

Narrativas cinematográficas en la era digital: *Sucker Punch* e *Inception*

LOS CRONOSIGNOS DIGITALES Y EL ANÁLISIS CONECTIVO-RETÓRICO



El análisis de *Sucker Punch* (2011) e *Inception* (2010) tiene como punto de partida la revisión de la paradoja de un cine orgánico y transgresor a la vez, en el que se construyen mundos narrativos autosuficientes, permanentemente irrumpidos por cronosignos (Deleuze, 1986) —signos del espacio y tiempo puramente cinematográficos, que se hallan fuera de la diégesis, de la referencia al entorno natural y de la existencia de lo que comúnmente nombramos realidad—.

Si todo lo susceptible de ser imaginado es filmable, entonces surge un nuevo problema que nos remite a las características culturales y tecnológicas de un cine obsesionado por un realismo imposible. ¿Cómo se diseña y se produce este cine?, ¿qué condiciones sociales lo posibilitan? Coincido con los pensadores franceses Lipovetsky y Serroy (2009) en la necesidad de agregar un prefijo que dé pistas para responder esta pregunta, es decir, hablemos con más precisión del hipercine, el cual se caracteriza por una dinámica de hiperbolización, una estética del exceso, por la extralimitación y por una especie de proliferación vertiginosa y exponencial de tipo narrativo y formal. La imagen-multiplejidad y la imagen-distancia representan el espacio y tiempo cinematográficos multiplicados, sin relaciones claras o definidas en términos de modo y causalidad narrativa; pero que guardan cierto nivel de inteligibilidad en relación con la trama. No es un cine clásico, aunque tampoco uno de rompimiento vanguardista.

El hipercine combina lo atípico y lo estereotípico, por ello son necesarias otras formas de modelizar lo audiovisual cinematográfico. Propongo una modelización de tipo analítico que detalle la multiplejidad y autoconciencia formal y narrativa del hipercine en dos películas que claramente se pueden adscribir a esta categoría: *Sucker Punch*, del director Zack Snyder, e *Inception*, de Christopher Nolan. La propuesta analítica tiene su fundamento en la provocación hecha por Warren Buckland en su conferencia magistral del año 2008, en el marco del IV Encuentro Internacional de Teoría y Análisis de Cine, organizado por la Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico (Sepancine) y el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, campus Toluca, con el tema *puzzle films*. En aquella ocasión, el teórico cinematográfico explicó cómo a un tipo de películas ‘autistas’ le es pertinente un análisis conectivo que describa las relaciones entre objetos y conceptos en situaciones particulares, con el objetivo de descifrar la estructura general de sentido. Dicho análisis no es jerárquico, se mueve horizontalmente, rechaza el modelo de superficie y profundidad (análisis sistemático del tipo de Raymond Bellour, 2000), reemplazándolo por el de conexiones múltiples en la superficie. Las películas difíciles o *puzzle* no se reducen a la explicación de caminos bifurcados —como afirma David Bordwell (1996)—, pues trabajan con estructuras laberínticas y abiertas, y operan en dos niveles: el de la narrativa y el formal manierista.

Si bien Buckland aplica su análisis a un corpus de películas difíciles —caso de *Inland Empire* (David Lynch, 2006)—, su estrategia de análisis puede ser útil para el estudio de un hipercine paródico en su narrativa y composición audiovisual, sobre todo porque las conexiones múltiples permiten sumar elementos retóricos a su estudio. La conexión se hace tanto con

la estructura narrativa y audiovisual ambigua del filme como con aquello de lo que la película muestra de realidad y de realidad imposible.

El cine ha modificado la forma de estructurar y presentar a sus personajes, las situaciones en las que se encuentran, así como los ambientes en que se desarrollan las acciones, a partir de la incorporación de una máquina que tiende a dominar no sólo procesos técnicos de posproducción y generación de gráficos, sino también de construcción de formas novedosas del relato audiovisual, me refiero a la computadora, no como un medio que se suma a otros, sino como un metamedio (Manovich, 2008) de cuya convergencia con otros que le precedieron resultan nuevos tipos de películas.

Las estructuras formales y narrativas del hipercine se caracterizan por una composición en capas, una especie de módulos independientes muy versátiles que lo mismo funcionan de escenografía para la acción de un personaje que para referirse a su psicología. Ejemplos de capas superpuestas y contenidas una en otra se hallan en la narrativa de *Inception*, que posee una composición en profundidad, a diferencia de la que presenta el filme *Sucker Punch*, cuyas capas se estructuran horizontalmente, lo cual posibilita un juego de realidades paralelas que permiten a los personajes vivir, en simultaneidad, experiencias que van de lo más cotidiano a lo más fantástico posible. La intención es analizar estas películas con el objeto de comprender el modo en que la lógica de la informática modifica la narrativa cinematográfica y cómo afecta a la cultura visual contemporánea.

Los cronosignos digitales poseen un componente tecnológico muy relevante, pues gracias a la suma del trinomio cinematógrafo, fotografía y computadora, el hipercine exhibe imágenes cinegénicas caracterizadas por un exceso que irrumpe la organicidad de la trama y, al mismo tiempo, revaloriza el movimiento y sus variantes en cuanto dirección, velocidad y duración. Estas escenas de imágenes digitales están montadas en capas simultáneas y secuenciales que se separan o aíslan del resto del filme, sea para interrumpir el flujo narrativo o para mostrar la potencia de la imaginación en una pantalla altamente realista. Lo cierto es que los cronosignos digitales propios de un hipercine autoconsciente,

excesivo y masivo, constituyen la minoría en una película producida por el cine hegemónico estadounidense; pero al alterar la organicidad de la trama adquieren importancia.

