

# Niveles narrativos cinematográficos

Sergio Aguilar

## RESUMEN

Este artículo presenta un modelo de niveles narrativos del discurso cinematográfico. Se distinguen cuatro de ellos: diégesis, historia, argumento y narración. Se explica la construcción de este modelo siguiendo una película de ficción, y se pone en discusión en torno a los casos del cine documental, los videojuegos y las narrativas transmedia. La reflexión sobre esta construcción puede dar pistas para la comprensión de las relaciones intertextuales (entre películas), pragmáticas (películas con espectadores) y comerciales (películas e industria cinematográfica).

*Palabras clave:* narración, diégesis, documental, videojuegos, transmedia.

## ABSTRACT

This article presents a model for narrative levels of the cinematic discourse. There are four of them: diegesis, story, plot and narration. The construction of the model is explained thru a fiction film, and it is put into question with the cases of documentaries, videogames and transmedia narratives. The reflections on this construction might bring clues to understand intertextual (between films), pragmatic (between films and spectators) and comercial (between films and cinema industry) relations.

*Keywords:* narration, diegesis, documentary, videogames, transmedia.

## INTRODUCCIÓN

**E**n la transición de la obra audiovisual a su análisis escrito hay una mutación, una traducción, una pérdida y una ganancia. No hay, claro, una jerarquía de valores entre el medio audiovisual y el verbal, pues ante el dicho popular de que una imagen dice más que mil palabras, Noël Carroll (1996, p. 245) apunta que es igual de interesante pensar que ni mil imágenes pueden aprehender todo lo que nos puede traer una sola palabra.

30 Una obra audiovisual puede no sólo evocar imágenes en nosotros a partir de lo que muestra, sino que podemos también buscar las acciones, causas e imágenes que derivaron en lo que se nos muestra en pantalla. Es aquí donde el concepto de diégesis tiene utilidad.

Para entender el paso de diégesis a narración, y las particularidades de la narración cinematográfica en espacios específicos (documental, videojuego, transmedia), se propone aquí una tipología de niveles narrativos del cine. Estos han sido estudiados a profundidad por David Bordwell (1996), y antes de él por Étienne Souriau (1953). En este texto pretendo exponer con claridad un modelo de cuatro niveles que puede funcionar para el estudio y análisis de toda película –y por extensión, todo discurso audiovisual–.

Niveles de narración han sido propuestos por varios otros autores, como Mieke Bal (1997, p. 43), que se apoya consistentemente en la gramática y Edward Branigan (1992, p. 87), ya dentro del campo de estudio de cine, aunque con un énfasis en el contexto que interese para una investigación específica. La propuesta que aquí se encuentra es mucho más modesta en alcances, pero se considera pertinente pues logra mostrar la articulación de la ficción y la narración (entendiendo la segunda como el medio a través del cual se manifiesta la primera, con sus importantes acotaciones para cada medio).

En ese sentido, no se niegan los importantes aportes previos de la teoría narratológica, simplemente se circunscribe el presente proyecto en un objetivo de explicar el terreno propio de los estudios de cine (por lo que la discusión desde la gramática plantearía una digresión enorme

que quizá no aporte tanto al debate, toda vez que entendemos al cine como un medio en muchas dimensiones distinto a la palabra escrita), y dentro de esta disciplina, de la relación que sostiene sólo el texto cinematográfico con su modo de expresión (de modo que el estudio del agente socio-histórico y el contexto industrial, estudiados por Branigan, ampliarían demasiado el modelo y quedarían demasiado cortos de querer ser incluidos en un artículo).

### ¿CÓMO SE CONSTRUYE UNA PELÍCULA?

El primero de los niveles que podemos identificar en un filme es el *argumento*, es decir, *todos los hechos que son narrados en la película en un orden secuencial y causal* (es lo que, en la *Poética* de Aristóteles, se conoce como trama).

Para efectos didácticos, quedémonos con una película de ficción bien conocida: *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993). Un paleontólogo y una botánica se encuentran con un millonario que les propone visitar su parque para evaluar qué tan seguro es. Viajan al parque, se libera un Tiranosaurio Rex, logran escapar: la película que conocemos.

El argumento de una película tiene una lógica causal que potencialmente puede ser armada, aunque no se tenga toda la información necesaria. Asumimos que un hecho tuvo lugar después de otro, aunque no podamos acertar con facilidad. De hecho, la sorpresa final de muchas películas se basa precisamente en que los espectadores podemos armar la cronología de los hechos argumentales y encontrar una verdad que había sido oculta mientras se nos narraban: logramos reconocer la verdadera secuencia de hechos vistos en el argumento y esto nos replantea toda la película –*The Usual Suspects*, Bryan Singer, 1995, *Memento*, Christopher Nolan, 2000, y *The Others*, Alejandro Amenábar, 2001, son algunos ejemplos–.

Filmes que siguen a muchos personajes cuyas historias se cruzan sugieren armados del argumento algo más complejos o difíciles, sobre

todo cuando vemos que se combinan “pasado”, “presente” y “futuro”, o que hay hechos que tienen lugar de manera simultánea –piénsese en el inicio de *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain*, Jean-Pierre Jeunet, 2001–.

David Borwell (1996, p. 39) identifica este armado como la actividad principal del espectador de cine: “En el transcurso de la construcción de la historia, el perceptor usa esquemas y claves recibidas para hacer asunciones y extraer inferencias sobre los acontecimientos de la historia en cuestión, y estructura y ensaya hipótesis sobre los acontecimientos pasados y venideros”.

Una película como *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002), que muestra los hechos en un orden cronológico inverso (primero el último hecho que tuvo lugar, luego el anterior a éste y así sucesivamente hasta que el filme termina con el primero de ellos), efectivamente sólo *muestra* los acontecimientos en un orden diferente al que, en el argumento, tuvieron lugar. En la trama, las cosas sucedieron causalmente, del mismo modo que tienen lugar en nuestro mundo.

En ese sentido, el argumento puede responder a la pregunta “¿qué?” de un filme, al plano del contenido de una película, de lo que trata. Ciertamente, no podemos separar el plano del contenido del plano de la forma, de la expresión de ese contenido, del “¿cómo?”. No hay modo de expresar un contenido sino es a través de una forma específica (no hay contenido sin una forma elegida), así como no hay forma que no esté expresando un contenido (toda forma es la forma de un contenido). Son dos caras de una misma moneda: no se puede tener una moneda de un solo lado, del mismo modo que no se puede tener un contenido sin la forma. Así, la forma en que se expresa un argumento es la narración.

