



# **El público expandido: el espectador cinematográfico en las mediaciones de la digitalización**

*Juan C. Reyes*

Primer coloquio Universitario de Análisis Cinematográfico | Ciudad de México, 15-18 nov 2011

UNAM | DIFUSIÓN CULTURAL UNAM | CUEC | FILMOTECA UNAM | IIE | FFyL | SUAC

## **EL PÚBLICO EXPANDIDO:**

*el espectador cinematográfico en las  
mediaciones de la digitalización*

*Juan Carlos Reyes Vázquez <sup>1</sup>*

---

<sup>1</sup> Candidato a Doctor en Creación y Teorías de la Cultura por la Universidad de las Américas Puebla, Maestro en Lengua y Literatura Hispanoamericana por la Universidad de las Américas Puebla y Licenciado en Ciencias de la Comunicación por el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, Campus Monterrey. Se desempeña como profesor de tiempo parcial en la Universidad de las Américas. Ha publicado cuento, reseña y artículo en diversos medios nacionales e internacionales, y dos libros de cuentos. Ha publicado artículos académicos en libros publicados por la Universidad de Tlaxcala y por la Worldwatch Foundation. Ha sido becario del Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología, el Fondo Estatal para la Cultura y las Artes, la Fundación Universidad de las Américas, el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. Ha musicalizado varios cortometrajes y asistido a congresos nacionales e internacionales sobre estudios literarios y cinematográficos. Como creador cinematográfico su obra ha sido presentada en festivales como el Festival Internacional de Cine de Morelia, Festival Internacional de Cine de Monterrey, Festival Clemont-Ferrand, Festival Internacional de Cortometraje El cine a las Calles, San Diego Latino Film Festival o el Festival Alucine. Ha ganado la 2da Convocatoria para la producción y postproducción de cortometrajes de la Secretaría de Cultura de Puebla y CONACULTA; “Mejor cortometraje de Ficción” en el Festival Alucine de la Ciudad de México; “Mención de honor en animación” en el Festival Internacional de Cortometrajes El cine a las calles y “Mejor corto animado” en el San Diego Latino Film Festival. Su proyecto más reciente es el cortometraje animado en stopmotion Silla eléctrica para moscas, producido por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes y la Secretaría de Cultura del Estado de Puebla.

En “Ectoplasm: Photography in the Digital Age.” Geoffrey Batchen recuerda que poco tiempo después de la invención de la cámara fotográfica, el pintor francés Paul Delaroche afirmó que desde ese momento la pintura había muerto. El mismo Batchen calcula que cerca de 150 años después, la imagen digital ha sido ahora catalogada como el verdugo culpable de dictar la sentencia de muerte a la fotografía (9). Así, infiere que la fotografía se encuentra actualmente ante dos aparentes crisis: una tecnológica, debido a la aparición de las imágenes digitales creadas por computadora; pero otra, creemos más relevante, de carácter epistemológico (10). Entendemos entonces que lo que Batchen plantea es que, si la fotografía ha sido relacionada con cierto tipo de tecnologías, como la cámara o la película en rollo, son esas propias tecnologías las que encarnan los más profundos deseos y conceptos de la misma fotografía (19), no sólo como dispositivo tecnológico, sino como generadora de ciertas concepciones de la realidad, por lo que la imagen digital pone en entredicho no sólo el futuro de la fotografía, sino que pide reconceptualizar la manera en la que esta ha sido concebida, teorizada y llevada a la práctica.

Este texto emplea una perspectiva metodológica similar a la de Batchen como punto de partida para increpar al cine. Si bien Batchen plantea que la imagen digital modifica la manera en la que la fotografía se entiende, en nuestro caso, más que un objeto, se plantea que es el proceso de la digitalización –como tecnología y como práctica– el catalizador para que la teorización, conceptualización, y en algunos casos, práctica del cine, necesite ser reconceptualizada. Esto en parte debido a que la teoría cinematográfica clásica se nutre de conceptos de la teoría literaria, y más particularmente para conceptualizar la narración, desprendiendo de ella la idea que del autor y el espectador cinematográficos se tiene. Aunque consideramos que estos tres conceptos están íntimamente relacionados, en este caso nos ocuparemos únicamente del espectador, ya que sería difícil desarrollar por completo las demás variables, lo cual se intenta realizar en la investigación para nuestra tesis doctoral actualmente en su fase final de desarrollo.

