
Noves formes en la narració audiovisual

PID_00249087

Jordi Sánchez Navarro
Lola Lapaz Castillo

Temps mínim de dedicació recomanat: 4 hores



Jordi Sánchez Navarro

Professor del Departament de Comunicació Audiovisual a la Facultat de Ciències de la Comunicació Blanquerna de la Universitat Ramon Llull, on imparteix classes de Semiólogia i Anàlisi de les representacions icòniques i seminaris de comunicació audiovisual, i coordina el postgrau de Crítica de Cinema i Música Pop. Ha escrit guions per a cinema i televisió, i ha exercit la crítica cinematogràfica i cultural en diverses publicacions. És autor del volum *Tim Burton. Cuentos en sombras* (2000) i coeditor d'*Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no ficción*. En l'àmbit de la gestió ha estat director del Saló Internacional del Còmic de Barcelona i en l'actualitat és subdirector del Sitges-Festival Internacional de Cinema de Catalunya.

Lola Lapaz Castillo

Llicenciada en Filologia Hispànica, és màster en Escriitura de guions per a cinema i televisió, màster i DEA en Literatura comparada i té un altre màster executiu de *Community management* i direcció de xarxes socials a l'empresa. Professora col·laboradora al grau de Comunicació de la UOC i al Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia (UPC), on imparteix diferents assignatures relacionades amb el guió (audiovisual, publicitari, multimèdia i d'animació) i amb la narrativa audiovisual. També ha estat docent al màster de Disseny i creació de videojocs (UPC), a l'Escola Universitària d'Informàtica Tomàs Cerdà (UAB) i al postgrau de Comunicació multimèdia (Projecte PRO de la Fundación Atresmedia).

Índex

Objectius.....	5
1. La narració televisiva.....	7
1.1. El discurs televisiu	7
1.2. Televisió i relat	9
1.2.1. El telefilm com a model narratiu	10
1.2.2. La ficció televisiva i la noció d'Edat d'Or	13
2. L'ocàs de la narració: "cinema de l'excés", videoclips i espots	17
2.1. La narració en el "cinema de l'excés"	17
2.1.1. La imatge de síntesi, paradigma de l'excés	19
2.2. El vídeo musical: espectacle i (no)narració	23
2.3. Els <i>fashion films</i> : la narració al servei de les marques	29
3. Més enllà de la narrativa audiovisual: relat i interactivitat..	31
3.1. Noves pantalles i nous relats	31
3.1.1. Les propietats dels entorns digitals	32
3.1.2. La narrativa transmèdia	37
3.2. La immersió en el drama: el videojoc	42
3.2.1. Espai, temps i punt de vista en el videojoc	43
Bibliografia.....	47

Objectius

- 1.** Entendre la televisió com un mitjà amb una forma autònoma de narració.
- 2.** Introduir el debat sobre el lloc de les noves imatges en el territori de la narració.
- 3.** Reflexionar sobre la possibilitat de la "narració interactiva" i les crisis que aquesta suposa.

1. La narració televisiva

1.1. El discurs televisiu

De la mateixa manera que va fer amb el cinema, la investigació semiòtica va desenvolupar intents constants d'establir l'existència d'un llenguatge específic de la televisió. I novament es va trobar amb l'evidència d'un sistema heterogeni i canviant que, per tant, no es podia homologar amb un sistema de signes tancats com el llenguatge verbal. La conclusió de les primeres investigacions semiòtiques sobre la televisió va ser, per tant, que no tenia sentit estudiar allò específic televisiu si no era com l'anàlisi de les combinacions concretes de codis, sempre heterogenis i inespecífics, que s'han anat desenvolupant en el temps.

Per a endegar una anàlisi específica del fet televisiu cal doncs, com afirma González Requena (1995), centrar la investigació en el fenomen de la programació, ja que és en ella on es troba allò específic del discurs de la televisió.

La programació televisiva com a discurs

"El estudio de la programación como (macro)discurso permite además ampliar el campo de la investigación semiótica de los fenómenos televisivos más allá de los límites convencionales que caracterizan a la semiótica de la comunicación para incluir todos los procesos de significación implicados en estos fenómenos independientemente de que sean objeto de intercambio en los procesos comunicativos (...)."

"Evidentemente, todos los programas emitidos por una emisora de televisión y que configuran su programación poseen el carácter de mensajes implicados en un bien explícito proceso comunicativo en la medida en que interpelan al destinatario demandando de él una respuesta interpretativa."

"No podemos decir lo mismo, sin embargo, del conjunto total de estos mensajes que constituyen la programación. El propio proceso comunicativo televisivo funciona como si la programación no fuera más que el marco de una serie continua de actos comunicativos autónomos y bien diferenciados."

"Plantear, en este contexto, la noción misma de discurso en el nivel del conjunto de la programación y ya no sólo en el nivel de los programas que la constituyen significa identificar un ámbito de significación que no es habitualmente percibido por el destinatario (y, en muchas ocasiones, tampoco por el destinador) como mensaje –y ante el que, por el mismo, se encuentra especialmente indefenso."

"Por otra parte, las mismas unidades de programación reconocidas por el destinatario como mensajes constituyen discursos portadores de múltiples niveles de significación más amplios que los que lo constituyen en mensaje, es decir, los especialmente marcados por el destinador (y reconocidos por el destinatario) como portadores de información."

"En otros términos, la diferencia entre discurso y mensaje y la mayor amplitud del primer concepto con respecto al segundo, permite descubrir en todo proceso de comunicación ámbitos de significación –es decir, fenómenos semióticos- que escapan a la conciencia y a la voluntad comunicativa de sus agentes; ámbitos, por ello mismo, de especial importancia para el análisis de los efectos psicológicos y sociológicos, si no incluso propiamente antropológicos, y que suelen escapar a la atención tanto de los análisis de contenido de corte funcionalista como de los estudios semióticos de nivel exclusivamente comunicativo."

Jesús González Requena (1995). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad* (pàg. 26-27). Madrid: Cátedra.

La programació és la unitat sistemàtica i organitzada, l'estructura superior del llenguatge televisiu.

A partir del que exposa G. Requena (1995) podem definir algunes característiques del discurs televisiu:

a) La primera és la **fragmentació**. Els programes televisius són constantment fragmentats, principalment per la introducció en el seu si de missatges com espots publicitaris, informacions de darrera hora o advertiments sobre programes futurs. A més, els programes estan dividits generalment en capítols o entregues emesos periòdicament, i sovint dintre d'aquestes entregues hi ha també subdivisions que poden prologar-se en altres moments en diferents programes. D'altra banda, existeixen programes mancats d'autonomia des del moment en què remeten a la cadena mateixa, com també segments l'única funció dels quals és establir la continuïtat de la pròpia programació.

b) Una segona característica és la **combinació heterogènia de gèneres**. La relació entre la fragmentació del discurs televisiu i la seva necessària presentació en continuïtat produeix com a resultat una combinació molt diversificada de gèneres. Això no es tradueix en una crisi dels gèneres tradicionals, que es mantenen perfectament identificables, sinó en un augment de la seva multiplicació i presentació fragmentària, la qual cosa origina l'aparició de nous tipus genèrics de programes anomenats tècnicament **formats**, que es caracteritzen precisament per la recerca d'una perfecta adequació de la barreja de gèneres en el seu si.

c) La tercera característica és la **manca de clausura**. Tal com explica G. Requena (1995): "Potser l'aspecte més sorprenent del discurs televisiu és la seva tendència a negar tota forma de clausura i, per tant, a perllongar-se ininterrompudament cap a l'infinit". En aquesta absència de clausura se sustenta la paradoxa fonamental de la televisió, la negació del sentit, ja que el sentit de tot discurs neix precisament, segons la teoria de la comunicació, de la seva clausura.

D'aquesta lectura del discurs televisiu, se'n deriva que les dues condicions que sustenten el funcionament simbòlic de la narrativitat –la clausura del relat i la demora de la seva resolució– fan incompatible en la teoria el discurs televisiu i la narració.

Lectura recomanada

Llegiu el fragment següent:
Lorenzo Vilches (1993). "Las formas del discurso televisivo". A: *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós.

1.2. Televisió i relat

Amb tot, la televisió explica coses, i ho fa construint històries. Això no obstant, aquestes històries –per exemple, els reportatges informatius– no tenen fi, no toleren cap demora i estan sotmeses a una tensió espectacular constant, traduïda normalment en el bombardeig d'estímuls escòpics; una tensió que s'imposa al mateix desenvolupament narratiu.

Així, molts teòrics han observat que la lògica del discurs televisiu s'ha anat desplaçant de manera progressiva i inexorable cap a la fórmula docudramàtica, una fórmula que supedita tota dimensió semàntica al gest mateix d'escenificació. En la forma narrativa que s'ha imposat en televisió és més important el sotmetiment de l'actant al desig de l'espectador que el reconeixement del sentit que es deriva de l'articulació narrativa.

La introducció progressiva d'elements de ficció que es barregen amb la narració de la "realitat", la conversió de la informació en espectacle, el caràcter necessàriament serial dels formats i la seva supeditació a les necessitats publicitàries són les característiques essencials de la televisió contemporània.

El drama de la televisión

"La teledifusión contemporánea se presenta como una manera de enunciar cuya autonomía frente al cine se basa por un lado en su falta de clausura, en su fagocitación constante y por otro, y sobre todo, en el absoluto privilegio del melodrama como modelo de representación. La telenovela constituye (...) la mayor parte de un flujo televisivo definido por una uniformidad fragmentada. Tal uniformidad se basa en las incidencias de lo publicitario hacia la validación de un estilo de vida relativamente uniforme donde la familia ocupa el lugar central. Lo melodramático reviste así, dentro del flujo televisivo, una doble fuerza: incide visualmente en lo que el cine se apropió del melodrama decimonónico como modelo de puesta en escena e incide ideológicamente/temáticamente en series, telenovelas, telediaros y dibujos animados obsesionados por poner en evidencia la normativa moral del ciudadano medio. Se trata de seguir la misma ética comercial que movía a Owen Davis, aquel escritor de melodramas de principios de siglo, "a utilizar el diálogo sólo para expresar los nobles sentimientos tan caros a este tipo de público." La principal diferencia del teatro popular estadounidense de principios de siglo con la televisión contemporánea en relación a su espectador medio consiste en que el cliente no se define en la masa de inmigrantes que acude a la platea sino en el consumidor potencial que ve sentado en su casa los mismos programas que ven millones de familias a través del globo."

Tomás López-Pumarejo (1987). *Aproximación a la telenovela* (pàg. 63). Madrid: Cátedra.

A la recerca d'aquesta major eficàcia comunicativa, els formats televisius parteixen d'un esquema heretat de la narració clàssica, per bé que aquest esquema apareix sotmès als mecanismes propis del mitjà. La narració predominant en televisió és, com es desprèn de la cita que exposem, un relat iteratiu en forma de fulletó, de melodrama interminable.