El siguiente nivel es, entonces, la *narración, la articulación particular del lenguaje cinematográfico para la exposición de un argumento específico*. Por supuesto, las obras literarias, radionovelas, cómics, etcétera, tienen su propia narración. Lo que hay que considerar aquí es que la narración audiovisual tiene particularidades que deben distinguirse de la narración literaria, auditiva, de viñetas, etcétera.

El único modo de conocer el argumento de un filme es a través de su narración, y el único modo de ver la narración en acción es acompañada del argumento. No es sólo que el argumento trata del modo en que se cuenta algo, sino que, además, el modo en el que se cuentan las cosas nos habla de las cosas mismas, y de cómo debemos entenderlas, cómo debemos de reaccionar, qué se espera de nosotros al recibir esta información. Los géneros clásicos de Hollywood se nutren justo de la idea de que cierto tipo de argumentos se cuentan/narran de mejor manera en ciertos modos.

Precisamente, la narración es lo que construye todas las estrategias retóricas y de espectador implícito de las películas. Cuando las sombras nos ocultan el rostro de un informante secreto en una película de espías, hay que recordar que es la narración la que nos lo está ocultando: dentro del argumento del filme, ese informante secreto tiene nombre y apellido, es una persona tan “real” —dentro de la película— como nuestro protagonista. Quizá no nos enteraremos al final quién era el informante secreto, y aun así, dentro del armado argumental, ese personaje estuvo “oculto” por el modo en que se narraba.

Cuando vemos, por medio de un montaje paralelo, cómo el villano y el héroe están acercándose por caminos distintos al mismo lugar, y se crea en nosotros un sentimiento de expectación por saber quién llegará primero, es de nuevo la narración la que ha creado ese sentimiento en nosotros: por medio de la edición, ha intercalado planos de ambos personajes y de su destino.

Cuando en una película nos enteramos hasta el final, por medio de un recuerdo, que el que creíamos héroe siempre fue un villano, hay que recordar que, en efecto, siempre fue el villano: la narración nos engañó una vez más, al manipular los modos en los que se presentaba un argumento.

Al recordar *Irreversible*, podríamos apuntar que, en el argumento, los hechos se desarrollaron según la lógica causal de 1, 2, 3, 4, 5; sin embargo, la narración nos los muestra justo al revés: 5, 4, 3, 2, 1.

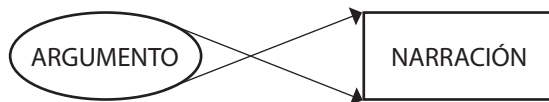
También es muy común que el espectador tenga más información que los personajes de la película, justo porque la narración lo puede llevar

de un lugar a otro, o de un tiempo a otro. En *Jurassic Park* sabemos que Nedry, uno de los encargados de la seguridad del parque, está buscando la oportunidad para robar un huevo de dinosaurio, cosa que, claro, no saben los protagonistas. En todas las siguientes escenas seguiremos los movimientos y acciones de ese personaje con mayor detenimiento.

La narración “habla” por medio del lenguaje cinematográfico. De hecho, es el quinto elemento que, al articularse con los otros cuatro, crea la especificidad de todo lenguaje audiovisual: imagen (todo lo que se ve), sonido (todo lo que se escucha), puesta en escena (todos los elementos que sirven para ambientar) y edición (la relación que sostienen los planos entre sí). Este grupo de cinco elementos ha sido la base implícita de todo análisis cinematográfico<sup>1</sup>. La narración cinematográfica es el nivel que logra articular el texto fílmico con el espectador, por lo que supone la dimensión pragmática del discurso cinematográfico.

Al profundizar en la naturaleza de la narración *cinematográfica* (en oposición a la literaria), el trabajo de André Gaudreault (1987) resulta interesante, pues propone que el cine *narra y muestra* a la vez, toda vez que el cine, a diferencia del teatro, supone un tiempo pasado pues la imagen siempre es la misma, una y otra vez, mientras que el teatro es performativo y supone una constante representación en tiempo presente. Conclusiones similares pueden ser halladas en Sol Worth (1981).

Toda narración es, entonces, una distorsión específica del argumento de un filme. El argumento está, pero es mostrado de un modo particular para causar algún efecto (de misterio, suspenso, sorpresa, fascinación, miedo, etcétera) en el espectador.



Ahora, podemos expandir esta discusión revisando el espacio donde habita el argumento. Todo argumento acontece al interior de una

<sup>1</sup> Para un estudio detallado de estos elementos y su articulación, la obra de Lauro Zavala (2003) es un importante punto de partida.

*historia, los acontecimientos que aparecen en la película y conforman el argumento, más los que se infieren que tuvieron lugar en ella pero no son mostrados en la narración.* En el ejemplo de *Jurassic Park*, Alan y Ellie fueron a la universidad e iniciaron su carrera profesional como paleontólogos, lo que los colocó en la situación en la que están ahora. Malcolm, el matemático, probablemente fue reclutado en un proceso similar a ellos dos, pero nosotros los conocemos hasta que están en el helicóptero llegando al parque. Son hechos que no están en el argumento, pero que son imprescindibles para que el argumento suceda.

Las elipsis en la edición, cuando nos ahorramos tiempo en pantalla con tal de que avance el tiempo al interior del filme, estamos ahorrándonos hechos en la historia y sólo viendo los hechos del argumento (a través de la narración). Asumimos que los personajes van al baño, duermen y comen, pero no vemos esto en la película.

Así como en el argumento, la historia sigue una lógica causal que puede, potencialmente, ordenarse en una línea cronológica, por más compleja o poco clara que ésta sea dada la narración. Quizá para los espectadores es irrelevante o imposible —a falta de más información—, ordenar todos los hechos de la historia en una línea de tiempo, pero eso no significa que no se pueda hacer de tener toda la información necesaria. Esta lógica causal es fundamental para que tenga sentido todo lo que allí acontece, ya que toda historia tiene lugar dentro de un mundo diegético, lo que supone el siguiente nivel.