Se plantea entonces que, al entender la digitalización como un proceso que potencia ciertas prácticas, tanto por parte del usuario como institucionales, en lugar de hablar de lo digital –como aspecto meramente tecnológico- se necesita centrar la atención en las

prácticas, más que en sus características formales, para así ver al cine como un conjunto de mediaciones. Esto hará necesario que nos preguntemos si la digitalización, y las mediaciones que propone, han detonado un cambio –no sólo tecnológico sino epistémico– en el modo de pensar el cine, es decir, como han modificado estas nuevas prácticas la manera en la que el espectador tiene acceso al cine digitalizado, y cuáles son los principales usos e implicaciones que este nuevo espectador tiene con el medio.

Por ello, consideramos que si la digitalización ha llevado a un momento paradigmático en la realización, concepción y manera en la que se experimenta y vive el cine, el seguir empleando términos provenientes de la narrativa literaria del s. XIX se vuelve cada vez más complejo si se atiende a todos los cambios, tanto formales, pero particularmente experienciales, sociales y culturales que el cine digitalizado y su visualización y uso en Internet han provisto. Si duda el análisis y concepción del lector de la novela del s. XIX fue transmitida en sus inicios al espectador cinematográfico, esto tomando siempre en cuenta las capacidades formales y experienciales que cada medio provee a su usuario, pero aún así, se siguió pensando durante muchos años que el espectador cinematográfico respondía casi automáticamente a lo que la pantalla le mostraba, o que le era completamente imposible replantearse o menos aún reutilizar el material al que era expuesto. Actualmente estos paradigmas se han modificado sustancialmente, haciendo del espectador de cine un agente heterogéneo, múltiple en sus intereses y usos, así como coautor y creador. Todo ello, gracias a las mediaciones de la digitalización.

Siguiendo a Staiger en *Perverse Spectators. The practices of film reception* podemos decir que la definición normativa –proveniente de la teoría clásica– que concibe a la audiencia como un campo homogéneo y pasivo se vuelve inoperante por diversas razones: 1) dicha postura fue creada por académicos provenientes de los estudios literarios y pretendían trasladar la experiencia de lector de novelas a la del espectador de cine; 2) la definición fue construida sobre una idea específica de narrativa, la cual ha sido ya puesta en duda desde diversos frentes; 3) la descripción es específica al periodo de tiempo en el que fue desarrollada, es decir, la etapa más temprana del desarrollo cinematográfico; 4) no toma en cuenta la variedad de espectadores que se presentan en una sola exhibición por provenir de la literatura, donde el receptor es uno sólo por “exhibición”; 5) no toma en

cuenta que las razones por las que un espectador ve una película pueden ser muy diversas y hasta contradictorias; y finalmente, 6) asume que todos los espectadores serán conoedores y cooperativos para entender la cinta (Staiger 38-40). Lo que nosotros plantamos es que, sin duda la digitalización desarrolla exponencialmente estas contradicciones.

A pesar de que los cines han aumentado en número de salas y de películas que estrenan por año, la sala de cine ya no es el principal lugar donde el visionado ocurre, sino que es la televisión su principal medio de transmisión. Esto se debe en parte a la aparición de canales de películas por cable, soportes digitales, y otros desarrollos tecnológicos (Klinger 132). Si bien Klinger habla de la televisión como mayor plataforma de visionado, nosotros consideramos que actualmente el Internet es también una importante plataforma en la que el cine tiene a un espectador singular –por lo menos a su espectador más interactivo. Pero es también necesario anotar que la diferencia que la digitalización ha traído consigo no ha modificado únicamente el lugar privilegiado de recepción cinematográfica, sino que la más grande diferencia entre el cine tradicional y el cine digitalizado y/o digital, es que cada medio documenta una visión distinta del mundo (Moran 164-165). Por nuestra parte, consideramos que dichas consideraciones tienen su más consistente base en las prácticas culturales y artísticas que cada tecnología –sea analógica o digital– genera, no tanto en sus características formales, sino en su interacción mediada con los realizadores y espectadores.