La narració televisiva predominant

"(...) El culebrón, como el propio discurso televisivo, proclama su voluntad de no terminar nunca, de prolongarse indefinidamente: se enrosca sobre el deseo del espectador y,

mientras lo tiene atrapado, se reproduce indefinidamente enroscándose a su vez sobre sí mismo, sobre sus personajes, sobre sus anécdotas narrativas."

Jesús González Requena (1995). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad* (pàg. 121). Madrid: Cátedra.

El format del fulletó encarna el projecte mateix de la televisió: reproduir-se indefinidament i alhora mantenir el desig de l'espectador constantment atrapat.

Per tal d'aconseguir el segon objectiu, el fulletó posa en joc totes les tècniques possibles de l'impacte espectacular: apel·la a tots els fetitxes de la cultura de masses i de la "cultura" de la publicitat, es planifica d'una manera molt àgil, presenta una estructura narrativa molt complexa, en què abunden els personatges de motivacions incertes que es relacionen en una infinitat de conflictes, i es presenta en seqüències molt breus.

Per aconseguir el primer objectiu, el fulletó esgota totes les possibilitats combinatòries de la trama i dels personatges en joc.

La conseqüència de tot això és la hipertròfia del relat i el buidatge del sentit. I amb això la mort de la narració com a forma de coneixement. Per dir-ho de manera col·loquial: si tot, absolutament tot, pot ocórrer, no importa res del que ocorri.

1.2.1. El telefilm com a model narratiu

Nascut al començament de la dècada dels quaranta, el telefilm com a forma narrativa sorgí com una depuració rendible i operativa del cinema de gènere de Hollywood. A l'article "En alas de la danza: *Miami Vice* y el relato terminal", Vicente Sánchez-Biosca (1989) explica: "Com la fórmula a la forma, així es va comportar el telefilm durant els seus primers anys de vida respecte del cinema clàssic". El telefilm va extreure del cinema clàssic les línies mestres, tant pel que fa a la lògica narrativa com a la concepció de la posada en escena, imprimint-los tot seguit un ritme accelerat més propi dels temps que corrien i més adient a les necessitats del mitjà de comunicació per al qual es fabricava.

La relació entre film clàssic i telefilm ve marcada per dues característiques:

1) En primer lloc, com a producte netament empresarial i seguint els esquemes típics de la producció de béns materials, el telefilm es presenta com un relat serial, és a dir, s'esforça a depurar la seva tècnica compositiva fins a assolir el model ideal –el prototip– i a partir d'ell es reproduïx segons un esquema repetitiu. En aquest sentit el telefilm seria una obra estandarditzada.

2) En segon lloc, el telefilm dels orígens simplifica les estructures narratives del cinema clàssic amb la intenció principal de generar un ritme vertiginós propi del nou mitjà. Això comporta efectes secundaris notables com l'absència

d'història i l'afebliment de la biografia dels personatges, que passen a encarnar estrictament una funció actancial, la successió de seqüències d'escassíssima durada o l'estructura ordenada al voltant de les pauses publicitàries.

Aquestes dues característiques, estandardització i simplificació de les estructures narratives, no són privatives del relat televisiu, perquè el cinema clàssic ja participava en gran part d'elles. Efectivament, la immensa majoria de la producció del Hollywood clàssic respon a una lògica industrial d'estandardització, alhora que suposa una simplificació de les estructures narratives del seu model anterior: la novel·la realista. Les diferències entre el relat fílmic i el relat televisiu són fonamentalment de grau, i es materialitzen en quatre grans nivells segons la lectura de Sánchez-Biosca (1989):

1) El primer d'aquests nivells és la **planificació**. El telefilm hereta la transparència del muntatge per *raccord* i la invisibilitat de la tècnica (i el corresponent esborrat de les marques d'enunciació) que van ser atributs del film clàssic. De fet, les normes de la gramàtica hollywoodiana troben una notable acomodació en les condicions de producció que imposa el mitjà televisiu. La diferència fonamental respecte del cinema clàssic rau en el fet que el telefilm redueix les operacions retòriques del muntatge "transparent" al que és estrictament funcional. Així, és freqüent en el telefilm:

- La repetició constant de les estructures pla/contraplà, corresponents a les escenes dialogades que ara ocupen la major part del telefilm.
- El centrat dels objectes en l'espai.
- L'emplenament escàs dels segons plans, amb un abandó evident del treball en profunditat de camp.
- La ubicació fixa de la càmera, que comporta un fàcil recurs al *zoom*, ja que el *zoom* suposa mobilitzar l'objectiu deixant immòbil el conjunt de l'aparell.
- Limitació del so als diàlegs, el so és rigorosament sincrònic amb la imatge, no té gaires efectes especials i exclou gairebé completament la superposició sonora.

En definitiva, la planificació del telefilm es construeix sobre el model més simplificat de la gramàtica cinematogràfica clàssica.

2) El segon nivell en què es verifiquen les diferències entre film i telefilm és l'**estructura narrativa**. Al telefilm l'estructura narrativa gira al voltant d'un fenomen en principi extern al text –les pauses publicitàries–, que finalment determina els moments de suspensió i les inflexions fonamentals del relat.

Lectura per a la reflexió

Llegiu l'article següent de Todd VanDerWerff, que trobareu disponible en línia:

"Could Netflix's programming strategy kill the golden age of TV?" (8 de febrer del 2013).

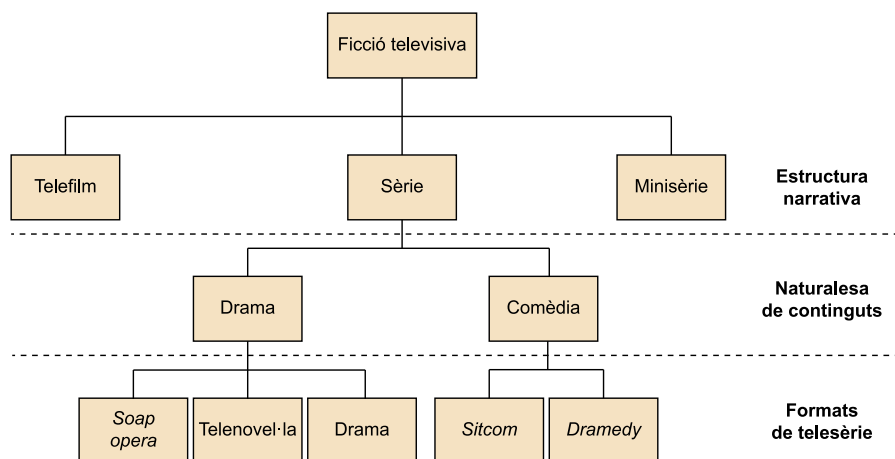
Sobre aquesta estructura suspesa es construeixen les seqüències, reduïdes a un metratge mínim i lligades per una lògica causal que, a més, suposa l'absència total de conflictes secundaris.

3) Un tercer nivell seria de tipus **discursiu**, ja que els telefilms dels orígens presentaven unes estructures recurrents que permetien, més enllà de la manca d'historicitat de la sèrie, establir un vincle encobert entre les unitats intercanviables que formen la sèrie. Aquesta estructura recurrent afecta els rols dels personatges, les fórmules de plantejament dels conflictes, les seves resolucions i la planificació de cada seqüència. La recurrència de tot el sistema suposa un efecte de reconeixement en l'espectador que fa més assequible l'existència d'unitats. La clau d'aquest discurs estructural recurrent és la repetició amb variació o la construcció d'un relat iteratiu.

4) Finalment, existiria un quart nivell de naturalesa **pragmàtica**, ja que el que és subjacent a les diferències entre film i telefilm és una concepció diferent de l'espectador i de la seva relació pragmàtica amb el relat. La televisió substitueix l'espectador clàssic individual per un individu socialitzat dintre del col·lectiu familiar. A més, la mirada i l'entrada de l'espectador a la ficció serà diferent, precisament perquè el component ficcional es dissol en la televisió en benefici d'allò espectacular.

Pel que fa a la tipologia de la ficció televisiva, hi ha nombrosos criteris que es poden tenir presents per tal d'establir una categorització rigorosa i coherent. Per exemple, Sánchez Noriega (2006) proposa els criteris de serialitat, continuïtat, espai dramàtic, desenvolupament narratiu i gènere en la seva proposta. Basant-se en aquests paràmetres, estableix l'existència de vuit tipus de productes de ficció televisiva: telecomèdies, serials (telenovel·les), telefilms, sèries, sèries dramàtiques, minisèries, *tv movies* i dramàtics teatrals.

La tipologia que elabora Ángel Carrasco Campos (2010) és bastant completa i abasta tots els productes de ficció televisiva que existeixen actualment. Recull la seva proposta en un diagrama jeràrquic que ofereix una visió molt clara de com es presenta el panorama de la ficció en la televisió:



Activitat

Llegiu l'article següent:

Ángel Carrasco Campos (2010). "Teleseries: géneros y formatos". *Miguel Hernández Communication Journal* (núm. 1, pàg. 174-200). Elx-Alacant: Universitat Miguel Hernández.

Seguidament, intenteu trobar en la programació actual exemples de cadascun dels tipus de sèries televisives que Ángel Carrasco hi analitza.

1.2.2. La ficció televisiva i la noció d'Edat d'Or

Les sèries televisives estan considerades un rellevant i sobretot interessant objecte d'estudi i així ho demostra la proliferació de tesis, articles, etc. que podem trobar avui en dia. Per exemple, només cal fer una ullada als títols del catàleg de l'editorial Errata Naturae on trobem nombroses referències a sèries que ja han esdevingut material d'estudi crític (*Twin Peaks*, *Mad Men*, *True Detective*, *Breaking Bad*, *The Walking Dead*, *Game of Thrones*, etc. són les protagonistes de molts dels volums del catàleg).

Jorge Carrión a *Teleshakespeare* (2011) arriba a la conclusió que les sèries de ficció han deixat d'ésser un simple producte d'entreteniment per esdevenir objectes artístics amb un valor tan elevat i rellevant com el que poseeixen les obres literàries (de fet, destaca la importància del diàleg –o més aviat de la connexió– que s'estableix entre les sèries i el cinema).

"Nos encontramos en un momento histórico de una complejidad semiótica sin precedentes, por la multiplicación de lenguajes y de vehículos de transmisión, en un nivel de simbiosis e hibridación inimaginable hace veinte años. En ese contexto, tan proclive a la desorientación, al extravío, se impone una lectura literaria de la representación artística. El estudio de los videojuegos, de las teleseries o de las novelas gráficas como literatura expandida no sólo supone su incorporación a la tradición narrativa, es decir, su domesticación (llevarlos al *domus*, a nuestro hogar), también significa observar la producción cultural de nuestros días con una mirada comparativa, que establece conexiones, que crea redes y que las pone en el contexto de la historia, generadora constante de *diferencia* entre textos más o menos afines."

Jorge Carrión (2011, pàg. 46). *Teleshakespeare*. Barcelona: Errata Naturae.