La *diégesis* supone *todo el universo filmico en el que una historia tiene lugar*. Todas las películas muestran una diégesis, un universo en el que tienen sentido, una ficción (en tanto que una ficción es una serie de proposiciones internamente coherentes en un espacio específico donde tienen validez<sup>2</sup>). Este universo puede ser tan complejo o fantasioso como sea posible dentro de sus propios límites: en algunas diégesis, los

<sup>2</sup> Es fácil ver por qué para el psicoanálisis ‘toda verdad tiene estructura de ficción’, pues tanto la verdad como la ficción plantean un espacio donde sus proposiciones tienen sentido y validez. Sobre el tema, recomiendo partir del texto de Lauro Zavala (2014, pp. 13-24).

dinosaurios pueden ser duplicados a partir de ADN encapsulado en un mosquito, en otras, los magos vuelan en escobas, en otras, el presidente de Estados Unidos es Francis Underwood, etcétera.

En la diégesis existen relaciones lógicas que son explicadas a lo largo de la película. Los filmes de ciencia ficción siempre dedican varias escenas o algún personaje —un científico, un agente gubernamental, un espía— para explicar las reglas sobre los viajes en el tiempo, el arreglo geo-político de ese mundo ficcional, cómo entrar y salir de la matrix, etcétera.

36

Además de lo que vemos en la pantalla, existen muchas cosas en el universo que plantea *Jurassic Park* que nunca son mencionadas por la película. Además de los personajes y los hechos que nos ahorramos por las elipsis, también existen jefes de limpieza del parque, ingenieros a cargo de las atracciones, publicistas preparando la campaña de marketing y abogados que elaboran contratos para empleados. Todos estos personajes no son nunca mostrados o mencionados por el filme, pero nosotros asumimos que existen pues su presencia le daría sentido a lo que tiene lugar frente a nosotros, le darían consistencia a ese mundo.

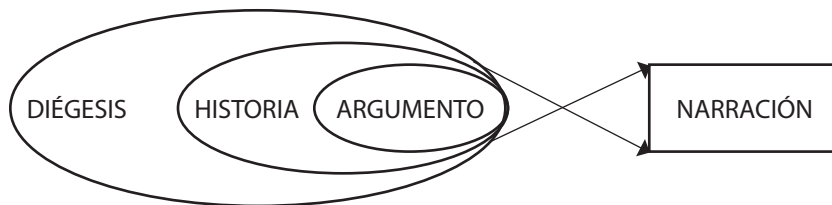
No todo lo que aparece en la película es parte de la diégesis: también se considera que existe la música e imágenes extradiegéticas. ¿Dónde se ubican? Piénsese en la película *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001). En una de las escenas charlando con su psiquiatra, David le cuenta que su padre escribió una autobiografía donde narraba lo mucho que le gustaba salir en botes y volar aviones. Cuando David cuenta esto, en la pantalla —en la narración— aparece la portada del libro, pero no está en ese momento el libro en el espacio diegético de la prisión. Comúnmente, esto se toma por ser una imagen extradiegética, pero al considerar que el libro sí existe en la diégesis, más bien podría precisarse, en los términos y conceptos aquí propuestos, que, aunque es una imagen extradiegética, es una imagen de la narración: la narración está fuera de la diégesis, sí, pero no es ajena a ella, sino el modo de expresión del argumento que se presenta. Un modo de salvar el concepto de imagen extradiegética sería decir que el bote, el aeroplano y el libro sí existen en la diégesis, pero

no la imagen del libro ni los videos del bote y el aeroplano –que son los que vemos en la narración–.

Con un poco de mayor seguridad podríamos decir que la música extradiegética sí está fuera de la diégesis –con sus excepciones, como cuando un personaje hace referencia a ella o se ven a los músicos tocándola–, sobre todo cuando es usada en las películas de terror: el personaje no escucha la música, no es parte del argumento, ni de la historia, y probablemente ni de la diégesis, pero sí está en la narración. La voz en off también sería puesta en consideración para saber cuál es su cualidad de pertenecer o no al espacio diegético<sup>3</sup>.

Podría rastrearse la discusión sobre la diégesis hasta el propio Aristóteles (justo el concepto de *mímesis*, o imitación, supone la posibilidad de establecer una mimesis con personajes u objetos que no existen en el mundo que conocemos). En los estudios de cine, quien trajo la discusión del concepto de diégesis fue Étienne Souriau (1953, p. 7): “Diégèse: tout ce qui appartient, ‘dans l’intelligibilité’ [...] à l’histoire racontée, au monde supposé ou proposé par la fiction du film”.<sup>4</sup> Ciertamente, la diégesis supone la asunción de un mundo con partes que no son mostradas en la película, que se asume que existen.

Queda así la superposición de estos niveles, las cuatro dimensiones de la narrativa cinematográfica:



<sup>3</sup> Sobre el tema de la voz en el cine, el libro clásico del tema que se recomienda leer es el de Michel Chion (1994).

<sup>4</sup> Traducción: Diégesis: todo lo que aparece, ‘dentro de lo inteligible’ [...] hasta la historia acontecida, o mundo supuesto o propuesto por la ficción del filme.

Hemos revisado, con brevedad, cómo se comportan con una película de ficción. Pasemos a entender su funcionamiento en tres casos: documentales, videojuegos y narrativas transmedia.

### ¿CUÁL ES LA DIÉGESIS DE UN DOCUMENTAL?

Los teóricos del documental aluden de manera constante al problema de distinguir la posición de los documentales respecto al mundo en el que vivimos. Preguntarse cuál es la diégesis de un documental es preguntarse qué relación sostienen los documentales con la realidad misma.

38

Carl Plantinga propone una diferenciación importante para esto. Distingue a las ficciones de las no ficciones en que las primeras crean mundos proyectados, mientras que las segundas crean modelos de mundo. Dice el autor (2010, p. 84): “The projected world of a film is the what; in the case of nonfiction, the projected world is a model of the actual world”<sup>5</sup>. Toda película proyecta un mundo que propone, una diégesis. Las no ficciones en particular no sólo proyectan un mundo, sino que dicen que ese mundo proyectado es un modelo del mundo: la verdad que enuncian es la verdad con la que debe comprenderse la realidad fuera de la película. Mientras que la ficción propone jugar a que “supongamos que el mundo es así” al proyectar un mundo, en la no ficción se plantea que “el mundo es así”, al elaborarse un modelo del mundo.