Entre las diferencias más institucionales, claramente ligadas a la práctica profesional y la manera en la que se piensa comercialmente el cine, la distribución “institucional” no ha tenido cambios sustanciales, pero aparentemente estamos entrando en una fase que vislumbra nuevos métodos más cerca de lo que pensamos, ya que dicha distribución inevitablemente tendrá que acoplarse a los medios digitales en algún momento. Por otro lado la distribución “particular” o no institucional, se ha modificado claramente debido a las posibilidades que el manejar archivos de video digital y compartirlos o distribuirlos por Internet ha provisto. Es en este rubro donde la distribución encuentra el mayor cuestionamiento a sus paradigmas, ya que las posibilidades de acceso se han modificado sustancialmente debido a la digitalización. Otro ejemplo sería que el almacenamiento, y

por lo tanto posterior acceso, distribución, uso y modificación, se ha transformado en la medida que se pasó de juntar cintas de gran tamaño que no cualquiera tiene la tecnología para reproducir –es decir proyectores de cinta de 16 o 35mm–, a dispositivos magnéticos de tamaño relativo (Beta, VHS, Betacam), a dispositivos digitalizados, pero con soporte físico (Laserdisc, DVD, HDVD, Blue Ray), a copias completamente digitales que ya no sólo computadoras pueden reproducir. Por ello consideramos que actualmente, y utilizando una definición de Lipovetsky y Serroy, estamos expuestos a una “inflación de pantallas” (268), ya que nunca habíamos estado expuestos a tal cantidad de interfaces capaces de reproducir video digital. Así, y en vista de que las películas pueden ya no necesitar un dispositivo físico único e individual de almacenamiento, sino que se guardan como datos digitales puros en código binario, la capacidad de almacenamiento se ha incrementado exponencialmente. Esto aunado a que cada vez se realizan compresores de información de mayor calidad haciendo que las películas “pesen” cada vez menos, hace que se puedan guardar cientos de películas en dispositivos aún más pequeños que un DVD tradicional. Debido a esto, la adquisición y manipulación del material digital se hace cada vez más sencilla, lo cual logra que los espectadores ya no se comporten únicamente como receptores del mensaje, sino que los convierte en usuarios del mismo.

Sin duda es de capital importancia definir y estudiar al espectador contemporáneo que está viendo y utilizando películas en la red, así como el potencial que esto tiene para convertir al espectador tradicional en un usuario y co-creador del cine digitalizado en Internet. Como lo plantea Cohen las teorías sobre el espectador y el visionado desarrolladas por Metz y sus sucesores han sido retadas por la llegada de nuevas tecnologías, dando lugar a una nueva figura teórica que será mejor entender como “hiper-espectador” (“Virtual Hollywood” 157). Así, vemos que la llegada de este nuevo tipo de espectador, replantea completamente las preguntas alrededor del público, así como del aparato teórico con el que éste se analiza.

A su vez, las mediaciones de la digitalización han modificado el lugar de recepción del material cinematográfico. Como es bien sabido, el cine en sus inicios no tuvo un lugar “único” para su exhibición, ya que se proyectaba en museos, cafés, ferias, etc., y las salas de cine aparecieron tiempo después, a la par que el medio iba ganando audiencia y

legitimación. A pesar de ello, desde mediados del s. XX el cine tuvo como lugar de recepción particular la sala de cine, y no fue acaso hasta la segunda mitad del s.XX que la televisión se sumó como una plataforma tecnológica más donde el cine podía ser exhibido. Actualmente, y debido a la digitalización, este hecho ha cambiado radicalmente. Klinger registra también estos cambios cuando afirma que actualmente existe una disponibilidad sin precedente de material cinematográfico a disposición del público. Afirma que más allá de las salas de cine, las películas se muestran en Internet, canales de cable, televisión satelital y de paga, además de espacios públicos, tiendas y aviones (134). Esta modificación en el lugar de visionado implica también un cambio de lo público a lo privado, ya que se ha pasado de ver el cine en un entorno público como lo es la sala de cine, a uno privado en la pantalla de la computadora u otros dispositivos, lo cual modifica a su vez el tiempo seleccionado y posible para acceder al material cinematográfico. Afirman Lipovetsky y Serroy al respecto: “Al mismo tiempo, tras el consumo semicolectivo de otras épocas (en salas o en familia) viene un consumo hiperindividualista, desregulado, desincronizado, en el que cada cual ve la película que quiere, cuando quiere y donde quiere” (64), logrando que la práctica de asistir al cine, haya dado paso a un consumo “desinstitucionalizado, descoordinado y de autoservicio” (Lipovetsky y Serroy 65).