La noció o concepte d'Edat d'Or dins l'àmbit de la ficció televisiva començà a utilitzar-se per a definir una nova etapa de gran riquesa que es va produir i que es materialitzà en sèries com ara *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987) o *ER* (NBC, 1994-2009). A partir d'aquesta noció, els estudiosos coincideixen a afirmar l'existència de tres períodes pel que fa a la cronologia de la televisió nord-americana:

1) Primera Edat d'Or. Com destaca Robert J. Thompson (1996, pàg. 11), es tracta del període comprès des del 1947 fins la dècada dels seixanta. Aquí es troben nombroses adaptacions teatrals però també comencen a haver històries noves formulades per al format televisiu (de fet, molts dels guionistes televisius de l'època es traslladaren després al món del cinema). Els temes més freqüents eren els patriòtics i el drames, entre d'altres. El pas d'aquest període al següent el trobem amb la sèrie *MASH* (CBS, 1972-1983) i amb les comèdies de situació (*sitcoms*) que van protagonitzar la dècada dels anys setanta.

"Ask anyone over fifty and they're likely to tell you that they just don't make television they used to. Their eyes may glaze over as they recall the "Golden Age of Television" –a time stretching roughly from 1947 to 1960 when serious people could take TV seriously."

Robert J. Thompson (1996, pàg. 11). *Television's second golden age: from Hill Street Blues to ER*. Nova York: The Continuum Publishing Company.

2) Segona Edat d'Or. Aquesta segona etapa comprèn els anys entre 1980 i 2000 i s'inicia amb *Hill Street Blues* (NBC, 1981-1987), que marcà un abans i un després en la ficció televisiva. La diversitat narrativa de les propostes de ficció i la representació a la pantalla d'un extens univers social són algunes de les característiques més notables d'aquesta etapa. De fet, aquest període també és conegut com el de la *quality tv*, una època en la qual els productes de ficció comencen a destacar pel seu valor. Thompson (1996, 13-16) esmenta les dotze característiques que defineixen les sèries representatives de la *quality tv*:

1. La *quality tv* es defineix millor per allò que no és: una televisió convencional. Una televisió que trenca les normes i que transforma i reinventa els gèneres.
2. Estem al davant d'una televisió d'autor on els guionistes prenen relleu per primera vegada. Podem esmentar *Hill Street Blues* com el primer exemple de sèrie d'autor amb la figura d'Steven Bochco als crèdits.
3. El *target* d'aquesta televisió és majoritàriament urbà, jove i amb formació.
4. Les sèries d'aquest període han de lluitar per mantenir la seva qualitat enfront els interessos comercials de les productores.

5. La *quality tv* acostuma a tenir un gran elenc i aquesta varietat permet precisament una diversitat de punts de vista i de múltiples trames en la ficció.
6. Les sèries de la *quality tv* tenen memòria: poden ser seriades o no però sempre tendiran a fer referència a episodis anteriors. Els personatges canvien a mesura que la sèrie es va desenvolupant.
7. Es creen nous gèneres a partir de la mescla dels antics, com ara el cas de *Northern Exposure* (CBS, 1990#1995), una ficció que combina el drama amb la *sitcom* i el realisme màgic.
8. En aquestes sèries el guió és molt important i més complex que en altres tipus de programes.
9. Sovint es produeix l'autoreferencialitat: les referències a la mateixa televisió són ben nombroses.
10. És una televisió de controvèrsia: temes com ara la SIDA, l'avortament, l'homosexualitat, el racisme o la religió, entre d'altres, apareixen a les trames.
11. Les sèries aspiren al realisme.
12. Totes les sèries que poseeixen les onze característiques anteriors han rebut un gran nombre de premis de la crítica (*Hill Street Blues*, *Northern Exposure*, *Twin Peaks*, etc.).

Una de les produccions més emblemàtiques d'aquesta època és *Twin Peaks* (David Lynch i Mark Frost, 1990), "que traeria a la pantalla del televisor las ambiciones artísticas del cine de autor utilizando el lenguaje de la serie y llevándolo hacia territorios a los que ésta no había ido nunca" (Toni de la Torre, 2016, pàg. 415). Per a Sánchez Noriega (2012, pàg. 676) "desde el punto de vista formal, *Twin Peaks* tiene notables atractivos: el principal es la densidad narrativa de cada secuencia, concebida también como pieza de rompecabezas en el conjunto del relato, pero con la entidad suficiente como para mantener el interés por sí misma; es decir, no hay escenas de transición y hasta parece que se huye del clímax. En cualquier momento se puede dar un plano o una palabra que sean la clave del relato".

"La espiral de teorías, incógnitas y dudas pronto se elevó hasta límites insospechados, convirtiendo *Twin Peaks* y sus misterios en parte de la conversación diaria en el trabajo para miles de estadounidenses (...) El primer episodio fue visto por 34,6 millones de espectadores y produjo una verdadera fiebre entre los medios de comunicación, convirtiéndose automáticamente a la serie en favorita de la crítica, de modo que las expectativas a su alrededor se dispararon a gran velocidad. En última instancia, fue esta atención tan arrolladora la que encumbró y luego penalizó la serie con unas cifras de audiencia que se desplomaron en la segunda temporada, cuando dichas expectativas no encajaron con lo que la audiencia había especulado que sería la serie durante sus primeros episodios. Un fenómeno parecido ocurrió años más tarde con *Lost*, donde los elementos sobrenaturales también fueron introduciéndose de forma paulatina y desconcertaron a una audiencia que había entrado en la serie con una premisa más convencional (el asesinato a resolver en un caso, el accidente de avión en el otro)."

Toni de la Torre (2016, pàg. 415). *Historia de las series*. Barcelona: Roca Editorial de Libros.

3) Tercera Edat d'Or. Aquesta etapa es pot considerar com la continuació natural de l'anterior però afegint-hi un nou component: internet. Les noves tecnologies van fer possible l'aparició de la interactivitat i, com a conseqüència d'això, la participació del públic a l'hora de consumir la ficció televisiva. Jenkins (2008) parla de "cultura participativa", que és la que "contrasta con nociones más antiguas del espectador mediático pasivo. Más que hablar de

productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo."

L'acte de veure una sèrie ja no es limita a seure al sofà de casa i rebre la narració de manera pasiva (De la Torre, 2016) sinó que, a més, es produeix un intercanvi de comunicacions amb el col·lectiu d'usuaris de les diferents xarxes socials. Cal afegir també la presència dels telèfons intel·ligents que, gràcies a la seva ubicuïtat, permeten als espectadors obtenir una continuïtat en la conversa: durant l'emissió de la sèrie o fins i tot allargant-se entre els diferents episodis. Així doncs, els dispositius esdevenen una "segona pantalla" que els usuaris consulten simultàniament a la primera pantalla (la televisió).

"Al tratarse de una segunda pantalla, este proceso lleva inevitablemente a una división de la atención del espectador respecto a la primera. Mientras las ficciones cinematográficas tienen todavía como espacio principal las salas de cine y el ritual asociado a las mismas (apagar las luces, el silencio, etc.) que hace que no se consulten los smartphones durante la proyección, las ficciones televisivas, cuyo ritual es más relajado al estar situadas en el espacio doméstico, hacen que sea más sencilla la división de la atención de la audiencia, que pasa fácilmente de la primera pantalla a la segunda o las combina al mismo tiempo."

Toni De la Torre (2016). *Historia de las series* (pàg. 600). Barcelona: Roca Editorial de Libros.

La incorporació de les noves tecnologies, d'una banda, i la possibilitat de veure temporades senceres de sèries al moment, d'altra banda, han fet nèixer un nou concepte que defineix a la perfecció un nou hàbit de consum de la ficció televisiva: la pràctica del *binge-watching*. Així, els consumidors visionen temporades senceres de sèries gairebé sense pausa fins esgotar els capítols, una tendència que, segons De la Torre (2016), suggereix "una cierta compulsión o pérdida de control por parte del espectador" i que "está estrechamente relacionada con la enorme disponibilidad de las series".

2. L'ocàs de la narració: "cinema de l'excés", videoclip i espots

2.1. La narració en el "cinema de l'excés"

Tot i que el cinema narratiu sempre ha abundat en moments en què el virtuosisme tècnic de la imatge ha tingut l'efecte de detenir i alterar el caràcter de la narració –vegeu l'exemple, molt citat, de les pel·lícules musicals, en què la narració es dissol en números coreogràfics, complexos i elaborats acompanyats de cançons–, no és fins a la irrupció massiva de les tècniques digitals de composició i creació d'imatges que els públics assisteixen a una nova i definitiva posada en qüestió de la narració enfrontada a una superabundància d'imatges tan espectaculars com autoreferencials i hiperconscients.

Diversos teòrics han posat com a exemple molt vàlid del nou estatut de la narració les pel·lícules d'efectes especials. Tal com explica Darley, en aquestes pel·lícules "la perícia tècnica funciona per a produir precisament tant l'espectacle com el reconeixement de l'artifici mateix". La naturalesa extraordinària de les imatges en el cinema d'efectes especials, per molt "invisibles" i tècnicament opaques que siguin, atreu l'atenció sobre les mateixes imatges i sobre el lloc que ocupen en el si d'un sistema estètic específic: "es tracta d'una naturalesa sorprenent tant per allò que mostra com per la manera com ho fa".

Les pel·lícules en què predominen els efectes especials són pel·lícules d'"emoció tecnològica", en les quals la concepció que el cinema és igual a narració, preponderant com s'ha vist en l'època clàssica, sembla haver estat superada. Els efectes visuals i d'acció que fan possibles les tècniques digitals han esdevingut actualment el tret estètic predominant d'aquesta mena de films, han "deixat de ser digressions i esclats de virtuosisme aïllats i intermitents". Aquestes pel·lícules segueixen essent narratives, però la narració que desenvolupen ja no és la raó principal per a anar a veure-les.

Els públics cerquen i troben en les pel·lícules en què predominen els efectes especials, no el plaer de la narració o el coneixement que se'n despren, sinó l'emoció tecnològica i el plaer generat per un nou il·lusionisme que posa constantment en qüestió les possibilitats de les tecnologies de la imatge en els àmbits de la representació i la simulació.

Els crítics i estudiosos que segueixen jutjant aquestes pel·lícules a partir de criteris i valors narratius tradicionals generalment s'equivoquen, ja que no contemplen els nous valors d'ús d'aquests textos.

El cinema de l'excés

"El placer y la gratificación implican ahora una actitud diferente, una fascinación consciente provocada por el juego de referencias intertextuales y –en paralelo con la entrega a los sensacionales deleites de la imagen y la acción– por la perfección analógica y la aplicación espectacular de las propias imágenes, desligadas de sus vínculos referenciales. Imágenes que, peses a su imperceptibilidad y su ilusionismo perfectos, se ofrecen no obstante a una especie de juego perceptivo en torno a su propia materialidad y al artificio que se oculta detrás de su fabricación. Aquí se concede al propio significante tanta importancia como al significado."