Si bien los documentales presentan una diégesis, ésta no se entiende como un mundo encerrado en sí mismo, sino que es vista como el mundo en el que viven los propios espectadores: se asume que los lugares que ahí aparecen existen en realidad, las personas que ahí aparecen con cierto nombre se asume que es su nombre real, quienes ahí hagan algo –morir, matar, comer– se asume que lo hicieron en realidad.

<sup>5</sup> Traducción: El mundo proyectado de una película es el qué; en el caso de la no ficción, el mundo proyectado es un modelo del mundo factual.

*Badlands* es una serie documental producida por National Geographic en 2015. Tiene lugar en el condado de Terlingua, un asentamiento apartado en Texas. Puesto que vemos la serie como un documental, asumimos que Terlingua es un lugar que efectivamente existe en Texas. A partir de esta diégesis, de este modelo del mundo que conocemos todos los días, se construye una historia (la vida de los personajes que viven en Terlingua, lo que hacían antes de mudarse al lugar, y su rol en el asesinato de uno de ellos). De esta historia nace un argumento (así como los personajes, primero nos enteramos del asesinato, y conforme el juicio se desarrolla, conocemos los hechos que causaron el homicidio). Este argumento pasa al espectador en forma de una narración (donde se repite la dramatización de los golpes hacia la víctima, se presenta numerosas veces el desolado paisaje del desierto, no nos enteramos de quién fue la víctima hasta el final del primer episodio, etcétera).

39

Además de Plantinga, otros teóricos del documental suscriben a esta distinción. Respecto a la diferencia entre ficción y no ficción, dice François Niny (2015, p. 64): “En ficción, el mundo está dentro de cuadro; en documental, el cuadro está dentro del mundo”. Es decir, en ficción, todo lo que se muestra es todo lo que hay; en documental, todo lo que se muestra es sólo una parte de lo que es. En la ficción sólo podemos conocer a la diégesis por lo que la narración/cuadro dice; en el documental, no sólo sabemos que la narración/cuadro es una parte, sino que sabemos que podemos conocer otras cosas que existen en esa diégesis (están en el mundo que vemos por la ventana).

Este cuadro o ventana plantea algunos problemas. Paul Ward (2006, p. 280) señala que “as documentaries are about the world of actuality, it is sometimes difficult, if not impossible to achieve a sense of closure, precisely because the world of actuality continues beyond the realm of the text”.<sup>6</sup> Con los documentales se tiene el problema de que siempre se sentirán sin cierre, que les falta un pedazo, y en efecto así siempre será,

<sup>6</sup> Traducción: Como los documentales son sobre el mundo factual, en ocasiones es difícil, sino imposible, lograr un sentido de cierre, precisamente porque el mundo de la factual continúa más allá del terreno del texto.

porque al ser vistos como documentales, se reconocen las aperturas que el texto tiene hacia el mundo en el que vivimos.

En una película de ficción: esto que hace un personaje, ¿tiene sentido dentro de las reglas que ya se me explicaron con las que funciona este mundo? Si la respuesta es sí, lo acepto, por más alejado de la realidad que vivo día a día fuera de las películas lo contradiga –volar en escoba, ver el futuro, viajar en el tiempo, regenerar partes del cuerpo humano a voluntad–. Si la respuesta fuera “no”, es lo que se conoce como “huecos en el guión”, donde lo que sucede no tiene coherencia interna ni justificación creíble dentro de la verdad ficcional que la película plantea.

40

En una película de no ficción: este hombre que aparece aquí y que dice ser presidente de tal país, ¿es en efecto el presidente de ese país? Para saber la respuesta, suelo recurrir a mi experiencia del mundo sensible y los discursos de verdad que existen fuera de la película, que la preceden y exceden, y confirmo con ello si es así. Si la respuesta es afirmativa, consideraré esa escena, o todo el material, como correspondiente con esa verdad histórica, y es una de las pautas con las que podría comenzar a considerarla un documental. Si la respuesta es negativa, probablemente creeré que se me está mintiendo, y podría juzgarla como un documental que miente, o como un falso documental, o como otra cosa, menos como un documental.

Regresando a Plantinga: los mundos de la ficción son siempre mundos proyectados, al menos dentro de su propia lógica. Al ser una esfera hueca cerrada, son mundos incompletos pues nunca están totalmente articulados: una película no tiene todas las respuestas a las preguntas que se le pueden plantear: ¿cómo se llamaban los padres de algún personaje? ¿Cuál es el color favorito del protagonista? ¿Quién es el presidente de ese país ficcional? Estas y muchas otras preguntas no son algo que todas las ficciones puedan responder.

Los mundos de la no ficción son un modelo del mundo. Son una esfera abierta pues están articulados siempre gracias al mundo exterior, en el que vivimos nosotros. A pesar de su dificultad, es posible de algún

modo saber cómo se llaman los padres de algún sujeto de un documental, cuál es su color favorito y quién era el presidente en el momento en que se grabó la entrevista. El documental quizá no diga explícita o implícitamente esa información, ni sea relevante para lo que se narra, pero sabemos que esa información existe en alguna parte. La posibilidad de encontrarla está ahí en la posibilidad de ver el documental como un producto de articulación abierta, una esfera hueca con agujeros, a diferencia de la ficción (por ello, todo documental supone un producto hipertextual<sup>7</sup>).



41

Con esta distinción se puede señalar que el cine documental, en tanto cine, es narración. Hay un argumento seleccionado a partir de una historia (es decir, hay hechos que son descartados y no expuestos en el argumento). Esta historia habita en un espacio cuya naturaleza es la de una diégesis abierta, perforada, por cuanto no es una diégesis completa que se proyecta sino una diégesis que se reconstruye constantemente al modelar el mundo de afuera. Nosotros creemos que un documental no pone en cuestión un mundo, sino que expone el mundo.

#### ¿SON NARRATIVOS LOS VIDEOJUEGOS?

El campo de estudios académicos de videojuegos existe desde hace menos de dos décadas, pero su evolución ha tenido que iniciar y andar con prisas por el muy vertiginoso desarrollo, evolución y diversificación de su objeto de estudio; al que no se puede ser ajeno si se pretende estudiar el fenómeno cinematográfico o audiovisual en general.

<sup>7</sup> Al respecto de esta idea, revisar Aguilar (2017).