Estamos ante una vanguardia histórica en el corazón mismo del cine hegemónico, cuya herramienta de transgresión es la tecnología informática y sus infinitas posibilidades de manipulación y creación de realidades. No se trata de un movimiento socialmente articulado ni con principios ideológicos comunes, más bien se puede considerar una vanguardia que, de modo consciente, representa lo imposible con altos grados de realismo, por ello, los cineastas de este movimiento invisible y aislado resultan un híbrido del director tradicional —preocupado por los actores, las acciones y el desarrollo narrativo coherente— con el diseñador gráfico manierista —interesado en exhibir en una secuencia el potencial de todo lo que visiblemente puede transportar un cronosigno digital en el hipercine—. El diseño manierista se da en dos momentos complementarios a lo largo del proceso de realización del hipercine: el primero, *in situ*, en la locación, sea rodeado de objetos y límites espaciales o de paredes verdes e instrumentos para el registro del movimiento; el segundo, en la mesa de montaje, compuesta de máquinas informáticas y dispositivos de entrada y salida, puestos a disposición del cineasta-diseñador para que experimente con el potencial de su imaginación y las posibilidades de la recreación informática.

La nueva forma de composición de los cronosignos digitales se puede resumir en la siguiente relación conceptual:

composición espacial (más / *versus* / y / o) tiempo

De ella resultan imágenes espacio-temporales organizadas en capas de información superpuestas en profundidad o en horizontalidad. En palabras de Manovich (2008), estos cronosignos son sometidos a un proceso de recombinación profunda sólo posible a través de un metamedio en el que convergen para la producción de imágenes y sonidos: el cine, la animación, la fotografía y el diseño de gráficos en computadora.

Los cronosignos de la imagen digital han expandido las posibilidades expresivas de lo audiovisual cinematográfico, sobre todo en la organización espacio-tiempo. Característica generacional de un hipercine hecho de cortes (in) móviles en intervalos de tiempo (in)móviles que producen una continua transformación de la imagen y no una simple traslación lineal. Si en el cine tradicional, la unidad mínima de manipulación cinematográfica era el encuadre, en el hipercine lo son aquellos elementos visuales y sonoros que lo componen; asimismo, si antes los límites de construcción de la imagen estaban en función de la física, ahora siguen principios del funcionamiento de una mente que organiza lo visual sin las fronteras impuestas por las leyes del mundo exterior.

Asistimos a una estética visual del hipercine que crea otras formas de organización del relato cinematográfico y, por tanto, distintos impactos emocionales en el espectador. Estas diferentes experiencias en la producción y recepción cinematográficas nos conducen a un nuevo híbrido de tipo analítico en el que es necesario articular las teorías del cine y la retórica con los estudios de la informática, para comprender, ya en la particularidad de cada película, las consecuencias cognitivas y culturales del hipercine.

HACIA UNA MODELIZACIÓN DEL HIPERCINE

Parto de una necesidad que Manovich (2008) ha expresado: no han sido analizados el proceso y las películas derivadas de la transformación del lenguaje visual con la incorporación de la computadora en la generación de los cronosignos digitales propios del hipercine. Para hacerlo, recordemos que los campos propios del estudio y análisis del cine han estado históricamente ubicados en las ciencias sociales y las humanidades; en particular, en aquellas

disciplinas preocupadas por el significado, la narrativa, el lenguaje y el inconsciente; de ahí la ausencia que reclama Manovich. No obstante, la aparición de las imágenes digitales ha dado lugar a dos campos de estudio emergentes en la comprensión del fenómeno cinematográfico de nuestros días: la informática y el diseño gráfico. El desafío es lograr una articulación coherente que dé cuenta de las características del audiovisual cinematográfico digital y su relación con las preocupaciones tradicionales de la teoría, o bien, con otras posturas conceptuales surgidas a raíz de la aparición de los cronosignos digitales.

Recurrí a las ideas de Buckland (2008) para proponer un acercamiento analítico aún en debate; pero con resultados pertinentes para el estudio tanto de secuencias como de estructuras narrativas del hipercine. No se trata de proponer un modelo de análisis, sino de aplicar estrategias heurísticas que modelicen cada película, de tal forma que, después de cierto número de estudios de caso, se puedan encontrar regularidades y diferencias en la construcción del espacio-tiempo, narrativo o manierista, del hipercine. Al tratarse un cine híbrido, se propone un análisis conectivo que recurra al estudio sistemático de una película, cuando lo requieran los dos planos de construcción de sentido: el de la forma y el del contenido digitales.

El hipercine se caracteriza por su multiplejidad cinematográfica y cultural. La primera se evidencia en la construcción de relatos laberínticos, gracias al juego del montaje secuencial sumado a la concatenación de espacios diversos en tiempos específicos. A la vez, se cuestionan las ideas de los espectadores sobre lo que es una película, en función de su género o tradición artística, dada por el país de origen, el director o la propuesta estética. El hipercine, a pesar de su condición hegemónica, normalizadora, y de su pretensión de llegar a todo el mundo, confunde en sus relatos al hacer

alusión obvia, implícita, seria o paródica, no sólo a lo que el cine ya ha representado, sino al modo en que lo ha hecho, ayudado por los recursos propios del arte (industria) del medio cinematográfico.

