Amarillo
Secuencia 10	1 Jed	1 Iluminación amarilla	1 Amarillo
	2 Ida (voz)	2 Rojo	2 Rojo
	3 Serge (voz)	3 Azul	
		4 Plano subjetivo	
Secuencia 11	1 Jed	1 Plano subjetivo	
	2 Ida (voz)		1 Rojo
	3 Serge (voz)		2 Azul
	4 Helena		
Secuencia 12	1 Jed		
	2 Ida (voz)		
	3 Serge (voz)		
	4 Helena		
Secuencia 13	1 Jed	1 Iluminación amarilla	1 Amarillo
	2 Ida (voz)	2 Iluminación roja	
	3 Serge (voz)	3 Iluminación azul	
		4 Plano subjetivo	
Secuencia 14	1 Jed	1 Iluminación amarilla	1 Amarillo
	2 Ida (voz)	2 Plano subjetivo	
	3 Serge (voz)		
	4 Helena		
Secuencia 15	1 Jed	1 Plano Subjetivo	
	2 Ida (voz)		
	3 Serge (voz)		
Secuencia 16	1 Jed	1 Iluminación amarilla	
	2 Ida (voz)	2 Iluminación roja	1 Rojo
	3 Serge (voz)	3 Iluminación azul	2 Azul
		4 Plano subjetivo	
Secuencia 17	1 Jed	1 Iluminación roja	
	2 Ida		
	3 Serge		

Tabla 2

Continuidades de elementos en Possibilia

	Secuencia 1			Secuencia 2			Secuencia 3			Secuencia 4			Secuencia 5		
	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz
Historia 1	1 Polle		Plano 1	1 Polle		Plano 1	1 Polle	1 P.E.	Plano 1	1 Polle	1 P.E.	Plano 1	1 Polle		Plano 1
	2 Rick			2 Rick			2 Rick			2 Rick			2 Rick		
	3 Polle		Plano 2	3 Polle		Plano 2	3 Polle	2 P.E.	Plano 2	3 Polle	2 P.E.	Plano 2	3 Polle		Plano 2
Historia 2	4 Rick			4 Rick			4 Rick			4 Rick			4 Rick		
Historia 3				5 Polle	1 P.E.	Plano 3	5 Polle	3 P.E.	Plano 3	5 Polle	3 P.E.	Plano 3	5 Polle		Plano 3
				6 Rick			6 Rick			6 Rick			6 Rick		
				7 Polle		Plano 4	7 Polle	4 P.E.	Plano 4	7 Polle	4 P.E.	Plano 4	7 Polle		Plano 4
Historia 4				8 Rick	2 P.E.		8 Rick			8 Rick			8 Rick		
Historia 5				9 Polle		Plano 5	9 Polle	5 P.E.	Plano 5	9 Polle	5 P.E.	Plano 5	9 Polle		Plano 5
				10 Rick			10 Rick			10 Rick			10 Rick		
				11 Polle		Plano 6	11 Polle	6 P.E.	Plano 6	11 Polle	6 P.E.	Plano 6	11 Polle		Plano 6
Historia 6				12 Rick			12 Rick			12 Rick			12 Rick		
				13 Polle		Plano 7	13 Polle	7 P.E.	Plano 7	13 Polle	7 P.E.	Plano 7	13 Polle		Plano 7
				14 Rick			14 Rick			14 Rick			14 Rick		
Historia 7				15 Polle		Plano 8	15 Polle	8 P.E.	Plano 8	15 Polle	8 P.E.	Plano 8	15 Polle		Plano 8
				16 Rick			16 Rick			16 Rick			16 Rick		
Historia 8				17 Polle		Plano 9	17 Polle	9 P.E.	Plano 9	17 Polle	9 P.E.	Plano 9	17 Polle		Plano 9
				18 Rick			18 Rick			18 Rick			18 Rick		
				19 Polle		Plano 10	19 Polle	10 P.E.	Plano 10	19 Polle	10 P.E.	Plano 10	19 Polle		Plano 10
Historia 9				20 Rick			20 Rick			20 Rick			20 Rick		
				21 Polle		Plano 11	21 Polle	11 P.E.	Plano 11	21 Polle	11 P.E.	Plano 11	21 Polle		Plano 11
				22 Rick			22 Rick			22 Rick			22 Rick		
Historia 10				23 Polle		Plano 12	23 Polle	12 P.E.	Plano 12	23 Polle	12 P.E.	Plano 12	23 Polle		Plano 12
				24 Rick			24 Rick			24 Rick			24 Rick		
				25 Polle		Plano 13	25 Polle	13 P.E.	Plano 13	25 Polle	13 P.E.	Plano 13	25 Polle		Plano 13
Historia 11				26 Rick			26 Rick			26 Rick			26 Rick		
				27 Polle		Plano 14	27 Polle	14 P.E.	Plano 14	27 Polle	14 P.E.	Plano 14	27 Polle		Plano 14
				28 Rick			28 Rick			28 Rick			28 Rick		
Historia 12				29 Polle		Plano 15	29 Polle	15 P.E.	Plano 15	29 Polle	15 P.E.	Plano 15	29 Polle		Plano 15
				30 Rick			30 Rick			30 Rick			30 Rick		
				31 Polle		Plano 16	31 Polle	16 P.E.	Plano 16	31 Polle	16 P.E.	Plano 16	31 Polle		Plano 16
Historia 13				32 Rick			32 Rick			32 Rick			32 Rick		
Historia 14															
Historia 15															
Historia 16															