La intersección de los videojuegos con la discusión de este texto está bien establecida en la obra de Antonio Planells, *Videojuegos y Mundos de Ficción* (2015). El autor propone retomar las ideas de mundos posibles y la lógica de la filosofía analítica (en las concepciones de Gottfried Leibniz y David Lewis, respectivamente). El principio de razón suficiente –todo tiene una razón de ser– y el principio de no contradicción –las cosas no pueden ser y ser su contrario a la vez– son las dos ideas base sobre las que es posible componer cualquier mundo, y son sobre ellas en las que descansa la configuración de todo videojuego. Como dice Planells (2015, p. 63): “los mundos de ficción se definen en un marco composable, pero su concepción como tales deviene ilimitada y diversa”. Es decir, se pueden crear ilimitados mundos, siempre y cuando estos tengan una lógica garantizada por esos principios.<sup>8</sup>

Estos marcos composibles son las diégesis de los videojuegos, o como Planells les llama, ficciones. También propone (2015, pp. 51-52) comprender los videojuegos como narraciones, amén de características propias y claramente diferenciables de la narrativa audiovisual: “1) Toda narración ficcional genera ficción [diégesis, en los términos que se han expuesto aquí], pero no toda ficción contiene narraciones; 2) La narración evoca historias, la ficción puede componerse de historias y superar sus límites; 3) La narración tiene clausura, la ficción permanece implícitamente abierta”.

<sup>8</sup> Sin embargo, la idea de que la ficción sólo puede existir en un marco composable es, como el propio Planells lo admite poco más adelante (2015, p. 64), puesta en duda con frecuencia en la actualidad. La serie de televisión *Rick and Morty* (Dan Harmon, 2013) tiene uno de los más inteligentes quiebres de lógica argumentativa que, lejos de ser un *deus ex machina*, está plenamente justificado dentro de la lógica mayor con la que se nutre la diégesis: en uno de los primeros capítulos, los personajes se ven obligados a viajar a una Tierra alternativa, a través de un portal interdimensional, una vez que se han metido en un lío que no saben cómo solucionar. En esta segunda Tierra, las versiones de ellos mismos murieron, pero los personajes que acompañamos aprovechan esto para ocupar sus puestos. Así, a partir del siguiente capítulo, esos personajes viven en un mundo en el que lo que les rodea es virtualmente idéntico que los anteriores capítulos, con la excepción de que no son realmente ellos mismos en esa dimensión pues son de una dimensión alternativa.

Sobre el primer punto: Para Planells, toda ficción/diégesis es un mundo que plantea reglas, pero no por ello narraciones de sí mismo: una pintura de Edward Hopper plantea un mundo melancólico y sombrío, pero no narra, del mismo modo que no lo hace una escultura de Miguel Ángel –plantean una diégesis sin narración–. Un juego de mesa plantea también una ficción (reglas claras de funcionamiento de una lógica dentro de ese mundo), pero no cuenta con argumento alguno definido. A esto se refiere entonces que toda narración necesariamente se enmarca en una ficción, pero no toda ficción se manifiesta necesariamente a través de narraciones.

Sobre el segundo punto: Justo porque los videojuegos pueden no tener una narración definida, muchas narraciones pueden nacer de la misma ficción/diégesis, de la misma configuración de reglas: piénsese en los múltiples juegos de ajedrez que pueden hacerse a partir de las pocas reglas que el juego tiene.

Sobre el tercer punto: Al tomar esto en cuenta, entendemos que los videojuegos son tales ya que plantean roles y escenarios ficcionales, pero no siempre narrativos. *Super Mario* tiene un personaje con claras motivaciones y motores que dan justificación a las acciones, pero es claro que cada nuevo juego puede seguir una narración ligeramente distinta –se necesitarán más o menos intentos para pasar pruebas, el personaje morirá en tal o cual punto, etcétera–. Es aún más difícil decir que hay una narración en *Tetris* o *Snake*: estos juegos pueden tener un final –un máximo de filas que pueden acumularse, un máximo de velocidad o de espacio por el que puede crecer la serpiente– que estará condicionado a nuestra competencia y habilidad como jugador. El final puede llegar con el final de la programación –no hay más espacio donde se acumulen bloques o para que la serpiente crezca– o nuestro fracaso para jugar. La narración se clausura bajo ciertas condiciones, pero la posibilidad de que pueda esta clausura variar está presente en cada nueva partida.

Aquí es donde se abre la grieta que más claramente distingue a los videojuegos del cine: toda diégesis cinematográfica se conoce gracias a la narración previamente definida e inmutable, es decir, nosotros sabemos

lo que sabemos de las diégesis cinematográficas sólo a través de la narración cinematográfica, que siempre es la misma sin importar cuántas veces veamos la película; mientras que en el videojuego uno puede dejar al personaje de pie sin moverse durante horas, acercarse a los límites del espacio programado para toparse con un muro invisible, o lanzarse por el precipicio hasta que se le acaben las vidas.

La conclusión de Planells es que en los videojuegos uno puede “salirse” de la narrativa para expandir el mundo ficcional/diegético. En los términos del autor, mientras que el videojuego sí permite explorar ficción sin narración que le acompañe, el cine no puede explorar la diégesis si no es a través de la narración. Se podría concluir que mientras una película sólo tiene un camino a seguir —el marcado por la narración—, los videojuegos dan mayor “libertad” para plantear nuevos caminos —pues no tienen una narración definida—. Sin embargo,

44

[...] la cohesión y la estabilidad que gobiernan la estructura del sistema de lo posible evitan la idea de que el videojuego sea un mundo de libertad para el usuario: no existe un mundo de juego donde todo cabe, ya que los videojuegos, en tanto que mundos de ficción, sólo son capaces de delimitar, mediante el *game design*, una parcela simplificada y sintetizada que permita un limitado repertorio de acciones (Planells, 2015, p. 100).