La multiplejidad cultural requiere un espectador convertido en un hiperconsumidor sin límites de la experimentación. No el de la sorpresa contemplativa, más bien aquel que siempre espera algo más de su asistencia a la sala de cine: sexo, velocidad, sensaciones, imágenes. La curiosidad no se agota con darle al espectador más, al contrario, lo vuelve adicto, porque comienza una búsqueda de sensaciones como fin en sí misma. No se trata de un espectador autómatas que entre en trance en la orgía audiovisual del hipercine; por el contrario, este espectador no es nada inocente frente a las imágenes digitales, se cuestiona sobre ellas permanentemente: cómo se hacen, qué tecnologías se usaron y cuáles son sus límites para recrear el universo de lo conocido.

Otra característica del hipercine es su autoconciencia formal y narrativa. Se trata de un cine que no necesita más que de sí mismo para recrearse, pues es un hecho que cada vez, y con mayor frecuencia, las películas se realizan citando, parodiando o replicando a otras. Secuelas, precuelas, *remakes*, *retakes*, son sólo ejemplos de un arte independiente y autosuficiente. La cinematografía virtual, a partir de dos cronosignos básicos: el momento congelado y la acción en vivo, reclama para la cámara el protagonismo de un recurso cinematográfico aislado de lo narrativo. Se trata de excesos manieristas provenientes de la mente del diseñador-director y no del guionista apegado al relato.

Para explicar los planos que he expresado aquí, el formal y el de contenido, es necesario referirme al modo en que funcionan las estrategias de análisis conectivo-retóricas. En este apartado me refiero, en general, a las estrategias que pueden guiar una posible modelización; aunque lo cierto es que cada filme analizado requiere de perspectivas particulares y categorías específicas, según lo demande su propia estructura de sentido. Las conexiones, como analista, me permiten ir y venir en las siguientes direcciones: del macro al microanálisis; del contexto de enunciación al texto; de la película a la secuencia, y viceversa. ¿Cuál es el límite? El que se propone en el

propio texto cinematográfico. De ahí que el análisis no parte de un modelo genérico aplicable a un corpus, sino de películas particulares que pueden ser estudiadas en el marco de principios y categorías comunes, pero cuyo proceso analítico será siempre distinto.

A la idea general de lo asociativo sumo la comprensión de las estrategias retóricas útiles para un cine, en su mayoría orgánico, pero con importantes momentos de irrupción manierista. Afirmino, sin referirme forzosamente al nombre específico de cada figura retórica, que las estrategias pueden estar fundamentadas en la analogía o comparación, en la supresión o suma, en la amplificación o minimización, o bien, en lógicas laberínticas, difusas, a veces incomprensibles. Metáforas, ironías, sinécdoques, metonimias, paradojas e hipérbolos son de gran ayuda para develar el sentido o funcionamiento del filme; en otras palabras, estas figuras retóricas constituyen la semántica y la sintaxis de los cronosignos digitales en el hipercine.

Lo anterior me permite explicar intertextos, alusiones y signos desplazados en el contexto cultural y narrativo de la película, así como comprender ciertos simbolismos de tipo social, autoral, cinematográfico o diegético. En el fondo, me refiero a un ir y venir constante entre contexto y texto que permite el análisis conectivo, por no estar subordinado a un estudio sistemático de la estructura de un filme sin irrupciones ni sobresaltos culturales o artísticos.

El punto de partida del análisis son aquellas imágenes manieristas, plásticas y caprichosas en las que están en juego los cronosignos propios de la cinematografía virtual, pero que han alcanzado ya al modo en que se organiza el relato de un filme en la era del hipercine. Y en esto último es donde los dos filmes elegidos nos pueden dar más orientación de tipo heurístico. Un análisis conectivo-retórico ofrece tres ventajas:

- Poner atención a la forma y a los contenidos digitales, con la finalidad de dar cuenta de la construcción de imágenes espacio-temporales imposibles fuera del arte cinematográfico.
- Ir más allá de la representación de la imagen, para comprender los reclamos históricos de una cámara autoconsciente de su papel en el cine, al moldear el espacio-tiempo, cuyos límites no son impuestos por la física, sino por los principios de la mente.

- Explicar cómo lo digital está afectando la producción y el consumo de un cine narrativo que ha incorporado, en su realización, lógicas de la informática y el diseño gráfico; con ello vemos películas diferentes en cuanto a la forma y también otros modos de organización de la trama.

Analizaré las particularidades de *Inception* y *Sucker Punch* en el marco de los dos paradigmas de la representación que tensiona el hipercine: el del registro fiel de la realidad (social y propio del cine indicial óptico-químico) y el de la potencia de la imaginación (tecnológico y propio del hipercine digital).

SUCKER PUNCH: CAPAS EN HORIZONTALIDAD

La tecnología digital liberó a la imagen de la linealidad temporal a la que estaba obligada al momento en que se realizaba el montaje de una película. De una unidad espacio-temporal sin alteraciones, una vez que se había capturado por el mecanismo óptico-químico del cinematógrafo, se pasó a la desarticulación de esa unidad en sus partes, gracias al dispositivo tecnológico de la computadora que trabaja con los elementos visuales y sonoros al interior del encuadre.

Esta descripción del proceso de diseño audiovisual que permite pegar, ordenar y jerarquizar infinidad de pequeñas unidades formales cinematográficas ha influido en la construcción del relato del cine. Nuevas narrativas aparecen bajo el influjo de la tradición literaria, de las novelas, por ejemplo, o de la industria cultural de lo visual, como el cómic, el manga o el video-clip, cuando no de programas de cómputo especializado que transforman las imágenes y los sonidos capturados en imaginería realista cinematográfica. Insisto en el tino de Manovich al nombrar este resultado como 'cinegratografía' (2005).