Tabla 2 (continuación)

Continuidades de elementos en Possibilia

	Secuencia 6		Secuencia 7		Secuencia 8		Secuencia 9		
	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz	Narración	Estilo	Interfaz
Historia 1	1 Pollie	1 P. E.	Plano 1	1 Pollie	1 P. E.	Plano 1	1 Pollie	1 P. E.	Plano 1
	2 Rick		2 Rick	2 Rick		2 Rick			
Historia 2	3 Pollie	2 P. E.	Plano 2	3 Pollie	2 P. E.	Plano 2	2 Rick	2 P. E.	Plano 2
	4 Rick		4 Rick						
Historia 3	5 Pollie	3 P. E.	Plano 3	5 Pollie	3 P. E.	Plano 3		3 P. E.	
	6 Rick		6 Rick						
Historia 4	7 Pollie	4 P. E.	Plano 4	7 Pollie	4 P. E.	Plano 4		4 P. E.	
	8 Rick		8 Rick						
Historia 5	9 Pollie	5 P. E.	Plano 5	9 Pollie	5 P. E.	Plano 5		5 P. E.	
	10 Rick		10 Rick						
Historia 6	11 Pollie	6 P. E.	Plano 6	11 Pollie	6 P. E.	Plano 6		6 P. E.	
	12 Rick		12 Rick						
Historia 7	13 Pollie	7 P. E.	Plano 7	13 Pollie	7 P. E.	Plano 7		7 P. E.	
	14 Rick		14 Rick						
Historia 8	15 Pollie	8 P. E.	Plano 8	15 Pollie	8 P. E.	Plano 8		8 P. E.	
	16 Rick		16 Rick						
Historia 9		9 P. E.			9 P. E.				
Historia 10		10 P. E.			10 P. E.				
Historia 11		11 P. E.			11 P. E.				
Historia 12		12 P. E.			12 P. E.				
Historia 13		13 P. E.			13 P. E.				
Historia 14		14 P. E.			14 P. E.				
Historia 15		15 P. E.			15 P. E.				
Historia 16		16 P. E.			16 P. E.				

Tabla 3

Continuidades de elementos en Elige

		Subsistema 1 (narrativo)	Subsistema 2 (estilístico)	Subsistema 3 (interfásico)	
Capítulo 1	Secuencia 1	1 Simón		4 Frase "Llevarlo"	
		2 Vicente		5 Amarillo 6 Objeto "Automóvil con personas"	
			1 Dolly in 2 "Tema Principal"	7 Música de participación 8 Miradas	
	Secuencia 2	1 Simón		1 Palabra "Llamar" 2 Amarillo 3 Objeto "Teléfono descolgado"	
		2 Vicente		4 Frase "No llamar" 5 Azul 6 Objeto "Teléfono colgado"	
			1 Dolly in 2 "Tema Principal"	7 Música de participación 8 Miradas	
	Secuencia 3	1 Simón 2 Vicente			
	Capítulo 2	Secuencia 4	1 Luli		1 Frase "No besarlo" 2 Azul 3 Objeto "Mujer sola"
			2 Sabrina		4 Palabra "Besarlo" 5 Amarillo 6 Objeto "Pareja besándose"
				1 Dolly in 2 "Tema Principal"	7 Música de participación 8 Miradas
Secuencia 5		1 Luli		1 Frase "No darle el cel" 2 Azul Objeto "Señalamiento de celular prohibido"	
		2 Mariano		4 Frase "Darle el cel" 5 Amarillo 6 Objeto "Celular"	
			1 Dolly in 2 "Tema Principal"	7 Música de participación 8 Miradas	
Secuencia 6		1 Mariano			
Capítulo 3		Secuencia 7	1 Mariano		1 Palabra "llamado" 2 Azul 3 Objeto "Teléfono"
			2 Fernando		4 Palabra "Paddle" 5 Amarillo 6 Objeto "Raqueta"
				1 Dolly in 2 "Tema Principal"	7 Música de participación 8 Miradas
	Secuencia 8	1 Mariano		1 Palabra "Irse" 2 Azul 3 Objeto "Persona saliendo"	
		2 Luli		4 Palabra "Insistir" 5 Amarillo 6 Objeto "Personas hablando"	
			1 Dolly in 2 "Tema Principal"	7 Música de participación 8 Miradas	
	Secuencia 9	1 Mariano 2 Luli			