Si la digitalización ha sido el catalizador de las modificaciones en el comportamiento del usuario arriba mencionadas, sin duda ha sido Internet la plataforma que ha dado asilo a los nuevos productos e interacciones que este nuevo paradigma ha traído consigo. Es éste el “lugar”, o la plataforma tecnológica en la que ocurren esta imbricación de prácticas institucionales, profesionales y creativas que incluyen ya al usuario. López Cuenca y Ramírez lo apuntan de la siguiente manera: “No es hoy el texto, sino el espacio hiper o multimediático de Internet el que ha acelerado este proceso de disolución e integración de unas prácticas específicas y separadas, la de la creación y el consumo, para sintetizarlas en un nuevo plano” (39).

Como ejemplos paradigmáticos de estas nuevas prácticas colaborativas es necesario referirnos a la práctica conocida como *fan edit*, ejercicio en el cual un usuario cualquiera reedita una película completa, modificando su orden narrativo, o incluyendo nuevos clips, ya sean de otras cintas, o creados por él mismo. El caso más popular es el de Mike

Nichols, un usuario que reeditó la quinta entrega de la saga de *Star Wars* creada por George Lucas. La película –que además fue la primera película realizada en su totalidad en cine digital y cuyas proyecciones en las salas que así lo permitían a nivel mundial se realizaron con proyectores digitales de alta resolución– lleva el título de *Star Wars Episode I: The Phantom Menace* mientras que la versión de Nichols es conocida como “*The Phantom Edit*” (Ng 865). El que Nichols pudiera realizar ese ejercicio de reedición de la película de Lucas se debe a las posibilidades prácticas que la digitalización ha logrado. Si la película hubiera tenido un “original” en cinta, o si se hubiera realizado lo que se conoce como un *data to film*, es decir, una transferencia de los datos digitalizados a cinta, sería imposible la práctica, a menos que contara con el equipo y experiencia necesaria para manipular adecuadamente cerca de 3900 metros de film.

Otro ejemplo importante serían las páginas y foros donde estas prácticas de reedición del material cinematográfico digitalizado ocurren. Uno de los sitios más populares en los que dicha práctica ocurre es *Fanedit.org*, donde se comparten las ediciones que los usuarios realizan de películas de todos los géneros y épocas. Los clips de video pueden ser de mayor o menor duración que los cortes originales, el único requisito –aunque una vez que te registras e intentas subir un clip te percatas de que no hay manera de comprobarlo fehacientemente– es que demuestres tener el DVD original de la película cuya nueva versión deseas compartir. Es evidente que existen más ejemplo de este cambio de paradigma, pero el tiempo nos impedirá ahondar en ellos.

Vemos entonces que la digitalización ha detonado un cambio de paradigma en lo que se refiere al acceso y consumo del cine, por lo cual el espectador pide ser ahora entendido como un usuario y coautor en lugar de cómo un ente pasivo y homogéneo. Sin duda la digitalización ha modificado las prácticas espectatoriales, a la vez que ha significado una mediación que ha dado un giro a las posibilidades de uso y acceso al material cinematográfico. De la misma manera, los cambios que dicho proceso ha detonado en la distribución, tanto institucional como privada, así como en el visionado, modifican drásticamente la concepción sobre el espectador cinematográfico contemporáneo.



Si el cine ha sufrido intensas modificaciones en muy diversos niveles de su práctica debido a las mediaciones de la digitalización, se hace evidente la necesidad de preguntarse: ¿no será también necesario que el aparato teórico con el que se analiza dicho fenómeno se actualice y sufra modificaciones y replanteamientos? De no ser así, la teoría clásica cinematográfica se enfrentará a prácticas, usos, instituciones y obras que rebasen su capacidad de análisis, llevando a una fractura de entendimiento entre la teoría y su objeto de estudio.

Entonces, el espectador contemporáneo se comporta ahora como un usuario que interactúa de variadas maneras con el contenido digitalizado. El espectador deja de ser un ente pasivo con limitada capacidad de interacción para convertirse en un personaje con agencia discursiva, capacidad auspiciada por las mediaciones de la digitalización. Aún en los casos en los que la interacción no es tan pronunciada y nos encontramos frente a un espectador más común, la digitalización ha afianzado claras modificaciones en el visionado. Hemos migrado de una sala oscura con cualidades restrictivas y normativas, a un visionado casi omnipresente en una cantidad cada vez mayor de dispositivos digitales de reproducción. No es sólo dónde se ve el cine, sino también cómo se ve el cine, en compañía de quién, por qué razones, con qué efectos. Sería inocente pensar que la respuesta a estas preguntas es la misma en el caso del cine analógico y el mediado por la digitalización. Fans, usuarios, espectadores, paseantes, hoy el espectador trabaja en red logrando una producción social de significado cuyas bases prácticas son provistas por la digitalización e Internet como la gran plataforma multimedia.