La autoconciencia formal del cine, el cine hablando de sí mismo, ha tenido múltiples manifestaciones, ya sea anunciando al espectador que se dispone a recibir la proyección de una sucesión de imágenes, ya sea porque algunas secuencias citan a filmes, o porque la construcción espacio-tiempo se aparta del referente real para construirse sobre la base de la fantasía que el cine ha propiciado por más de cien años. La multiplejidad se ha dado predominantemente en la hibridación genérica, de tal forma que las divisiones clásicas de las películas por temas o por el tratamiento que se les da cada vez son más difusas. Las características del hipercine han llegado al relato y están produciendo híbridos narrativos, ampliando las apariencias y usos de la pantalla cinematográfica. A la calidad estética propia de la imagen óptica-química, reproducida a la perfección con tecnología digital, se suman proyecciones que simulan el videojuego, la experiencia inmersiva del 3D, la experiencia sensorial del 4D y el potencial de una mente que no sólo recuerda, focaliza o fantasea, sino que construye realidades imposibles y se mueve entre diversos planos mentales. Mientras que la literatura potenció al guión de cine para contar de este mundo todo lo que en él existe y se piensa, la ingeniería computacional ha permitido procesar esos guiones para hacerlos visibles y audibles.

El hipercine muestra en una misma pantalla, gigante en comparación con el resto, diversas interfaces culturales. *Sucker Punch* es un excelente ejemplo de ello, pues la película se mueve entre estéticas visuales de, al menos, cuatro lenguajes audiovisuales muy bien reconocidos: los manierismos provenientes de la gráfica del cómic y del manga, las texturas visuales y sonoras del videoclip, la construcción imposible del espacio-tiempo, alejada de todo principio físico del movimiento, la traslación y la dirección —característica marcada de los cronosignos digitales del hipercine—, así como la competencia por alcanzar una meta en la que se pone en riesgo la vida del protagonista, principio dramático que guía a

los videojuegos de lucha cuerpo a cuerpo. Este tipo de películas autoconscientes, construidas narrativamente sobre bases múltiples de complejidad, requiere de una figura que he mencionado antes para su creación: el director-diseñador. Y si cambia el polo emisor y el producto comunicativo, es lógico que este tipo de filmes necesite algo más que un hiperconsumidor de sensaciones insaciable, como lo han propuesto Lipovetsky y Serroy (2009). Sin tener un nombre que lo caracterice con mayor precisión, el espectador del hipercine es un participante nómada de procesos diversos de comunicación, que propician las distintas interfaces de una película al momento de ser proyectada en la sala tradicional y también en las muchas otras pantallas fijas, móviles, interactivas, unidireccionales, multimodales o monomodales, como la gran cantidad de dispositivos computacionales y la televisión, versátil aparato de recepción y envío de señales.

Los cuatro lenguajes identificados sirven para justificar narrativamente la articulación de tres escenarios delimitados en la película de Snyder: un manicomio, un club-teatro para hombres y construcciones virtuales fantásticas de lucha por la supervivencia. Cada uno tiene límites muy bien marcados y está justificado en función de los otros dos, por lo que la película es coherente en su estrategia narrativa global.

Esta gran forma, como diría Deleuze (1983), es permanentemente irrumpida en las escenas virtuales por secuencias en las que, con gran habilidad artística, el director-diseñador introduce uno de los dos tipos de cronosignos digitales originarios, el momento congelado, para que el espectador perciba que en la pantalla algo ocurre, y, al mismo tiempo, lo obligue a jugar con sus habilidades de percepción, de atención, memoria e imaginación. Este cronosigno digital consiste en el juego contradictorio y realista del encuentro del mundo externo con el interno (mental) en una misma unidad espacio-temporal del lenguaje cinematográfico. Snyder ha mostrado ya su virtuosismo en el empleo de este tipo de cronosignos digitales en otras de sus películas, tal es el caso de *300* (Estados Unidos, 2006) y *Watchmen* (Estados Unidos, 2009). Lo que distingue a *Sucker Punch* es que la organización de la trama narrativa sigue la lógica de otro cronosigno digital: la acción en vivo, que se caracteriza por el reiterado cambio de escenarios, tiempos y lugares, lo cual produce la sensación de que no

ha habido un solo corte en un trayecto en el que todo cambia a excepción del movimiento de quien ve la vida pasar, de modo similar a la ventana de un tren en movimiento.

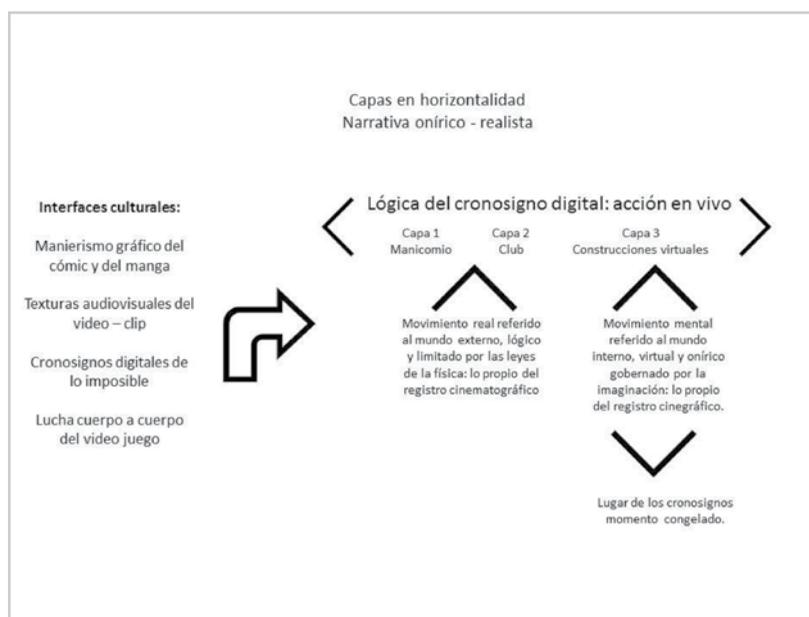
Le llamo ‘construcción por capas en horizontalidad’, porque para lograr estas imágenes es necesario el montaje digital de unidades mínimas al interior del encuadre, que sólo adquieren sentido en el conjunto de la secuencia. Si bien, no aparece ningún cronosigno de este tipo en *Sucker Punch*, sí guían la composición global del relato cinematográfico, ya que unen en capas de horizontalidad los tres escenarios ya mencionados, siguiendo los principios del movimiento como realidad y del movimiento como sueño. El movimiento real es el resultado del montaje mismo de la película en capas de horizontalidad, nunca superpuestas, pero siempre interrelacionadas en una línea temporal narrativa: manicomio-club-espacio virtual. El movimiento como sueño consiste en la potencia del pensamiento creativo, en el cual todo aquello conocido o imaginado puede trasladarse a capricho, sin que importen la velocidad, el lugar, la lógica o la dirección.