Tabla 3 (continuación)

Continuidades de elementos en Elige

Capítulo 4	Secuencia 10	1 Ricky			1 Palabra "Cerveza"	
					2 Azul	
					3 Objeto "Tarro"	
		2 Luli			4 Palabra "Gaseosa"	
					5 Verde	
					6 Objeto "Botella de refresco"	
		3 Joaquín			7 Palabra "Ron"	
					8 Amarillo	
					9 Objeto "Ron"	
			1 Dolly in		10 Música de participación	
			2 "Tema Principal"		11 Miradas	
	Secuencia 11	1 Ricky				1 Palabra "Bajar"
					2 Amarillo	
					3 Objeto "Persona bajando escaleras"	
					4 Palabra "Subir"	
					5 Azul	
					6 Objeto "Persona subiendo escaleras"	
			1 Dolly in		7 Música de participación	
			2 "Tema Principal"		8 Mirada	
Secuencia 12	1 Ricky					
	2 Sabrina					
Capítulo 5	Secuencia 13	1 Lucas			1 Palabra "Canoa"	
					2 Amarillo	
					3 Objeto "Persona remando"	
					4 Palabra "Caminar"	
					5 Azul	
					6 Objeto "Persona caminando"	
			1 Dolly in		7. Música de participación	
			2 "Tema Principal"		8 Mirada	
Secuencia 14	1 Lucas					
Capítulo 6	Secuencia 15	1 Joaquín			1 Frase "Robar celular"	
					2 Azul	
					3 Objeto "Persona robando"	
		2 Ricky			4 Palabra "Laxante"	
					5 Amarillo	
				6 Objeto "Frasco de píldoras"		
			1 Dolly in		7 Música de participación	
			2 "Tema Principal"		8 Miradas	
	Secuencia 16	1 Joaquín				1 Frase "Va Joaquín"
						2 Amarillo
2 Ricky					3 Frase "Va Ricky"	
					4 Azul	
		1 Dolly in			5 Música de participación	
		2 "Tema Principal"			6 Miradas	
Secuencia 17	1 Joaquín					
	2 Ricky					

Tabla 3 (continuación)

Continuidades de elementos en Elige

Capítulo 7	Secuencia 18	1 Simón				1 Palabra "Re marla"	
						2 Amarillo	
						3 Objeto "Persona reclamando"	
		2 Vicente				4 Palabra "Dormir"	
						5 Azul	
	Secuencia 19					6 Objeto "Cama"	
				1 Dolly in		7 Música de participación	
	Capítulo 8	Secuencia 20	2 "Tema Principal"				8 Miradas
			1 Simón				
			2 Vicente				
1 Simón					1 Palabra "Verdad"		
					2 Amarillo		
Secuencia 21						3 Objeto "Mano señlanado hacia arriba"	
						4 Palabra "Mentir"	
						5 Azul	
						6 Objeto "Mano con dedos entrecruzados"	
				1 Dolly in		7 Música de participación	
Secuencia 22			2 "Tema Principal"		8 Mirada		
	1 Julia				1 Palabra "Quedarse"		
					2 Azul		
	2 Sabrina				3 Objeto "Persona saliendo"		
					4 Palabra "Salir"		
Secuencia 22					5 Amarillo		
					6 Objeto "Persona parada"		
		1 Dolly in			7 Música de participación		
		2 "Tema Principal"			8 Mirada		
		1 Julia					
		2 Vicente					