Andrew Darley (2002). *Cultura visual digital* (pàg. 179). Barcelona: Paidós.

Darley considera adequat estudiar aquest nou cinema a partir de la noció de *desmesura* o *excés*. Kristin Thompson introdueix la noció d'*excés* per explicar una dimensió de la textualitat cinematogràfica que existeix en totes les pel·lícules i que resideix tant en la naturalesa física com en el caràcter fabricat de tots els films. L'*excés* rau en la multiplicitat d'elements presents en una pel·lícula que s'escapen del control de "les seves estructures unificadores", com també en components estilístics immotivats. En definitiva, l'*excés* és tot allò que resulta suplementari per a la funció narrativa en el pla visual (i en el sonor). Això no obstant, per tal d'aplicar la noció d'*excés* l'hauríem de desproveir de qualsevol connotació negativa. L'*excés* no és "allò que sobra", ni "allò superflu", sinó "allò complementari".

"An awareness of excess may help change the status of narrative in general for the viewer. One of the great limitations for the viewer in our culture has been the attitude that film equals narrative, and that entertainment consists wholly of an "escapism" inherent in the plot. Such a belief limits the spectator's participation to understanding only the chain of cause and effect. The fact that we call this understanding the ability to "follow" the narrative is not accidental. The viewer goes along a pre-ordained path, trying to come to the "correct" conclusions; skillful viewing may consist of being able to anticipate plot events before they occur (as with the detective story, which becomes a game in guessing the identity of the criminal before the final revelation). This total absorption in narrative has some unpleasant consequences for the act of viewing. The viewer may be capable of understanding the narrative, but has no context in which to place that understanding; the underlying arbitrariness of the narrative is hidden by structures of motivation and naturalization. A narrative is a chain of causes and effects, but, unlike the real world, the narrative world requires one initial cause which itself has no cause. The choice of this initial cause is one source of the arbitrariness of narrative. Also, once the hermeneutic and proairetic codes are opened in a narrative, there is nothing which logically determines how long the narrative will continue; more and more delays could prolong the chain of cause and effect indefinitely. Thus the initiation, progression, and closure of fictional narratives is largely arbitrary. Narratives are not logical in themselves; they only make use of logic. An understanding of the plot, then, is only a limited understanding of one (arbitrary) portion of the film. But if one looks beyond narrative, at both the unified and the excessive elements at work on other levels, the underlying principles of the film (such as the hermeneutic code and the patterns of motivation) may become apparent. The viewer is no longer caught in the bind of mistaking the causal structure of the narrative for some sort of inevitable, true, or natural set of events which is beyond questioning or criticism (except for superficial evaluation on the grounds of culturally defined conventions and canons of verisimilitude)."

Kristin Thompson (1977, vol. I, núm. 2, pàg. 62-63). "The concept of Cinematic Excess". *Cine Tracts, a Journal of film, communications, culture, and politics*.

En l'àmbit de la imatge, la pel·lícula narrativa clàssica s'ha esforçat gairebé sempre a allunyar l'atenció de l'espectador d'aquesta mena d'aspectes complementaris, precisament mitjançant maneres d'apel·lació o de lectura que privilegien la concentració de l'espectador en diegesis absolutament motivades. Aquests aspectes del text cinemàtic sobre els quals Barthes reclama la nostra atenció estan relacionats amb allò aparentment superflu, amb l'atzar, amb el que és fortuït; és a dir, precisament amb les accions i les aparences no motivades. Per bé que tots aquests elements es troben presents al Hollywood clàssic, tanmateix tendeixen a escapar-se de la nostra atenció –com a molt, només la passen fregant, de manera seductora i fugaç– per la coerció de la motivació que implica la forma particular de narració clàssica. Quan les narracions s'afebleixen i apareixen en tota la seva magnitud aquests elements complementaris és quan podem parlar de "cinema de l'excés".

2.1.1. La imatge de síntesi, paradigma de l'excés

Les imatges de síntesi, que han anat envaint de manera progressiva i inexorable el mitjà cinematogràfic i s'han anat apoderant de la seva forma de representació característica, suposen un important punt d'inflexió en l'estudi de l'estètica del cinema, però també en l'anàlisi de la narració. Si l'estudi de la narració, tant escrita com audiovisual, ha estat associat tradicionalment a la idea d'una visió del món, la irrupció de noves maneres de veure el món, o fins i tot la creació de nous móns visuals, obliga els analistes a formular noves incògnites sobre els plantejaments i efectes d'una narració basada en aquestes noves maneres.

A *The language of new media*, Lev Manovich afirma: "La imatge de síntesi generada per ordinador no és una representació inferior de la nostra realitat, sinó una representació realista d'una nova realitat". A una nova realitat, sens dubte, li corresponen noves maneres de narrar.

Per Michel Larouche (1998) la principal aposta de les imatges de síntesi no consisteix tant en "(...) la paradoxa de la simulació (que) és poder simular la representació", com en el caràcter virtual lligat a la tercera dimensió inscrita en el programa d'ordinador: "l'aspecte interactiu o dialògic". L'espectador pot interactuar gairebé immediatament amb aquestes imatges i esdevenir "espectador" (espectador-actor). Les imatges de síntesi posen en el primer nivell del consum audiovisual la relació de l'espectador amb la imatge mateixa, més que no pas la seva relació amb la història narrada.

Sobre aquesta naturalesa interactiva del mitjà en relació amb aquestes noves imatges, Larouche comenta: "evidentment ja podem avançar que la imatge cinematogràfica, atesa la seva impressió sobre la pel·lícula, no pot ser interactiva", i afegeix: "però la interactivitat actua en un altre nivell". El fet que les imatges de síntesi suposin un canvi radical de paradigma –a la lògica de la

representació òptica succeeix la lògica de la simulació digital-, implica al seu torn un canvi radical de relació amb les imatges, en la qual té més importància la dinàmica que anima les imatges de síntesi que el seu resultat concret.

Edmon Couchot afirmava: "El temps de la síntesi no reenvia més als esdeveniments sinó a les eventualitats, a un transcórrer possible del càlcul, que depèn del transcórrer mateix de la imatge, dels programes que la generen i de les reaccions de l'espectador". Per a ambdós teòrics els films que combinen imatges analògiques i imatges digitals enfronten contínuament l'espectador amb les eleccions efectuades i consegüentment amb les potencialitats suscidades. Creen una veritable interactivitat.

En el fons aquí es parla del mateix que apuntava Darley respecte de la marcada autoreferencialitat del cinema d'espectacle contemporani. L'espectador no viu la història sinó que dialoga amb el prodigi tècnic de les imatges.

El teòric Roger Odin ha qualificat aquesta forma de consum com a mode energètic, i el defineix com "fer vibrar al ritme de les imatges i els sons / veure un film per vibrar al ritme de les imatges i els sons". En relació amb la ficcionalització, aquesta energetització es caracteritza pel fet que la relació instaurada entre el film i l'espectador no és una relació entre la diegesi, el relat i l'espectador, sinó entre les imatges i els sons i l'espectador; imatges i sons que tenen des d'aquest moment una autonomia. Aquest tipus energètic és el que funciona en els clips, en certes produccions de videoart, en nombroses realitzacions en imatges de síntesi, com també en la televisió, en els crèdits o en certs interludis no diegètics, però també cada vegada que ens abandonem davant la televisió com abans un simple flux que funciona a intensitats variables.

Per a Larouche, "el mode energètic tradueix l'autonomia, en relació amb la diegesi, d'imatges i de sons i la seva relació directa amb l'espectador. Aquesta independència de les imatges i dels sons resulta d'una modificació del seu estatut. Les imatges s'escapen de la referència que els estava associada. La imatge es descobreix com una imatge i ja no apareix com una síntesi espaciotemporal efectuada pel productor imaginari d'una identificació, sinó segons una concepció plàstica d'un quadre composta de coordenades verticals-horitzontals i de límits imposats a la vista. "Es converteix per damunt de tot en acte, elecció que s'interroga, joc". Des d'aquest moment, l'espectador és interpel·lat com a espectador i el film adquireix una dimensió performativa.

Imatge de síntesi i efectes especials

Proposem la lectura d'aquest article de l'escriptor i acadèmic Rudy Rucker sobre la imatge digital aplicada als efectes especials publicat a la revista *Wired* el setembre de 1993:

Rudy Rucker (1993). "Use your illusion: kit-bashing the cosmic matte". *Wired* (setembre).

"*Terminator 2: El juicio final* señaló el camino hacia una nueva forma de producir un modo particular de espectáculo que comprendía imágenes generadas por ordenador.

Si *Terminator 2: El juicio final* convenció por fin a Hollywood de que el cine digital resultaba tanto estéticamente factible como potencialmente muy lucrativo, una de las películas, perteneciente al conjunto que analizamos, que inició la senda de la inusitada densidad en el uso de imágenes digitales que aparecía tanto en aquel filme como en títulos posteriores, fue *Abyss*, producida un año antes. A este respecto, resulta especialmente relevante la única escena de *Abyss* en la que se utilizaron imágenes sintetizadas por ordenador. Se trata de una secuencia que tiene lugar aproximadamente a mitad del filme, y en ella interviene una «sonda alienígena», un supuesto «seudópodo» formado por agua de mar, que penetra en una instalación de exploración submarina y establece contacto con su personal. La duración de la escena ocupa tan sólo cinco minutos y medio del tiempo total de la película (140 minutos), mientras que la duración total de los planos que contienen efectos generados por ordenador apenas es de un minuto. Sin embargo, ofrece uno de los momentos más espectaculares y atractivos de toda la película, proeza nada desdeñable si tenemos en cuenta que el filme se encuentra lleno, de principio a fin, de efectos visuales especiales, invariablemente calculados para producir la máxima excitación visual."

Andrew Darley (2002, pàg. 171-172). *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós.

Lectura per a la reflexió

The public life of numbers

Michelle Pierson (2002). *Special Effects. Still in the search of wonder*. Nova York: Columbia Univ. Press.

From the beginning the introduction of digital imaging technologies raised questions about the future of traditional special effects techniques. In 1991 the expansion of Industrial Light and Magic's computer graphics division resulted in the merging and downsizing of its creature and model shops. And by the following year its matte department was working exclusively with digital imaging systems. The concern for many people trained in the techniques of makeup and prosthetics, model making, and animatronics was that the demand for this type of workmanship would simply disappear altogether should CGI ever prove to be capable of simulating the materiality of physical effects effectively enough to meet with audiences' approval. And this concern has not turned out to be entirely unfounded: the history of special effects is littered with the discarded apparatus and lost or dimly remembered skills associated with special effects techniques that no longer exhibit enough of the requisite mixture of technology and art to be considered state of the art.