Aquí cabe preguntarse cuál es el mundo real externo y cuál el de fantasía. Para responder, debemos ubicarnos en dos roles distintos. El espectador no logra resolver el misterio de realidad del personaje principal, entre el manicomio y el club se halla la ubicación espacio-temporal del relato clásico que hace referencia a una historia

desarrollada en el mundo vivido y conocido por todos. Ciertamente, el filme es ambiguo y no da más pistas para que el espectador concluya sin equivocaciones si el personaje principal es una prisionera en el manicomio o una prisionera en el club. Lejos de la lógica del espectador, el mundo real lo constituyen todas las secuencias virtuales; es decir, las que responden a la lógica de un cine-mente que supera con mucho las limitantes de la física. Se trata de un trance personal de la protagonista que conduce a la traslación de los objetos cinematográficos de un plano de realidad a otro de imaginación.

Las capas en horizontalidad están articuladas de modo narrativo mediante una estrategia en la que convergen la organización espacial y temporal de un mundo onírico (surreal) y un mundo real. Esta estrategia reclama mayor atención del espectador que le permita distinguir los dos planos cinematográficos del filme y tener la posibilidad de organizar coherentemente la información abstracta y contradictoria que recibe.

Hasta aquí he desarrollado un análisis conectivo propiciado por la estructura de capas en horizontalidad de *Sucker Punch*, el cual se representa en el esquema 1.



Esquema 1. Capas en horizontalidad.

Conviene en este momento ampliar las influencias de las interfaces culturales en *Sucker Punch*. Los manierismos del cómic de origen norteamericano, y del cual el director es un fiel conocedor, están presentes en la estética de tonalidades bajas, casi monocromáticas, que abarcan las secuencias reales y las virtuales. Se trata de construir un mundo onírico de heroínas sensuales en permanente lucha por la supervivencia. Esta estética se hibridiza con un elemento propio del manga en la representación de los personajes femeninos; una de ellas, en un momento de autoconciencia narrativa del filme, explica muy bien esta influencia. Sweet Pea, en un diálogo con la Dra. Gorski, le reclama la incoherencia de una acción que convertiría a una de ellas en un vegetal viviente. Para ello, describe el rol que han jugado hasta ese momento las mujeres jóvenes con la intención de “excitar a la gente”: la colegiala sexy, la indefensa paciente

mental y la (posible) vegetal lobotomizada. Remata con la burla: “¿Qué tal algo más comercial?” En este juego de exhibición de la representación, se hacen visibles al espectador los códigos del vestido y del comportamiento provenientes del manga japonés.

El videoclip se usa en esta película para resumir acciones mostradas con un ritmo visual y sonoro muy atractivo para el espectador (la secuencia audiovisual del inicio es la más notoria en este empleo). En los primeros cinco minutos de la película, mientras se escucha una pista musical, se plantea la situación, el conflicto y los escenarios básicos en los que se desarrollará la trama. Se clarifica el conflicto dramático (una joven acusada injustamente de trastornos mentales), al exhibir los símbolos de libertad que forman parte de un plan de escape (llave, mapa, fuego y cuchillo) y se establece el misterio por resolver: el sacrificio para lograr la meta. Sin mediar palabra, pero sí a través de la yuxtaposición de imágenes relacionadas con las pistas musicales, el director idea un relato bastante conocido que se desarrollará con cierto grado de virtuosismo en el resto de la película.



Emily Browning en *SuckerPunch*. Fotograma: Warner Bros.



Abbie Cornish en *Sucker Punch*. Fotograma: Warner Bros.

Los cronosignos digitales de lo imposible tienen una función contradictoria, son, a la vez, estrategias de coherencia narrativa y de irrupción. La película está construida sobre la lógica de capas en horizontalidad, propia de la acción en vivo: la mayoría de los elementos cambian de modo continuo durante una traslación, a diferencia de uno de ellos que se mantiene fijo, como testigo del paso del tiempo y de la transformación del espacio. Lo interesante, revisando nuevamente el gráfico anterior, es que los otros tipos de cronosignos son empleados sólo en las capas virtuales, en las influidas por el videojuego. Los momentos congelados son propios de la lucha cuerpo a cuerpo que se da en cuatro escenarios de pelea virtual: el primero, contra los guerreros feudales de luz; el segundo, contra los zombis nazis de vapor; el tercero, contra el dragón de fuego y, el cuarto, contra los robots de cristal.