Esto quiere decir que por más que los videojuegos vendan la idea de un mundo infinito, lo cierto es que hay límites a la posibilidad de mundos ilimitados, y ahí apuntaría una dimensión del estudio de la pragmática del videojuego. Por ejemplo, el caso del fallido *No man's sky*, lanzado al mercado hacia mediados de 2016, configurado con la modalidad *sandbox*, en la que los jugadores recorren un mundo programado en el que de modo no lineal van completando retos y pueden explorar el resto del universo programado. En su lanzamiento, *No man's sky* prometía un número inmenso de posibilidades de planetas para explorar (unos 18 trillones). Sin embargo, a las semanas de estreno, las críticas eran muy

duras, y comenzaron las demandas por publicidad falsa: en efecto había un algoritmo que creaba mundos “nuevos” hasta alcanzar esa cifra, pero era porque un mundo donde todos los objetos estaban de cabeza, o donde todos los mismos elementos de otro mundo aparecían sólo que con colores invertidos, eran mundos “nuevos” para explorar. De aquí se puede sacar la lección de que efectivamente el cielo es el límite de nuestra imaginación, que no podemos imaginar nada que no esté siempre dentro de las coordenadas de nuestra percepción (intentemos imaginar un nuevo color, o la apariencia física de seres que viven en la quinta dimensión).<sup>9</sup>

Otro caso que también delata a esta mano invisible que se esconde detrás de la “libertad” de los videojuegos es *Framed*, desarrollado para tabletas electrónicas y en el que viñetas de tiras cómicas o *storyboards* están revueltas, siendo tarea del usuario ordenarlas de un modo lógico en el que tenga sentido que una viñeta vaya antes o después de otra. Conforme el juego avanza se vuelve más difícil hallar el orden correcto de las viñetas, pero es importante recordar, para avanzar en el juego, que siempre hay *un orden correcto* de viñetas, es decir, que si bien las posibilidades narrativas parecen ser grandes, al final la narrativa programada del juego avanza siempre y cuando se seleccione *el camino correcto*. En otras palabras, la narración puede ser caótica, pero siempre estará al servicio de un orden lógico, y esto no está exento en los videojuegos, por más lejanos a la narración cinematográfica los entendamos.

Con estas reflexiones podemos aventurar una fórmula (o matema) de la ficción y de la narración. Puesto que toda ficción supone un mundo que sigue la lógica modal (principio de razón suficiente y principio de no contradicción), puede apuntarse:

$$F = \boxed{A = A}$$

<sup>9</sup> Más información del videojuego en: <http://www.ign.com/articles/2015/07/02/no-mans-sky-everything-you-need-to-know-ign-first>

Es decir, toda ficción supone un mundo cerrado donde las cosas tienen sentido. Por su parte, la narración supone una lógica específica con la que se enuncia ese mundo, un modo de ver ese mundo, que plantea un inicio y un final determinados. Los videojuegos no suponen eso, pues mientras que una película termina en el mismo fotograma no importa cuántas veces la veamos, el videojuego puede acabar en el primer nivel o en el veinte, el personaje puede meterse por un portal una ocasión y no meterse en la siguiente, etcétera. Por ello, la narración se expresa con

$$N = ¡A \rightarrow B!,$$

46

donde ¡ son el inicio y el final determinados, A la situación de inicio y B la situación final.<sup>10</sup> Puesto que los videojuegos no gozan de este final predeterminado, podemos entonces corregir esta fórmula para la narración de videojuegos con

$$N.V. = ¿A' \rightarrow B'?,$$

donde ¿? es el señalamiento de un inicio y un final no imperativos, pues el juego puede iniciarse en el nivel 1 o en el 3 (tras guardar el avance), y terminar en el 5 o en el 20; y A' y B' son la situación inicial y final determinadas por cada experiencia de juego.<sup>11</sup>

Para finalizar, en los términos propuestos en este trabajo, los videojuegos siempre están dentro de una diégesis, y en el caso de muchos de ellos, una historia y un argumento. Mientras que en los documentales había que repensar el concepto de diégesis —en tanto que está abierta,

<sup>10</sup> Estas mismas fórmulas resultan útiles, dada la experiencia personal de quien esto escribe, para la didáctica de escritura de guion cinematográfico, pues “A → B” supone la acción de transformación del personaje de una situación a otra. Sobre los conceptos de ‘acción’ y ‘situación’ en un guion de cine, revisar a Baiz Quevedo (2010).

<sup>11</sup> Estas fórmulas están en una primera fase de proposición, y no son un trabajo terminado. Se invita a su discusión.

incompleta—, aquí habrá que repensar el concepto de narración, en tanto que no está definida *a priori*, sino que se abre y clausura con cada experiencia del usuario.

### ¿CÓMO SE EXPANDE UNA DIÉGESIS?

Podemos entender como expansión diegética aquellas prácticas de aumentar cuantitativamente las narraciones cuya base sea un argumento distinto al argumento primigenio con el que se inauguró una diégesis.

La expansión diegética ha sido muy común a lo largo de la historia del cine. Las secuelas y precuelas son narraciones que continúan el argumento de la obra primigenia o muestran los hechos anteriores a éste. El caso de *The Godfather Part II* (Francis Ford Coppola, 1974) es particularmente especial: la segunda parte de la trilogía es a la vez secuela y precuela de la primera entrega, ya que continúa el argumento sobre el ascenso de Michael Corleone, y también conocemos la vida previa de Vito Corleone (ahora encarnado por Marlon Brando) antes de volverse el poderoso capo de la mafia que conocimos en la primera cinta. Esto siempre estuvo en alguna parte de la diégesis de la primera película, pero ahora es parte del argumento de la segunda —argumento que vemos a través de esta nueva, segunda, narración—.

El *spin-off* supone una narración enmarcada en un mismo universo diegético pero con otra historia y argumento. La práctica de hacer *spin-offs* comúnmente responde a la popularidad de algún personaje secundario con potencial rentabilidad comercial. Un caso famoso es *Puss in Boots* (Chris Miller, 2011), donde el protagonista es el Gato con Botas, un personaje secundario en la película *Shreck 2* (Andrew Adamson, 2004). Al respetar el canon estético de la obra primigenia, la cinta del Gato también incluye parodias de diversos cuentos infantiles y humor negro familiar.

Un poco más transgresor con las obras primigenias es la práctica del *crossover*, en la que dos diégesis en apariencia distintas terminan “jun-

tándose”. Un ejemplo estrafalario es *The Jetsons meet the Flintstones* (Don Nelson, 1987), en el que la familia del futuro lejano y la del pasado lejano se conocen gracias a una máquina del tiempo. En este caso, ambas series son parte del mismo creador –Hannah-Barbera–, pero también hay casos de personajes de muy distintos orígenes (*Alien vs. Predator*, Paul W. S. Anderson, 2004) o del trabajo *fanmade* (*Batman: Dead End*, Sandy Collora, 2003). Si estas obras crean nuevas diégesis, combinan diégesis o los personajes siempre son parte de una sola diégesis es una problemática que tendría que resolverse caso por caso.