Although it is still occasionally used for feature film effects, stop-motion animation is now only dimly remembered as a special effects technique in cult publications like *Classic Images* and, more eerily, in the retrovisionist glow of its computer-generated simulation in Tim Burton's *Mars Attacks!* But it is those special effects techniques that have been developed to create new kinds of images that rely most strongly on the auratic effect of their technological and artistic novelty to capture the eye and arrest the gaze. Other kinds of special effects function less in terms of visual display than in terms of hyperkinetic stimulus. And the techniques used to produce these kinds of effects have in fact changed very little over the years. Many such effects techniques will continue to have a place in blockbuster filmmaking for as long as the demand for the pyrotechnical dramas favored by the current cinema of action attractions prevails. Shots of models and miniatures that have been physically blown up before the camera still have an indexical realism that is a lot more time consuming to try to simulate on a computer.

The aesthetic parameters for different types of effects shots vary in accordance with the degree to which they are exhibited as aesthetic artifacts. For special effects shots in which artifacts function as props for pyrotechnical displays or as background objects, the primary focus of art-and-effects direction is on the integration of the effect into the cinematographic space of the action. In these types of effects shots the drive for realism (and photorealism) is strongest. In the broadest sense, however, all special effects represent a mode of visual display that privileges aesthetic novelty over realism. And in the end this is the reason *Inde-*

pendence Day always had more chance of succeeding at the box office than *Godzilla* did. At the time, the novelty of *ID4*'s special effects lay in the decision to adapt the make-do aesthetic of B-grade SF to a mainstream, big-budget film. In contrast, the computer-generated *Godzilla* represented a conservative attempt to pass off an aesthetic that had already lost its auratic power over contemporary audiences. Although the cultural reception of these films can't be entirely understood in terms of how audiences perceive their special effects, the aesthetic choices governing the production of these effects does set the tone for audiences' emotional and intellectual engagement with this cinema. While there is nothing sly about a film like *Independence Day* –the spectatorial pleasures it offers are the patently superficial seductions of pastiche– its aesthetic and stylistic choices simultaneously disavow and reenact a nostalgic relation to a form of cinema that no longer exists.

At the beginning of a new century, it remains for film and cultural critics not only to wonder what the future of CGI might look like but also to try to understand the cultural and technological pressures that have led to the production of imagery that increasingly looks the same. In the early years of CGI production, before the simulationist aesthetic that now prevails became dominant, it was still possible to imagine an aesthetic that did not turn to simulation to imagine the future. There was still something ambiguous in the hyperrealism of the CGI effects that illuminated science fiction cinema in the early part of the last decade, something that eluded the rational transparency of simulation. We need look no further than *The Phantom Menace* to be reminded of the complex of forces that determine how and in what capacities visual effects are featured in the contemporary SF film. To insist that the possibility of crafting a different future for CGI rests on the identification of craft not just with the pursuit of aesthetic novelty and innovation but more particularly with a refusal to make the kinds of aesthetic choices that put the visual effects image under erasure begs the question of whether the circumstances for such a future even exist in Hollywood.

for Leslie Bishko, a teacher and computer animator, cultivating a sensibility and a craft for working in the medium means not only learning how to treat animation software as an expressive tool but also working on a procedural or algorithmic level to adapt it to suit individual animators' needs. Bishko's reflections on the computer animator's craft draw on the experiences of those animators for whom computer-generated imaging is an expressive activity, not an industrial practice. The circumstances in which computer-generated images are produced for Hollywood cinema, on the other hand, usually involve some sort of tendering process whereby special effects companies bid for contracts in an extremely competitive market. To some extent the tendering process itself is used as a forum for negotiating the aesthetic parameters of the commissioned imagery. And as the pressure to produce this imagery for less money and within shorter and shorter production periods has increased, opportunities for developing customized (or proprietary) software have dwindled. The larger effects companies can still afford to devote resources to the research and development of new software, but smaller companies are left to make do with what is available. While science fiction cinema's turn to low tech reneged on the utopian promise of a cinema that has historically made the imaging of the future its most charismatic feature, in this context a low-tech aesthetic can also be seen as a populist alternative to simulation. Although it is at odds with the high-tech virtuosity of a technofuturist aesthetic, it too exhibits a patent disregard for the rational transparency of simulation. Turning necessity to advantage, it is an aesthetic that takes its cues from television, video games, and the World Wide Web: popular cultural forms that don't just represent sites for the domestic consumption of images but also sites for the articulation of fantasies of home image production.

Audiences' expectations of what the CGI effects for blockbuster cinema should look like are dispersed across a range of possibilities. It is now, however, when the computer-generated image has become decidedly more ubiquitous than charismatic, that it is important to remember that it is because cinema brings a public dimension to the consumption of computer-generated imagery that it continues to act as a particularly charged site for speculation about its future. In the computer-generated simulation of an analog world, it is possible to see –in the mode, for instance, of theory-SF– a terrible will to a machine vision. It is the CGI effects in Hollywood SF, on the other hand, that reveal the link between CGI and simulation to be historical and therefore contingent. Special effects are the future of digital imaging not because they represent the most innovative or the most expressive mode of computer-generated imaging. They are in fact neither of

these things. It is rather because they have already exhausted a range of aesthetic possibilities for this new medium that the future has been forced upon them.

2.2. El vídeo musical: espectacle i (no)narració

El videoclip constitueix una forma particular de producte televisiu que comença a ser tractada amb regularitat pels teòrics de la imatge postmoderna.

"El vídeo musical aúna y combina música, actuación musical, y, de muy diversas maneras, gran cantidad de otras formas, estilos, géneros y recursos audiovisuales procedentes del teatro, del cine, el baile, la moda, la televisión y la publicidad. Algunas de ellas siempre han estado relacionadas directa o indirectamente con el pop, mientras que otras lo han comenzado a estar más recientemente. No obstante, con el vídeo musical estos elementos parecen combinarse con la música grabada y la actuación musical de un modo nuevo y característico. Es este sentido, los vídeos musicales constituyen una de las formas más consumadas de esa dimensión de la cultura visual contemporánea que se basa en una estética de intertextualidad exhibida."

Andrew Darley (2002). *Cultura visual digital* (pàg. 184). Barcelona: Paidós.

El vídeo musical, així doncs, esdevé un producte complex que ofereix múltiples perspectives d'anàlisi. Tal com afirma Ana M. Sedeño (2007, pàg. 502), el videoclip és un gènere audiovisual que es caracteritza perquè "parte de todos los géneros y los pone en crisis (los transforma y los cita), de forma que sería más procedente hablar de macrogénero (son posibles todas las mezclas caprichosas entre géneros), intergénero (especie de género multimedia, donde la música, la imagen y el texto forman una especie de conducto multimedia). El videoclip se desarrolla sobre la mezcla y combinación de recursos formales y retóricos de procedencia indistinta."

L'any 1987 E. Ann Kaplan va dedicar el seu llibre *Rocking around the clock: music, television, postmodernism and popular culture* a aquesta forma característica de la imatge contemporània. En el seu estudi Kaplan divideix els videoclips en cinc tipus: "romàntics", de "preocupacions socials", "nihilistes", "clàssics" i "postmoderns", atribuïnt a cadascun d'ells característiques formals i narratives específiques.

Els vídeos "romàntics" són aquells que es basen en la narració de temes de pèrdua i reencontre, i en la projecció de relacions sexuals normalitzades; els "nihilistes" són antinarratius i subratllen estètiques sadomasoquistes, homoeoròtiques o andrògines; els "clàssics" fan servir l'estructura de mirada (masculina) característica del Hollywood clàssic o citen directament els seus gèneres; d'altra banda, els "postmoderns" són tots aquells que no es poden encaixar en els compartiments anteriors, i estan marcats segons l'autora per una negativa de les imatges a prendre una posició clara, a comunicar un significat evident.

Anys després de l'estudi de Kaplan podem dir que allò "postmodern" s'ha convertit en la forma privilegiada del videoclip, ja que tal com apunta Dick Hebdige "s'han convertit en una forma dissenyada per explicar una imatge més que no pas una història"; els continguts narratius del videoclip han anat deixant lloc a espais no narratius, a espais de suggestions visuals no realistes ni

modernes que no porten a cap identificació ni reflexió crítica i que es refereixen essencialment a la imatge mateixa, en comptes de referir-se a un món exterior a ella.

També en relació amb la tipologia del videoclip, Ana M. Sedeño (2007, pàg. 500-501) elabora una proposta de classificació bastant coherent respecte a això:

"Desde este punto de vista pueden clasificarse tres tipos de videoclips musicales, atendiendo a su mayor o menor interés por el desarrollo de programas narrativos:

- Narrativo: en los que pueden vislumbrarse un programa narrativo. Algunos poseen desarrollos muy convencionales: a veces el cantante es el protagonista de la historia, mientras canta o baila. Esto ya ocurría en un precedente claro del clip: la película musical *Qué noche la de aquel día* (*A Hard Days Night*, Richard Lester, 1964) de The Beatles. Estos microrrelatos suelen poseer las características propias de un film: marcadas elipsis, flujo continuo y transición transparente entre imágenes; *raccord*; fundido a negro como elemento de puntuación espacio-temporal o separador de bloques. Pero todo ello sin olvidar la deuda del videoclip con las vanguardias artísticas: junto a estos elementos se produce la ruptura de los tradicionales parámetros espacio-temporales, para intentar negar la convencionalidad de la narración.
- Descriptivo: no albergan ningún programa narrativo en sus imágenes, sino que basan su discurso visual en unos códigos de realización y de reiteración musicovisual, similares al del spot televisivo y más útil para sus objetivos seductores.
- Descriptivo-narrativo: es una mezcla de los dos anteriores. En ellos suele existir un nivel diegético, de la historia, y otro nivel en el que simplemente se ve al cantante o grupo actuando en un escenario más o menos extravagante, o en cualquier otro sitio. Éste es el tipo de videoclip que suele elegirse cuando se desea representar algún tipo de argumento temporal con un desarrollo narrativo muy reducido y constreñido.

Esta clasificación puede completarse con la siguiente, mucho más habitual en la terminología y tradición crítica –no únicamente semiótica– sobre el videoclip musical:

- Dramático o narrativo: aquellos en los que se presenta una secuencia de eventos donde se narra una historia bajo la estructura dramática clásica, en los cuales la relación de la imagen con la música puede ser lineal (la imagen repite punto por punto la letra de la canción), de adaptación (se estructura una trama paralela, a partir de una canción) y de superposición (se cuenta una historia que puede funcionar independientemente de la canción, aún cuando en conjunto provoque un significado cerrado).
- Musical o *performance*: la banda icónica únicamente es testigo del hecho musical, ya sea en concierto o estudio, o bien consiste en una ilustración estética de la melodía, con lo que únicamente adquiere un carácter escenográfico sin hacer referencia a nada más. La meta es crear cierto sentido de una experiencia en concierto. Vídeos orientados al *performance* indican al espectador que la grabación de la música es el elemento más significativo.
- Conceptual: se apoyan sobre forma poética, sobre todo en la metáfora. No cuentan una historia de manera lineal, lo que hacen es crear cierto ambiente o estética de tipo abstracto o surrealista. Puede ser una secuencia de imágenes con un concepto en común en colores o formas que, unidos por la música, forman un cuadro semiótico que expresa el sentir de la música, no precisamente la letra de la canción. Tanto los vídeos *performances* como los conceptuales son una especie de subclasificación de los descriptivos.
- Mixto: es una combinación de alguna de las clasificaciones anteriores."