De esta construcción en capas de horizontalidad deriva una lógica narrativa paradójica: es realista y onírica al mismo tiempo. Eso es la potencia del cine, la

condición del arte cinematográfico de mostrarnos las cosas, y los pensamientos también, de una forma que, fuera del arte cinegráfico, no es posible. El realismo imposible, como lo llamó Darley (2002), es la materia prima moldeable del metamedio en el que se ha convertido el hipercine, cuyos productos culturales híbridos se distinguen por cuestionar los límites de la representación artística que el hombre ha hecho de sí, de su entorno y de su imaginación a lo largo de la historia.

La otra veta del análisis que he propuesto aquí es la retórica. No se trata de identificar metáforas o metonimias, de las que el cine parece estar muy bien armado, sino de comprender la estrategia global de la película a partir de algún recurso retórico como lo puede ser la comparación, la supresión o la exageración. En este sentido, *Sucker Punch* es una película hiperbólica en lo que respecta

a la ética maniquea del personaje principal: una sensual joven inocente. También exagera en las habilidades de las heroínas al pelear contra seres fantásticos de gran fuerza y habilidades sorprendentes; es decir, el enemigo siempre se muestra más poderoso que estas cinco aparentemente indefensas jovencitas. Este tratamiento hiperbólico no sólo hace de la película una construcción mediática digital compleja y autoconsciente, también la ubica en el marco de muchos otros productos culturales que han procurado mostrar, por medio de recursos lógicos —se podría decir con rigor científico—, la ambigua y desarticulada imaginación de una realidad a la que nos tiene acostumbrados la hiperrepresentación mediática.

INCEPTION: CAPAS EN PROFUNDIDAD

La afirmación, “Cuando dormimos, la mente puede hacer lo que quiera. El sueño funciona igual que la inspiración”, que parafraseo de la película de Nolan, equipara los mecanismos oníricos con los del pensamiento creativo visualizados gracias a las tecnologías del cine. Y así como los sueños, la experiencia cinematográfica se experimenta como si fuera real. Nos adentramos en la película para olvidar, por unos minutos, nuestra relación con el entorno. La atención, las sensaciones y las emociones emanan de la pantalla y el cuerpo reacciona en consecuencia con risas, miedos, enojos y movimientos. Se ha comparado al cine con la capacidad de soñar, a tal grado que han sido la psicología y el psicoanálisis los que han explicado con éxito los mecanismos mentales que el cine estimula de modo consciente e inconsciente. El cine se apega muy bien a las formas de la mente humana. La libertad de pensar se equipara con la libertad del cine de recrear sonidos e

imágenes para representar lo imposible, aunque para esto deba romper una y otra vez las barreras de la física. Se podría afirmar que el hombre, más que registrar y recrear su entorno por más de un siglo, ha filmado su inspiración onírica. *Inception* es una película compleja, en la que una capa de narrativa depende de otra más superficial o más profunda. Una puesta en abismo, de sueños dentro de otros, dependientes entre sí, reflejados el uno en el otro y que se transforman mutuamente, define la estructura general de la película. Si en *Memento* (Estados Unidos, 2000) Nolan ya había demostrado su interés por la articulación entre el funcionamiento de los recuerdos, el montaje cinematográfico y las historias paralelas, en este filme acentúa la relación de las capas en profundidad, siguiendo la lógica de uno de los cronosignos digitales: el momento congelado o tiempos deslizables. Estas imágenes se caracterizan por su montaje simultáneo en un mismo encuadre visual y por su autonomía en cuanto a dirección, velocidad y trayectoria, y sin embargo, se interrelacionan con el resto de los elementos visuales. Asimismo, Nolan articula hasta cuatro capas de sueños en profundidad codependientes, que son la base del suspenso de su película.

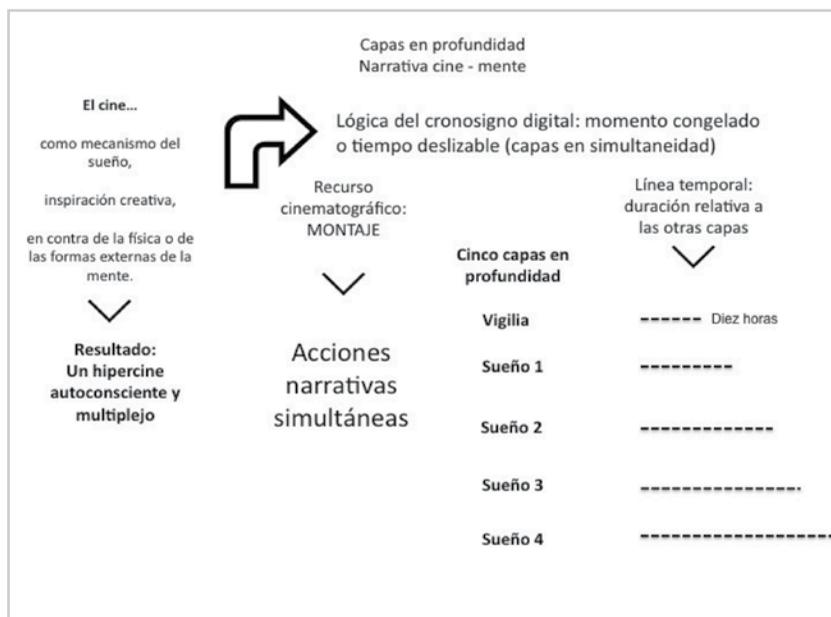
Un momento o un tiempo se desliza sobre otro(s) bajo una fórmula sencilla: un sueño dentro de un sueño. La fórmula es completada con acciones dramáticas efectuadas por un grupo de profesionales encargados de extraer o implantar ideas en el inconsciente de las personas, mediante un efectivo método en el que la víctima, al estar dormida, no se da cuenta de que le es robada información o, en determinado caso, de que le ha sido implantada una idea que alterará sus acciones futuras. Pese a lo simple que puede parecer, la complejidad de la película reside en la convivencia de cinco planos narrativos: el de la realidad y los cuatro del sueño. Conforme aumenta la profundidad, las ideas extraídas o implantadas están más arraigadas al inconsciente de los individuos, de tal forma que pueden operar en el nivel consciente, ése es el éxito de la misión.