48

Al aprovechar más de una plataforma o soporte, hay casos de expansión diégética que navegan por varias pantallas. A mediados de 2009, en YouTube empezaron a cargarse los episodios de una serie web<sup>12</sup> en formato *found footage* llamada *Marble Hornets*<sup>13</sup>. En ellos, con la ayuda de intertítulos, se narra la historia de Jay, quien, mientras revisa videos hechos por su amigo Alex, se topa con una extraña figura que acecha en ellos: un hombre muy alto, delgado, vestido en saco y pantalón negros con la cabeza blanca y sin rostro. Esta figura es conocida en el mundo de las *creepypastas*<sup>14</sup> como Slenderman<sup>15</sup>.

<sup>12</sup> Una serie web es una serie de videos cargados en plataformas de la web. Estos programas no se transmiten por televisión tradicional, y en ese sentido, suelen tener sutiles pero importantes cambios en su estructura y narración, así como ser mucho más cortos en duración (no superan los 10 o 12 minutos), y suelen conocerse como “webisodios”. A diferencia de videoblogs, las series web suelen ser de ficción, y las que no, ser auto-conclusivas en cada episodio y no llevar un host. La programación de Netflix difícilmente sería considerada una serie web, por su lógica más parecida, a pesar de sus propias diferencias, con la televisión tradicional.

<sup>13</sup> El canal en YouTube de *Marble Hornets* es <https://www.youtube.com/user/Marble-Hornets>

<sup>14</sup> Las *creepypastas* son historias de terror en internet, generalmente en blogs o espacios virtuales dedicados a lo sobrenatural, que presentan a un personaje paranormal o narran historias “fuera del canon” de personajes ya conocidos (por ejemplo, la historia de un capítulo oculto, inexistente por supuesto, en el que un personaje de una serie infantil se suicida).

<sup>15</sup> Slenderman comenzó a adquirir popularidad fuera de los círculos de internet en 2014, cuando dos amigas de 12 años acuchillaron múltiples veces a una compañera suya, en un sacrificio dirigido al monstruoso ser, con tal de que éste no haga daño

*Marble Hornets* se vuelve interesante al aprovechar las posibilidades hipertextuales de una plataforma como YouTube, ya que hubo un segundo canal, *totheark*, que subía videos de una persona que también fue acosada por Slenderman, y que a su vez acosa a los protagonistas de *Marble Hornets*. Siendo una especie de *crossover*, conviviendo ambos canales en la misma diégesis, se tienen dos historias distintas pues parten de dos personajes distintos –uno que sigue al otro, pero cada uno con su propio argumento que por momentos coinciden–. En 2015, la serie web fue adaptada en una película *found footage: Always Watching: A Marble Hornets Story* (James Moran, 2015). Al recordar los niveles propuestos al principio de este texto, podemos señalar que este caso es una expansión diegética muy particular: una misma diégesis en la que conviven tres argumentos (los dos canales y la película), y dos de esos argumentos que se cruzan de manera continua.

49

En Hollywood, es común la discusión sobre el universo expandido de Marvel y DC (que es, por supuesto, la diégesis cinematográfica expandida de Marvel y DC), así como el papel que juegan los *reboots*, ciclos y remakes<sup>16</sup>. Sin embargo, a la fecha, probablemente el caso más complejo de una diégesis expandida sea la de *Star Wars*.

Iniciando con el filme de George Lucas estrenado en 1977, el fenómeno *Star Wars* ha popularizado el término *franquicia mediática y de mercancía*, que podemos entender como una diégesis con potencial de expandirse en múltiples soportes –narrativos y no narrativos–, al punto de otorgar licencias para ello –como la parte “franquicia” en su nombre lo indica–. De hecho, *Star Wars* tiene el récord Guinness de ser la más exitosa franquicia de mercancía de la historia, valuada en 30.57 billones de dólares hacia 2012.<sup>17</sup>

a sus familias. Un recuento del caso puede ser hallado aquí: <http://www.newsweek.com/2014/08/22/girls-who-tried-kill-slender-man-264218.html>.

<sup>16</sup> Para una discusión profunda de todos estos conceptos y modos de expandir diégesis, recomiendo revisar la obra editada por Klein & Palmer (2016).

<sup>17</sup> Más información y cifras en: <http://www.guinnessworldrecords.com/news/60at60/2015/8/1977-highest-grossing-sci-fi-series-at-the-box-office-392957>

Lo que ha vuelto tan rentable el negocio de *Star Wars* es que encontró potencial más allá de la narración cinematográfica. Además de las primeras seis películas, la saga también contaba con videojuegos, novelas, cómics y series de televisión. Todas ellas eran secuelas, precuelas o *spin-offs* entre sí. Y claro, igual de rentable, el mercado de venta de licencia para mercancía oficial: juguetes, playeras, disfraces, tazas, atracciones para parques de diversiones y un largo etcétera.

El caso de *Star Wars* se vuelve interesante porque, además de con su dinero, los seguidores han alimentado el fenómeno con sus incisivas críticas y señalamiento de errores.<sup>18</sup> El universo diegético estaba tan expandido que se volvió inestable, contradictorio y confuso. Al considerar las películas el anclaje y la parte más conocida de esta diégesis, Disney decidió acotar el “canon” a sólo las anteriores seis cintas cuando lanzó la trilogía que corre actualmente —y que también tiene ya una precuela y un *spin-off* estrenados—.

A partir de todos estos casos se puede concluir que la expansión diegética no sólo es posible a partir de una nueva narración cinematográfica con un argumento distinto, sino que también puede mutar a otro medio narrativo (de cine a televisión a serie web a cómic a novela) o incluso manifestarse en formas no narrativas (juguetes y parques temáticos).

#### CONCLUSIÓN: ¿PARA QUÉ PUEDEN SERVIR LOS NIVELES NARRATIVOS?

En este texto se presentó una propuesta de niveles narrativos cinematográficos: dimensiones a partir de las que se desenvuelve la narración de una película y en las que se manifiesta el espacio-tiempo diegético, histórico y argumental. Comprender estas dimensiones provee herra-

<sup>18</sup> Algunas de estas inconsistencias y “huecos” pueden encontrarse aquí: <https://www.cheatsheet.com/entertainment/the-biggest-inconsistencies-in-the-star-wars-saga.html/?a=viewall>

mientas para entender mejor los hechos que tienen lugar al interior de una película, así como las evaluaciones que hacemos sobre las acciones de los personajes en los giros o sorpresas que se presenten.