Per a Darley la clara naturalesa híbrida del vídeo musical resulta palesa, en el pla del text individual, en la contínua apropiació i incorporació d'imatges, estils i convencions propis d'altres tipus i formes d'imatge que s'esdevé en les seves cintes. El vídeo musical està implicat en un procés de mutació que suposa l'enderroc i la redefinició de les fronteres convencionals.

Un factor important que ha fet possible aquest procés ha estat la producció digital d'imatges. Efectivament, des dels primers anys de la dècada dels vuitanta s'han emprat diferents tècniques de producció d'imatges per ordinador en el camp de la producció del vídeo musical, i el seu ús i importància han augmentat enormement dins del gènere des de llavors i s'han convertit en element fonamental de l'impuls vers la producció de cintes construïdes sobre la intensificació de modes de combinació o muntatge de diferents classes, estils i formes d'imatges.

El resultat d'aquest procés ha estat una estètica que, tot i que perllonga el culte de la imatge, de la superfície i de la sensació característic de la cultura visual contemporània, ha produït la seva pròpia miscel·lània característica d'agrupacions lliures, de models i d'exemplars. Segons l'opinió de Darley, el que tenen en comú en la seva majoria aquestes agrupacions és la propensió a frustrar qualsevol intent de categorització que es pretengui realitzar seguint fórmules tradicionals. "Així doncs, preguntar-se si una cinta determinada és il·lusòria o antiil·lusòria, realista o antirealista, tendeix a resultar absurd, sobretot pel grau tan elevat d'autoreferencialitat que posseeixen els textos. Pel que fa a la seva referència primària la conformen models audiovisuals ja existents, formes d'imatges, la personalitat de les estrelles en auge, etc., s'escapen en gran mesura d'una lògica referencial o figurativa. A més, els vídeos musicals intenten poc, o gens, ocultar la seva dependència respecte d'altres formes, el seu eclecticisme, la seva saturació".

Així, resulta clar i manifest que els videoclips musicals tracten de la imatge en si, intenten crear una imatge per a un so, per a un artista o artistes i (la meitat de les vegades) per a una actuació musical.

Chris Cunningham va obtenir veritable reconeixement com a realitzador de videoclips a partir de la seva col·laboració amb l'artista electrònic Aphex Twin. *Come to Daddy* (1997) ha estat considerat tot un referent en el món dels vídeos musicals, una vertadera obra d'art on la tecnologia, la música i la metàfora es connecten de forma realment impactant.

A l'article "*Come to Daddy, an analysis of the music video directed by Chris Cunningham*", Tom Geric (2005) destaca alguns trets rellevants pel que fa al component narratiu del videoclip d'Aphex Twin:

"While the 'chain of events' in *Come to Daddy* does not reflect a fully developed narrative in the strictly Aristotelian sense –because of the compressed nature of the music video, and the foregrounding of the music, the characters are more archetypal than the fully formed characters consistent with the definition of traditional narrative– it is a video based heavily on narrative form, although the narrative is forced to follow the formal structure of the music. The video places the viewer in a surreal, off-color world where evil lurks around every corner. That evil, embodied in its many different forms throughout, looks startlingly like many poorly-engineered copies (or clones) of Richard D. James, the Aphex Twin. In the beginning of the video, we find ourselves outside a dirty and barren housing complex. The first character that we see onscreen is that of an old woman (played by Coral Lorne) walking her dog. As the woman comes upon a pile of garbage, she allows her dog to sniff at it. As she waits for her dog to examine a small TV, we get the impression that she is being watched. This effect is achieved through the use of a shot-reverse-shot sequence, and subtle motion in the shadows at the edge of the screen. A shadowy figure who partially blocks the left edge of the screen might have gone entirely unnoticed if not for the visual synchronization of the shadow with the introduction of a new sound in the audio track. This synchronization draws our attention to the framing of the shot, which would be avoided within traditional film.

(...) While the narrative of this music video is an important element, frustrating the audience's ability to fully commit to the narrative is necessary to its function. The power of a narrative to dominate all other filmic elements is so strong that in order for a narrative video to work successfully as a music video, and not to be perceived as a short film, it is necessary for the audience's attention to be diverted away from the narrative. If the director were to allow the narrative to come to the foreground, the music would fall into the background, as in a typical Hollywood-style film."

Això no obstant, l'autoreflexivitat dels vídeos musicals contrasta amb la del cinema d'espectacle. En ells la narració resulta encara menys important en la seva composició, mentre que "el descobriment del seu artefacte" ja no constitueix una conseqüència indirecta de l'interès fetitxista per la fabricació de precisió de les superfícies, sinó més aviat un principi de producció.

Per a Darley, en termes estètics "els vídeos musicals exemplifiquen l'afany eclèctic combinatori i intertextual, una modalitat ornamental del neoespectacle, basat sempre en la forma". S'hi detecta una preponderància d'allò visual i una pèrdua d'importància del significat figuratiu tal com s'entén tradicionalment (és a dir, en el sentit del realisme, de la narració).

No obstant això, també podem trobar exemples de videoclips que basen el seu missatge en fórmules bastant properes a la narració "clàssica", creacions que recolzen la seva estructura profunda en la forma aristotèlica de plantejament, nus i desenllaç. Com a exemple d'aquesta proposta, podem esmentar un videoclip del grup The National, *Conversation 16*, dirigit per Scott Jacobson (2011).

Malgrat tractar-se d'una obra de durada curta, es poden distingir perfectament les tres parts:

- **Plantejament:** se'ns mostra la presidenta dels Estats Units (Kristen Schaal) en la seva rutina (mitjançant una sèrie de primers plans, la veiem avorrida al seu despatx, etc.). També observem que un dels seus agents de seguretat (John Slattery) està enamorat d'ella (així ho deduïm gràcies a les escenes que ell s'imagina).
- **Nus:** notem que aquesta segona part de l'estructura ve marcada per la música (el vers *I was afraid I'd eat your brains* introdueix aquesta part). La rutina de la presidenta es veu trencada per l'arribada de la invitació del president de l'Uzbekistan (James Urbaniak).
- **Desenllaç:** el president de l'Uzbekistan la intenta impressionar lluitant amb un fals ós i ella cau, finalment, als seus braços davant la impotència de l'agent de seguretat, que continuava somiant aconseguir el seu amor.

Per tant, no és el significat, entès en termes d'una lògica figurativa o narrativa, sinó la diversió produïda pels significants el que constitueix el tret estètic predominant i potser determinant d'aquest subgènere.

Això és evident tant en els videoclips que apareixen preocupats per la imatge de manera òbvia, com en aquells que es mostren com a "poc acurats", ja que aquests darrers remetent referencialment al format ja conegut de "l'amateur" i se signifiquen precisament per la seva "manca de cura calculada".

Anàlisi textual del videoclip *Black or white* de Michael Jackson

En el fragment següent trobem una anàlisi molt exemplificadora del famós videoclip de Michael Jackson *Black or white*, que va introduir l'ús de la tècnica del *morphing*, molt emprada després en la creació d'efectes especials.

"Como en el caso de miles de vídeos musicales, sólo que más acentuadamente, la pista de imagen de *Black or White* resulta formalmente heterogénea, compuesta por una variada gama de formas y aproximaciones que implican distintas clases de acción real, de animación, de técnicas de vídeo y digitales. La ficción narrativa, el documental (imágenes de archivo) y diversas formas de actuación escenificada coexisten con los dibujos animados y con la animación tridimensional, así como con nuevas técnicas digitales que difuminan las distinciones categóricas y convencionales establecidas. Este empleo de distintas técnicas y formas produce un texto en el que se encuentra presente una verdadera profusión no sólo de distintos tipos de imagen, sino también de combinación de imágenes."

"Así, tomando en primer lugar el vídeo mencionado, hay fundidos imperceptibles realizados digitalmente, como el que congela figuras reales que están bailando, y, sin ningún corte, las fija como muñecos de un juguete de adorno. Fijémonos en el largo y espectacular plano de travelling que abre la cinta, de nuevo producido por medios digitales, con un aparente continuo plano subjetivo de zoom que parte de los aires, por encima de las nubes, y se introduce en el interior de una casa situada en una zona residencial. Para relatar lo que acontece en el interior de la casa, se usa un montaje narrativo de tipo clásico. Pero al mismo tiempo, la composición de la imagen dentro de un mismo plano resulta un rasgo llamativo, por ejemplo en la secuencia de la Estatua de la Libertad, en la que tanto el fondo como la figura de Jackson bailando han sido introducidos mediante *mattes*, o en la escena en la que Jackson, el cantante/intérprete, está superpuesto sobre imágenes de archivo de cruces ardiendo y otras similares. Como último ejemplo, podemos señalar lo que en la época en que apareció el vídeo resultó la combinación de imágenes más llamativa: las escenas de transformación realizadas digitalmente de primerísimos planos de gente cantando, que abarcaban cabeza y hombros, y permitían ver la sucesión de metamorfosis de los rostros, que mudaban de una persona a otra, hasta que

El videoclip narratiu

Proposem la lectura d'aquest article que es pot trobar en línia sobre els videoclips narratius en l'època de YouTube: Pérez Rufí, J. P.; Gómez Pérez, F. J.; Navarrete Cardero, J. L. (2014). "El videoclip narrativo en los tiempos de YouTube". *Sphera Publica* (núm. 2(14), pàg. 36-60).

aparecía Jackson y se trasmutaba en pantera. Junto a esto, está el hecho de que las transiciones entre las escenas o segmentos más importantes de la propia cinta producen yuxtaposiciones igualmente conflictivas o llamativas, dando lugar a una sensación general de fragmentación y de diversidad en el seno de la imagen. En conjunto, la planificación de la cinta posee claramente un carácter no narrativo, que, en todo caso, tendría mayor afinidad con el estilo de montaje que se asocia a las tendencias más radicales del cine de vanguardia. El constante desplazamiento en el tiempo y el espacio contrasta vivamente con la verosimilitud y la continuidad de las formas audiovisuales clásicas."

"Las escenas principales sólo quedan parcialmente unidas por la música mediante sus temas, más o menos relacionados con la infancia, con la globalización multirracial y multicultural y con la actuación del propio Jackson, ya que muchas cosas escapan a este principio. La ingente densidad formal de la cinta y la hibridación de estilos y convenciones (previamente) incongruentes que supone se encuentra urdida por un juego intertextual alusivo que surge de una mezcla de técnicas diferentes y de las formas y estilos visuales asociados a ellas. Así, la calle residencial sobre la que descendemos nos recuerda a la entonces reciente Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands, 1991), y el drama familiar que precede a la canción alude tanto a la comedia de situación televisiva como al serial. A lo largo de todo el vídeo, éste incorpora distintas formas, géneros y estilos, y hay referencias y alusiones a otros tipos de textos. Éstos van desde los documentales sobre naturaleza y antropológicos, pasando por la publicidad y el musical, hasta llegar, en la escena del baile del final, al *film noir*, al género de terror (indirectamente, a Pesadilla en Elm Street [A Nightmare on Elm Street, 1984]) y a los dibujos animados (directamente, a *Los Simpsons*)."