La descripción de esta película es también, en una capa más profunda, la del cine mismo. La inspiración cinematográfica, como cualquier otra de tipo artístico,

se ha caracterizado por hacer lo que quiere, sin importar las limitantes del propio medio de expresión, como ocurrió cuando el cine moldeó durante mucho tiempo sólo materia indicial debido a su base fotográfica.

Un punto de coincidencia entre el sueño y el cine es que ambos se viven, tanto en uno como en otro se suceden imágenes difusas en pocos segundos, saturadas de información emocional, pues lo que importa es la intensidad de la experiencia que se tiene mientras se sueña o se ve una película. Una pregunta de una de las protagonistas da pie para pensar por qué el cine ha sido el arte de representar la vida de un modo paradójico, puesto que encarna una realidad muy real, pero imposible en la cotidianidad. Ariadne, la joven y talentosa arquitecta del proyecto, le pregunta a Cobb, el líder: “¿Qué pasa cuando empiezas a alterar la física?” Pasa el cine. Efectivamente, el cine no ha hecho más que alterar las leyes básicas de la física y de la lógica espacio-temporal, para mostrarnos las cosas de otro modo, del modo cinematográfico más cercano al sueño que a la vigilia. Esta película es, ante todo, una permanente referencia a los procesos creativos, tecnológicos y narrativos que el hipercine ha generado como expresión madura y acabada de un arte autoconsciente y múltiplemente complejo.

El recurso que emplea Nolan para construir una narrativa en capas de profundidad es el montaje. Nolan es un maestro en el empleo de este recurso que, para muchos teóricos e historiadores, es el fundamento del cine mismo. En *Memento*, y también en las secuencias de acción de *The Dark Knight* (Estados Unidos, 2008), el director londinense monta las secuencias de tal forma que la relación de unas con otras se convierte en el potencial explicativo de tales filmes. Retrocesos, avances y focalizaciones en el montaje se convierten en recuerdos, sueños y fantasías de los personajes. En el caso de *Inception*, Nolan presenta escenas interrelacionadas en una secuencia que va de la superficie, la realidad, al inconsciente de un personaje al que se introducen mientras éste duerme. Se accede a cuatro capas de profundidad, o de sueño, para revelar o implantar una idea que se convertirá en realidad. Si bien se trata de la lógica del cronosigno momento congelado o tiempos deslizables, no recurre a la puesta en escena o cámara en simultaneidad para mostrar al espectador la convergencia de las



Esquema 2. Capas en profundidad.



Inception: mecanismos oníricos y pensamiento creativo. Fotograma: Warner Bros.

capas; por el contrario, y en contra de este cronosigno, emplea el montaje en secuencia para construir el relato que signifique la historia de la película, de los mecanismos del sueño y del inconsciente, y sobre todo, del arte cinematográfico como símil del funcionamiento de la mente. En suma, si las películas funcionan como el sueño, Nolan es un cineasta muy soñador.

Para ejemplificar el modo en que el cine altera la física como principio de su arte, extraigo una idea del propio filme: la lógica de la duración del tiempo (ya sea que se expanda o contraiga), el cual varía según cada capa de sueño. Independientemente del fundamento científico de las informaciones de los personajes, éstas sirven de referente diegético para darle coherencia a la película. Así, cinco minutos en realidad corresponden a una hora en la primera capa de sueño. Conforme se profundiza, el tiempo se hace más lento, una semana, en la primera capa de sueño, representa seis meses en la segunda y diez años en la tercera. Esta expansión-contracción temporal ha sido una característica permanente del cine, y el montaje, artífice tecnológico,

ha logrado que pasemos en un solo corte al pasado, al futuro o a otro presente. Debido a las condiciones temporales que posibilitan el relato, experimentamos en pantalla cuatro temporalidades diferentes, algunas de ellas sugeridas y otras acentuadas por el empleo de la cámara lenta. Sin un derroche de virtuosismo tecnológico, Nolan hace una película característica del hipercine, montada en el principio de un cine-mente en el que la vida transcurre más lenta en relación con la profundidad del sueño. Alterar la física ha sido la razón de ser del cine.

La película obliga al espectador a estar atento a los cinco niveles, pues las imágenes están montadas en secuencia, las acciones ocurren de manera simultánea, a velocidades diferentes. De los 148 minutos que dura *Inception*, sesenta son empleados para explicar el funcionamiento narrativo, cuyas bases son la mente y los mecanismos oníricos. Después de ello se diseña el plan para sembrar una idea en el inconsciente de un personaje poderoso, la cual lo llevará a fragmentar un monopolio mundial en beneficio de su competencia.

El elemento de suspenso en el filme es la velocidad de las acciones, que depende de la capa en que se realicen. En *Inception*, un grupo de talentosos jóvenes tiene diez horas para cumplir con su misión; cada uno de ellos se sumerge en distintos niveles de sueño y es responsable

de despertar a tiempo a sus compañeros. A esta compleja relación temporal, visualizada en secuencia gracias al montaje, se podría agregar que las múltiples temporalidades diegéticas deben ajustarse a los 148 minutos de experiencia cinematográfica del espectador. Es decir, el juego característico del cine de expandir y contraer el tiempo en esta película no es un recurso narrativo más, sino el fundamento autorreferencial de un cine que se gobierna por las leyes de la mente y las prácticas artísticas del arte cinematográfico. La relación entre un sueño y otro es tan difusa que, incluso, se mezcla con la realidad, generando dudas en el espectador, ya que se sueña y se vive la realidad, cuyas fronteras no son claramente delimitadas.