Si el cine analógico es: objetual y en su concepción, escaso, restrictivo en su circulación, protegido celosamente por derechos de autor, basado en un autor único, jerárquico, y vertical en sus relaciones institucionales; el cine mediado por la digitalización debe analizarse con un cuerpo teórico que se percate de estar lidiando con una obra abierta, proclive a modificaciones, multiautorial y colaborativa. Un cine expandido que ha de ser visto como un conjunto de mediaciones donde la digitalización juega un papel preponderante y que llevará a cuestionar paradigmas artísticos, estéticos, institucionales, sociales y culturales.

Nos encontramos entonces ante la necesidad de escribir una nueva historia del cine, que si bien no condena al olvido los ejercicios historiográficos anteriores, sí pide una actualización de los conceptos y paradigmas con los que se estudia el cine. Dejemos por un momento la idea de que la historia del cine es el largo camino hacia el desarrollo y concreción de un lenguaje para entender que esta nueva historia necesita reflejar el mapeo y análisis de prácticas que hacen del cine un acto social. Repensemos los modelos heurísticos en los que se ha basado el cine, ya que actualmente los procesos y prácticas que la digitalización ha incorporado al ejercicio cinematográfico logran una disolución de territorios donde clasificaciones como preproducción, producción o postproducción ocultan los mecanismos por medio de los cuales se realiza el cine contemporáneo.

Por ello, nosotros proponemos entender el cine como un proceso multiautoral abierto en busca de un usuario. Hoy el cine digitalizado es un *work-in-progress*, en el que todos los actores participantes juegan un papel colaborativo, y donde el centro parece ser únicamente el proceso mismo. Ya no existe un autor único, ni de manera institucional, y mucho menos en la red, ya que el espectador ha reclamado un papel de co-creador. El cine es ya una obra abierta en dos sentidos, uno formal donde se olvidan las restricciones que una obra cerrada con inicio, desarrollo y conclusión imponen; pero también en un sentido institucional y práctico donde la obra nunca está terminada debido a que los usuarios, ya difícilmente simples espectadores, recomponen, mezclan y utilizan el material digitalizado.

\*\*\*

## BIBLIOGRAFÍA

- Batchen, Geoffrey. "Ectoplasm: Photography in the Digital Age." *Over Exposed. Essays on Contemporary Photography*. Ed. Carol Squiers. New York: The New York University Press, 1999. 9-23. Impreso.
- Cohen, Alain. "Virtual Hollywood and the Genealogy of its Hyper-Spectator." *Hollywood Spectatorship. Changing perceptions of cinema audiences*. Eds. Melvyn Stokes y Richard Maltby. London: British Film Institute, 2001. 152-163. Impreso.
- Klinger, Barbara. "The Contemporary Cinephile: Film Collecting in the Post-Video Era." *Hollywood Spectatorship. Changing perceptions of cinema audiences*. Eds. Melvyn Stokes y Richard Maltby. London: British Film Institute, 2001. 132-151. Impreso.
- Lipovestky, Gilles y Jean Serroy. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009. Impreso.
- López Cuenca, Alberto y Eduardo Ramírez. "Los derechos de autor en la era del capitalismo cultural." *Propiedad Intelectual. Nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*. Eds. Alberto López Cuenca y Eduardo Ramírez. Puebla: Universidad de las Américas Puebla / Centro Cultural de España en México, 2008. 23-42. Impreso.
- ---, eds. *Propiedad Intelectual. Nuevas tecnologías y libre acceso a la cultura*. Puebla: Universidad de las Américas Puebla / Centro Cultural de España en México, 2008. Impreso.
- Moran, James M. *There's no place Like Home Video*. Minneapolis: The University of Minnesota Press, 2002. Impreso.
- Ng, Alina. "When Users are Authors: Authorship in the Age of Digital Media." *Vanderbilt Journal of Entertainment and Technology Law*. 1 (2010):853-888. Impreso.
- Staiger, Janet. *Perverse Spectators. The practices of film reception*. New York: New York University Press, 2000. Impreso.



COLOQUIO UNIVERSITARIO DE ANÁLISIS  
CINEMATográfico

Ciudad de México, 15-18 noviembre 2011

[www.coloquiocine.org](http://www.coloquiocine.org)