"Por supuesto, todo lo que hemos mencionado implica también una compleja diversidad de estilos visuales, un rico y conflictivo tejido de patrones, formas y texturas, de escenarios, vestuario, acción y color, lo que contribuye a causar la impresión de contraste y conflicto que se produce en el plano formal. En efecto, la cinta nos trae a la cabeza la idea de *extravagancia*, y nos recuerda un concepto acuñado por Eisenstein para describir sus primeros experimentos en el teatro, una especie de 'montaje de atracciones'. Los sentidos son asaltados por una profusión de imágenes, estilos y convenciones incongruentes, los significados aparecen parcialmente y son cancelados o reemplazados por otros distintos, o quedan relegados por las distracciones y por la fascinación que producen el carácter simultáneamente complejo y fugaz de las propias imágenes."

"Y sin embargo, a pesar de todo, existe un claro vínculo unificador mantenido por la actuación de Jackson, por la propia canción, y por el intento de unirlo todo mediante el regreso, al final, al contexto familiar; un reflejo directo de la escena introductoria, con la diferencia de que esta vez es un padre de dibujos animados (Homer Simpson) quien intenta imponer a su hijo su desagrado por la música de Michael Jackson. Por consiguiente, en términos de forma sería incorrecto intentar relacionar a *Black or White* demasiado estrechamente tanto con el vanguardismo moderno como el realismo popular. Se trata, más bien, de un híbrido complejo, que muestra rasgos formales y estilísticos característicos de ambos, pero que en última instancia produce una impresión general bien diferente a la de cualquiera de ellos."

"Quizás la faceta más seductora de esta extravagancia visual, y lo que de hecho constituyó en la época su atracción más novedosa, sean las secuencias de imágenes producidas mediante lo que entonces era una técnica de procesamiento digital de imágenes recientemente perfeccionada llamada 'morphing'. Esta técnica permitía la metamorfosis en pantalla de una figura de acción real en otra, *Black or White* utilizó este recurso con el que logró un efecto notable, produciendo así nuevos ejemplos de lo que he denominado 'fotografía imposible'. Somos testigos de una 'captación simulada' –una 'fotografía de acción real'– de una persona que se transforma en pantera, y de una secuencia extraordinaria en la que planos reales de cabeza y hombros de individuos de distintas razas y sexos muestran la metamorfosis en tiempo real de unos en otros, mientras todos aparentan cantar la canción que da título al vídeo. Si la novedad de este efecto de imagen llama ya la atención sobre el mismo, el contexto dentro del cual aparece consagra su uso como un ejemplo más de atracción visual."

Andrew Darley (2002). *Cultura visual digital* (pàg. 190-192). Barcelona: Paidós.

Activitat

Mireu el videoclip *The Wheel*, dirigit per Seamus Murphy (2016) per a l'artista PJ Harvey, i després reflexioneu sobre el visionat a partir dels conceptes exposats. Creieu que es pot considerar narratiu?

2.3. Els *fashion films*: la narració al servei de les marques

Així com hem vist que el videoclip constitueix actualment una forma narrativa completa que és tractada pels teòrics de la imatge postmoderna, en el cas de la publicitat –els espots publicitaris, en concret– veurem que succeeix el mateix. Ana M. Sedeño (2007, pàg. 494) assenyala el vincle que connecta aquests audiovisuals amb els videoclips, el que ella anomena *mercanarrativa*:

"La mercanarrativa supone el conjunto de modalidades narrativas que fundamentan su naturaleza en su función de ser vehículos de objetivos o finalidades publicitarias o comerciales.

La publicidad, en diferentes fórmulas como la audiovisual, la cartelería, la fotografía publicitaria..., así como el videoclip musical, pueden ubicarse en esta megacategoría formada por el criterio de la funcionalidad publicitaria u otros fines mercantiles.

Naturalmente, con quien más comparte este rasgo narrativo es con la publicidad audiovisual, con la que tiene otros rasgos en común, definidores de la especificidad del discurso audiovisual publicitario."

Els últims anys s'ha pogut observar la proliferació dels anomenats *fashion films*, una mena de variant "cinematogràfica" dels espots tradicionals. Acostumen a estar dirigits per directors de cinema reconeguts o fotògrafs de prestigi –Wes Anderson, Sofia Coppola, Roman Polanski, etc.–, tenen una durada superior als anuncis convencionals i estan concebuts per a la seva difusió a les xarxes socials (a la recerca d'aconseguir el màxim grau de viralitat, en la gran majoria de casos). Tanmateix, els seus trets estil·lístics els connecten directament amb el llenguatge narratiu propi del cinema –alguns d'ells fins i tot es podrien considerar obres pròpies d'autor, com el cinema d'autor. Aquests productes són semblants als curtmetratges, pel que fa a la seva durada, i busquen atraure un públic modern i que està al dia pel que fa a les últimes tendències socials, un públic que es deixa atrapar fàcilment per l'estètica *vintage*, la bellesa i tot allò que es considera *cool* en la societat actual.

"An excellent story is the key to successfully seduce viewers and to engage them. In addition, for many directors and brands, storytelling has to adjust to a clear classic narrative line. Any fashion film over two minutes needs to have some form of narrative in order to keep the viewer engaged.

Fashion brands often hire film directors and photographers to produce their short films instead of industry professionals. They claim that the power and effectiveness of seduction results from empathy, from the viewer's immersion into an imaginary world, as is the case of classic films. This is clearly illustrated in the *Lady Dior* short film of *Chanel No 5* in which Nichole Kidman wants to escape her select celebrity ambiance to live anonymously with the man she loves.

Fashion film main characters frequently are well-known public figures such as Marion Cotillard, Nicole Kidman, Natalie Portman and Riana that become brand ambassadors, mediators between the brand and its audience. They have an evident seductive and aspirational function."

Díaz Soloaga, P.; García Guerrero, L. (2016). "Fashion films as a new communication format to build fashion brands". *Communication & Society* (núm. 29(2), pàg. 45-61).

Això no obstant, últimament han sorgit alguns *fashion filmmakers* que busquen apropar-se a un format més "amateur" amb temàtiques humorístiques, reivindicatives, socials i, fins i tot en alguns casos, surrealistes. En aquest apar-

tat es poden esmentar els exemples de les produccions de joves directors com ara Gsus López (*The Aire Experience*, per a The Aire Ancient Baths), Raúl Rosillo (*Perfídia*, per a la col·lecció de roba de Beatriz Peñalver) o de Matthew Frost, conegut pel seus treballs on retrata amb ironia el món de la fama i de la moda, entre d'altres temes (en són exemples *Viva Vena* o, més recentment, *Aspirational*, protagonitzat per Kirsten Dunst).

Algunes de les característiques més rellevants i distingides dels *fashion films*, doncs, serien les següents, segons Díaz Soloaga i García Guerrero (2016, pàg. 49-50):

- "1. Fashion films are mostly produced by luxury fashion firms as a new form of experience through entertainment and seduction, as a manifestation of experiential marketing.
2. Fashion film establishes a new relationship with consumers, closer and more intimate than any other communication strategy, due to the digital formats' interactive possibilities.
3. Storytelling and serialization of fashion films are some of the most recurrent sources to build brand engagement.
4. Fashion film seeks an aesthetic delight, through the use of beauty, balance, surprise and harmony, as a way of achieving a profound impact on the consumer.
5. Fashion film dematerialize products and set them apart from their physical characteristics but paradoxically, fashion products can also become a real and subjective element with their own life and personality."

És innegable que els *fashion films* han esdevingut un gènere en si i prova d'això és la proliferació de festivals que es dediquen a promoure i premiar aquestes produccions (a Europa ja existeixen convocatòries a Berlín, Brusel·les, Londres, Madrid, Milà i Barcelona).

Activitat

Mireu el *fashion film* titulat *Come together* (2016), que va dirigir Wes Anderson per a la marca H&M. Quines són les estratègies narratives o els recursos propis del llenguatge audiovisual cinematogràfic que es poden apreciar en aquest audiovisual?

3. Més enllà de la narrativa audiovisual: relat i interactivitat

3.1. Noves pantalles i nous relats

Com s'ha assenyalat en diverses unitats d'aquesta assignatura, si hi ha alguna cosa que hagi caracteritzat el territori de la imatge a la darrera dècada del segle XX ha estat la convergència entre la imatge cinematogràfica i les amplíssimes possibilitats de l'ordinador. Ara tractarem de la ja llarga, però ni molt menys esgotada, unió de la capacitat de càlcul i emmagatzematge dels ordinadors i les promeses del que és digital amb les diferents manifestacions de la narració, unió que ha obert noves possibilitats als narradors i ha contribuït a l'aparició potencial de veritables lectoautors. Si, com vam veure, la imatge digital cinematogràfica pressuposava l'existència d'un lector que dialogava amb allò visible d'una manera més conscient, l'aparició d'una narració que participa de les possibilitats interactives que ofereix l'ordinador obre la porta a un autèntic diàleg del lector amb les potencialitats de l'obra, que es defineix en el moment de la lectura.

Des d'un punt de vista semiòtic tota lectura és productiva, ja que implica un tancament del sentit del text; això no obstant, en les anomenades ficcions interactives aquesta productivitat de l'activitat lectora es multiplica, almenys en aparença, fins a constituir la senya d'identitat d'una nova forma de relació autor-lector.

Les primeres formes de narració interactiva van posar l'accent en l'estructura de la ficció. Si la narració tradicional, que és la que hem estudiat profusament al llarg dels mòduls d'aquesta assignatura, ofereix al lector una sèrie d'esdeveniments ordenats en una línia causal segons el criteri d'un autor, la ficció interactiva està organitzada en formes paral·leles, o més exactament dendrítiques (en forma d'arbre) que obren al lector la possibilitat d'eleccions. El que passa en les ficcions interactives depèn en major o menor mesura de les seleccions del lector; i diem en major o menor mesura perquè tothom és conscient que el màxim control el té encara l'autor, que és qui preveu les diferents possibilitats i qui planteja els nexes entre els diferents esdeveniments de la trama.

L'estudi de l'evidència d'una nova forma de comunicació basada en la disposició hipertextual de missatges i en l'acció necessària d'un interactor –és a dir, un lector que interactua amb el text– ha provocat la relectura de gran part de

la producció narrativa literària, com també d'una porció notable de la narració cinematogràfica, que ara es contempen com a antecedents d'aquesta nova forma.