Otra de las alteraciones físicas, aparte de la del tiempo, es la falta de gravedad: personajes que flotan, construcciones superpuestas en planos horizontales y verticales, así como sueños que se colapsan a la manera de un terremoto. Las construcciones arquitectónicas de ciudades en las que ocurren los sueños son laberintos hechos a semejanza de la realidad de los personajes, lo que evita cualquier tipo de proyección personal que pueda obstaculizar la misión. Los laberintos son gobernados por el inconsciente del personaje al que le pertenece el sueño, el cual comparte con los otros para cumplir sus metas.

Inception muestra los mecanismos de un cine-mente a través del montaje en secuencia de imágenes construidas de acuerdo con el funcionamiento del cronosigno momento congelado. De esto resulta una película autoconsciente y multipleja que habla tanto de una trama narrativa, como del arte cinematográfico y su potencial imaginativo de recreación. El esquema 2 muestra las diversas capas de profundidad de la película.

DEBATE

Antes de la incorporación de la computadora y de la aparición de los cronosignos digitales, el inicio de las reflexiones de los teóricos de cine versaba acerca de lo que es el cine. Ahora, los teóricos y analistas cinematográficos las terminan de ese modo. Es obvio que el cine se transformó cuando la computadora acrecentó su capacidad de representar el mundo, así como su poder de creatividad e inspiración artística para mostrar la realidad imposible. *Sucker Punch* e *Inception* son filmes metarreferenciales que nos hablan de una tecnología



Realidad y sueños en *Inception*. Fotograma: Warner Bros.

que sumada a otras está transformando la cultura visual de nuestros días. Nuevas gramáticas y estéticas audiovisuales están apareciendo con la transformación del cine en un metamedio. Las preocupaciones, al menos del hipercine, están centradas menos en los referentes físicos o históricos que daban origen a una película y más en la materia prima del cine: la transformación permanente del espacio y del tiempo. La experimentación que comenzó con breves secuencias se ha convertido en lógicas narrativas que abarcan la totalidad de algunas películas. El cine permite posibilita novedosas organizaciones de los contenidos, postulando conflictos narrativos por resolver.

El cine digital estuvo primero en manos de los operadores técnicos, y ahora, los artistas como Snyder y Nolan lo están incorporando a su trabajo con gran maestría. En 1976, Perkins, aún sin conocer el potencial de la informatización digital, escribió: “Dado que el cine no puede existir al margen de su aparato técnico, una definición satisfactoria de la naturaleza artística del medio depende de un reconocimiento completo de su base tecnológica” (p. 47). Esta base, en nuestros días, la conforman el cinematógrafo y la computadora. Aparatos que generan nuevos cronosignos digitales, los cuales superan, en mucho, las historias cinematográficas tradicionales e implantan otras complejas y laberínticas, como cuando estamos en un estado mental distinto a la vigilia.

La paradoja de este tipo de películas —¿cómo es posible que en un medio tan realista como el cine se representen también productos de la imaginación?— es la misma contradicción que existe entre realidad y sueño. En ambos casos no importan tanto las imágenes ni los sonidos, sino nuestra experiencia sobre la realidad, el cine y el sueño.

Con gran intensidad emocional vivimos la realidad física, pero también la onírica y la cinematográfica, y no llegamos a comprender del todo nuestro papel en cada una. El cine nunca ha duplicado la realidad, la ha transformado artísticamente y, para ello, se ha valido de los hallazgos de la física y la psicología, que lo han convertido en un híbrido cultural de la reproducción y de la ilusión.LC

REFERENCIAS

- Bellour, Raymond (2000), *The analysis of film*, Bloomington, Indiana University Press.
- Bordwell, David (1996), *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós.
- Darley, Andrew (2002), *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.
- Deleuze, Gilles (1983), *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine 1*, Barcelona, Paidós.
- Deleuze, Gilles (1986), *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*, Barcelona, Paidós.
- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy (2009), *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama.
- Manovich, Lev (2008), “Software takes command”, en *Software Studies Initiative*, disponible en: www.softwarestudies.com/softbook.html, consultado en agosto de 2011.
- Nolan, Christopher (dir.) (2010), *Inception*, cinta cinematográfica, Estados Unidos/Reino Unido, Warner Bros. Pictures/Legendary Pictures/Syncopy Films.
- Perkins, V. (1976), *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos.
- Snyder, Zack (dir.) (2011), *Sucker Punch*, cinta cinematográfica, España, Warner Bros Pictures International España.

VICENTE CASTELLANOS CERDA. Doctor en Ciencias Políticas y Sociales por la FCPyS de la UNAM. Profesor-investigador del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa, del que fue jefe del 2006 al 2010. Ex presidente de la Asociación Mexicana de Investigadores de la Comunicación (2003-2005). Ex coordinador del Centro de Estudios de Ciencias de la Comunicación de la FCPyS de la UNAM (2004-2006). Vicepresidente de la Asociación Mexicana de Teoría y Análisis Cinematográfico (Sepancine). Miembro del Sistema Nacional de Investigadores, nivel 1. Ha publicado en revistas académicas de la UAM, la UNAM, la UdeG, y en libros colectivos editados por el CONEICC, la AMIC, Conaculta y la editorial Siglo XXI. Sus temas de investigación son el cine, los nuevos medios y las tecnologías de la información.