Se plantearon problemas a esta propuesta en los casos del cine documental, de los videojuegos y de los procesos de expansión diegética. En ellos se argumentaron motivos por los que sigue siendo útil distinguir estos niveles y cómo pueden mutar a partir de lo específico de los documentales, los videojuegos o las franquicias mediáticas y las posibilidades transmedia.

Estos modos de entender las dimensiones que se circunscriben en un filme suponen un mapa<sup>19</sup> en el que el espectador se ve inmerso y que tiene que navegarlo para que la narración tenga sentido. Parte del goce que produce ver cine es justo dejarse “seducir” por la narración que ésta le incluya a través de mecanismos de suspenso, sorpresa, misterio, elipsis, etcétera.<sup>20</sup>

Las narraciones cinematográficas y los modos en que articulan estos niveles pueden ser sumamente complejas, como algunos de los ejemplos mencionados a lo largo de este artículo. Dos libros editados por Warren Buckland (2009a, 2009b) dan fe, en varios de sus capítulos, de la gran utilidad que puede tener comprender estas dimensiones para entender los complicados lazos que construye una narración en primera instancia ambigua o confusa. Supone esto, entonces, que es en la experiencia del espectador donde recae la importancia de estudiar la narrativa, ya que ésta es el armado de un argumento con la intención de crear un sentimiento específico en quien la ve.<sup>21</sup>

51

<sup>19</sup> Esto adquiere una dimensión conceptual, propuesta por Stephen Mamber (2017), llamada *mapeos narrativos*. También adquieren una dimensión literal, como en el libro de Degraff & Jameson (2017).

<sup>20</sup> La aproximación a estos mecanismos y fórmulas puede partir con la lectura de Lauro Zavala (2016).

<sup>21</sup> Esto nos llevaría —demasiado grande sería el intento de resumirlo aquí— al importante concepto de *sutura*, una de las más complejas e interesantes aportaciones del psicoanálisis al estudio del fenómeno cinematográfico. El punto de partida es Stephen Heath (1977).

Por ello, el análisis de cine es una actividad que, sin importar la teoría de la que parta (pues toda teoría supone su propia estrategia de análisis), trata de reconstruir la experiencia del espectador. De manera más o menos explícita, todo análisis de cine, para que sea tal, debe de encaminarse a responder a la pregunta ¿qué efectos tiene esto en el espectador implícito de la obra?

El dispositivo cinematográfico trata de ocultar el complejo entramado detrás de su narración, pero precisamente ahí donde se enuncia una película “sencilla” o “simple” es donde debemos adquirir agencia y preguntarnos cuáles son los mecanismos de la forma cinematográfica para incluirnos y resultar simple. Ninguna película a la que nos acerquemos *es* simple, sino que porque está hecha para nosotros es que la *vemos como* simple. Toda narración, al ser la torcedura del argumento que se encuentra dentro de una diégesis, es una torcedura con una intención específica: incluirnos en ella. Reconocer esta torcedura es reconocer nuestra subjetividad y un potencial subversivo de desintegración del discurso audiovisual.

52

## REFERENCIAS

- Aguilar, S. (2017). “El documental siempre es virtual”. En *Temas Antropológicos. Revista Científica de Investigaciones Regionales* 39, 2, abril-septiembre, 41-62. Universidad Autónoma de Yucatán, Facultad de Ciencias Antropológicas.
- Baiz Quevedo, F. (2010). *Claves para la escritura de un buen guion*. Recuperado de <http://ge.tt/7e8JXj92/v/0?c>
- Bal, M. (1997). *Narratology. Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: Toronto University Press.
- Branigan, E. (1992). *Narrative Comprehension and Film*. Nueva York: Routledge.
- Buckland, W. (ed.). (2009a). *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*. Nueva York: Routledge.

- Buckland, W. (ed.). (2009b). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. West Sussex: Blackwell Publishing.
- Carroll, N. (1996). "From Real to Reel: Entangled in Nonfiction Film". En: *Theorizing the Movie Image*, 224-252. Nueva York: Cambridge University Press.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision. Sound on screen*. Nueva York: Columbia University Press.
- Degraff, A. & Jameson A. D. (2017). *Cinemaps. An Atlas of 35 Great Movies*. Filadelfia: Quirk Books.
- Gaudrault, A. (1987). "Narration and Monstration in the Cinema". En: *Journal of Film and Video*. Vol. 39, No. 2, primavera, 29-36. University of Illinois Press.
- Heath, S. (1977). "Notes on Suture". En *Screen*, Volumen 18, No. 4, Diciembre, 48-76. The John Logie Baird Centre.
- Klein, A. A. & Palmer, R. B. (eds.). (2016). *Cycles, Sequels, Spin-offs, Remakes and Reboots: Multiplicities in Film and Television*. Austin: University of Texas Press.
- Mamber, S. (2017). "Mapeo narrativo". En *Antrópica. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*. Año 3, Vol. 3, No. 5, enero-junio 163-177. Universidad Autónoma de Yucatán, Facultad de Ciencias Antropológicas.
- Niney, F. (2015). *El documental y sus falsas apariencias. Cincuenta preguntas*. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, Universidad Nacional Autónoma de México.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y Mundos de Ficción. De Super Mario a Portal*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Plantinga, C. R. (2010). *Rethoric and representation in nonfiction film*. Grand Rapids: Chapbook Press.
- Souriau, É. (1953). "Les grands caractères de l'Univers filmique". En Souriau, Étienne (ed.), *L'Univers filmique*. París: Flammarion.
- Ward, P. (2006). "The Future of Documentary? 'Conditional Tense' Documentary and the Historical Record". En Rhodes, G. D. & Springer, J. P. (eds.). *Docufictions: Essays on the Intersection of Doc-*

- umentary and Fictional Filmmaking*, 270-283. Jefferson: Mcfarland & Co. Inc. Pub.
- Worth, S. (1981). *Studying Visual Communication*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.
- Zavala, L. (2003). *Elementos del discurso cinematográfico*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Zavala, L. (2014). *Semiótica preliminar. Ensayos y conjeturas*. Toluca: Gobierno del Estado de México.
- Zavala, L. (2016). “Las fórmulas narrativas en cine y literatura: una propuesta paradigmática”. En *Comunicación y Medios*, 34, 70-81. Universidad de Chile.