En el seu fonamental estudi *Hamlet en la holocubierta*, Janet Murray parla dels "precursors de la holocoberta", citant entre ells obres literàries de Jorge Luis Borges – "El jardín de los senderos que se bifurcan" – o textos cinematogràfics com *Que bonic és viure* (Frank Capra, 1946), *Retorn al futur* (Robert Zemeckis, 1985) o *Atrapat en el temps* (Harold Ramis, 1993), que identifica amb l'etiqueta d'"història multiforme". Per a Murray la "història multiforme" és una obra escrita o dramàtica que presenta una única situació o argument en versions múltiples, que serien mútuament excloents de la nostra experiència comuna. El que caracteritza les obres citades per Murray és el fet que presenten una estructura narrativa fragmentada, i identifiquen els esforços dels personatges per restaurar una coherència textual amb les diferents possibilitats de lectura. De fet, són obres que recullen en el seu si tots els trajectes de lectura potencials i mostren alhora solucions divergents.

Citació

"(...) Las historias impresas y filmadas llevan tiempo intentado superar los formatos lineales, no por mera diversión, sino en un esfuerzo por mostrar la percepción de la vida como una suma de posibilidades paralelas, algo muy característico del siglo XX. La narrativa multiforme intenta presentar estas posibilidades simultáneamente para permitirnos concebir al mismo tiempo múltiples alternativas contradictorias. Sea la narrativa multiforme un reflejo de la física posterior a Einstein, de una sociedad moderna obsesionada por la múltiples posibilidades de vida o de una nueva sofisticación del pensamiento literario, las diversas versiones de la realidad son ahora parte de nuestra forma de pensar y de experimentar el mundo. Sin embargo, para capturar un guión que se bifurca constantemente necesitamos algo más que una novela laberíntica o una secuencia de películas. Para capturar de veras tales permutaciones en cascada necesitamos un ordenador."

Janet Murray (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (pàg. 49). Barcelona: Paidós.

3.1.1. Les propietats dels entorns digitals

En el mateix llibre citat, Murray enumera el que ella anomena "les quatre propietats essencials dels entorns digitals", que són les que el converteixen "en un vehicle poderós per a la creació literària". Aquestes propietats són les que expliquen les possibilitats d'"interactivitat" del mitjà digital, com també la seva naturalesa "immersiva".

Lectura per a la reflexió

[...]

Hypertext

George P. Landow (2000). "Hypertext as Collage-Writing". A: Peter Lunenfeld (ed.) (2000). *The Digital Dialectic* (pàg. 154-156). Cambridge: MIT Press.

The term "hypertext" embraces both a utopian vision of writerly artistic possibilities and dramatic cultural change, and much lesser embodiments of that vision in limited technology characterized by discrete, islanded computers and hard-

Lectures complementàries

En relació amb les característiques de la narrativa hipertextual, podeu llegir l'article electrònic següent:

- Susana Pajares Toska (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual

to-read monitors whose flickerings and unbalanced color make reading difficult and aesthetic pleasure hard to come by. Even so, much of the vision of hypertext comes through, however hindered, in these first stumbling, stammering instantiations. Drawing upon the work of Vannevar Bush, Theodor Nelson, Douglas Englebart, Andries van Dam, and other pioneering theorists and practitioners of hypertext systems, I define this new information technology as text composed of lexias (blocks of words, moving or static images, or sounds) linked electronically by multiple paths, chains, or trails in an open-ended web. Since readers can take different paths through such bodies of information, hypertext is therefore properly described as multisequential or multilineal rather than as nonlinear writing. Let me emphasize the obvious—that hypertext is an information technology in which a new element, the link, plays the defining role, for all the chief practical, cultural, and educational characteristics of this medium derive from the fact that linking creates new kinds of connectivity and reader choice.

Although linking thus defines this new medium, a full hypertext environment requires other features to enact the link's full potential. Because readers can choose their own paths through bodies of information, in some circumstances they find themselves with more power than might readers of similar materials in print. Nonetheless, the full Nelsonian vision of hypertext shared by most theorists requires several additional qualities or factors, some of which might at first appear unimportant or matters of technical trivia. For example, if multiple reading paths provide one of the fundamental characteristics of this form of textuality, one-to-many links become essential, and systems must make this form of creating connections easy and indeed inevitable. By "one-to-many" I mean the form of linking in which an anchor (or hypertext point of departure) connects electronically to two or more destinations.

To make such electronic writing easy and convenient for both author and reader, a hypertext system requires certain features, among them the ability to label individual links or link paths and a means of automatically providing the reader with a list of links from a particular anchor. Clicking upon a link site produces a menu of link destinations that overlays a portion of the text one is currently reading. Systems like Microcosm, Intermedia, and Storyspace provide these features, but many, such as Hypercard and World Wide Web viewers, do not, and as a consequence they produce a kind of flattened, often disorienting experience of hypertext.

Of course, although manually creating documents that serve as link menus partially provides one way around this problem, this approach places enormous burdens on the writer, with the expected result that writers tend to avoid the extra effort. Even when one expends the time and energy to create such additional documents, one does not always fully solve the problem, since in single-window systems in which one follows a link by replacing the departure lexia with the arrival lexia, one faces two difficulties: first, someone reading a normal textual or other document finds it replaced by a menu, and second, one receives the impression of having to expend more time and energy on mouse clicks because one has to go through the retrieval of separate documents.

A second, far more essential matter involves matters of size, scale, or quantity. Simply put, to appear fully hypertextual, a web must be large. Unless one encounters a large number of lexias from which to choose, one cannot take many paths through the virtual reading space of the web. In Ted Nelson's vision of hypertextuality, all documents, images, and information exist electronically joined in an all-encompassing docuverse; a link or sequence of them can carry one between lexias spread across the farthest reaches of information space. This vision derives from the recognition that quantity, particularly quantity of choices, produces radical differences in quality. Even if we cannot hope to encounter an all-embracing docuverse in the immediate future (though the World Wide Web has begun to tantalize us with its promise and threat), we can recognize that some of the promised effects of hypertext, such as the empowerment of the reader, cannot develop within small, limited webs.

Size in turn requires networked computing. Of course, one obviously can create rudimentary decentered webs on individual machines that have substantial amounts of memory. Nonetheless, local, wide-area, or even universal networks and hypertext environments capable of using them are needed to realize a full

participatory, multiauthored hypertext. If one takes the library, a congeries of books, and not the individual volume in that library, as the most useful analogue for hypertext, one quickly realizes that linking texts stored between pairs of covers to other such texts produces far richer possibilities than simply linking the portions of the separately stored text to themselves. Among other things, such a conception of hypertext brings with it the fact of multiple authorship so necessarily suppressed by print technology. By crossing, and hence blurring, the borders of (what had in print been) the individual text, the electronic link reshapes our experiences of genre, mode, text, intellectual property, and even self.

In fact, it might well be that the intrinsic multivocality—read potential anarchy or decentered authority—of hypertext can arise only in materials created by a multiplicity of authors. In other words, if hypertext redefines the function of the author in ways so radical as to fulfill the much-vaunted poststructuralist death of the author, then that major redefinition of our relations to our texts arises not in the absence of an individual author authoring but in the presence of a plethora of them; not in dearth but in plenitude. So it is, perhaps, not the absence of someone writing, contributing, or changing a text that we encounter, but rather the absence of someone with full control or ownership of any particular text. We find no one, in other words, who can enforce the desire "Leave my text alone!" Linking, the electronic, virtual connection between and among lexias, changes relations and status.

The third required quality or feature of a fully hypertextual system involves another adjustment or reallocation of power from author to reader. It involves, in other words, the ability of the reader to add links, lexias, or both to texts that he or she reads.

Hypertext as Collage-Writing

George P. Landow (2000). "Hypertext as Collage-Writing". A: Peter Lunenfeld (ed.) (2000). *The Digital Dialectic* (pàg. 166-170). Cambridge: MIT Press.

Hypertext, as we have seen, presents us with an exception or variation, but collage clearly exists in this new writerly medium almost certainly because it so fundamentally combines the visual and the verbal. Nonetheless, despite interesting, even compelling, similarities, hypertext collage obviously differs crucially from that created by Picasso and Raque. Hypertext and hypermedia always exist as virtual, rather than physical, texts. Until digital computing, all writing consisted of making physical marks on physical surfaces. Digital words and images, in contrast, take the form of semiotic codes, and this fundamental fact about them leads to the characteristic, defining qualities of digital infotech: (1) virtuality, (2) fluidity, (3) adaptability, (4) openness, (5) processability, (6) infinite duplicability, (7) capacity for being moved about rapidly, and (8) networkability.

Digital text is virtual because we always encounter a virtual image, the simulacrum, of something stored in memory rather than any so-called text "itself" or a physical instantiation of it. Digital text is fluid because, taking the form of codes, it can always be reconfigured, reformatted, rewritten. Digital text hence is infinitely adaptable to different needs and uses, and since it consists of codes that other codes can search, rearrange, and otherwise manipulate, digital text is always open, unbordered, unfinished, and unfinishable, capable of infinite extension. Furthermore, since it takes the form of digital coding, it can be easily replicated without in any way disturbing the original code or otherwise affecting it. Such replicability in turn permits it to be moved rapidly across great spaces, and in being moved creates both other versions of old communication, such as the bulletin board, and entirely new forms of communication. Finally—at least for now—all these qualities of digital textuality enable different texts (or lexias) to join together by means of electronic linking. Digitality, in other words, permits hypertextuality.

The connection of the fundamental virtuality of hypertext to the issue of collage becomes clear as soon as one recalls the history of collage and the reasons for its importance to Picasso, Braque, Schwitters, and other painters. As Janson explains, collage arose within the context of Cubism and had powerful effects because it offered a new approach to picture space. Facet Cubism, its first form, still retained

"a certain kind of depth," and hence continued Renaissance perspectival picture space. "In Collage Cubism, on the contrary, the picture space lies in front of the plane of the "tray"; space is not created by illusionistic devices, such as modeling and foreshortening, but by the actual overlapping of layers of pasted materials." The effect of Collage Cubism comes from the way it denies much of the recent history of Western painting, particularly that concerned with creating the effect of three-dimensional space on a two-dimensional surface. It does so by inserting some physically existing object, such as Picasso's chair caning and newspaper cuttings, onto and into a painted surface. Although that act of inclusion certainly redefines the function and effect of the three-dimensional object, the object nonetheless resists becoming a purely semiotic code and abrasively insists upon its own physicality.

The collage of Collage Cubism therefore depends for its effect upon a kind of juxtaposition not possible (or relevant) in the digital world—that between physical and semiotic. Both hypertext and painterly collage make use of appropriation and juxtaposition, but for better or worse, one cannot directly invoke the physical within the digital information regime, for everything is mediated, represented, coded.

The manner in which the hypertext version of this essay raised the issues related to oppositions between the physical and the virtual raises further questions about the nature of hypertext. In the web version, after encountering discussions of collage, hypertext, and hypertext as both pictorial and verbal collage, the reader comes upon a series of ten photographic images, many of them manipulated. Each in its way concerns oppositions of the physical and the virtual, and each takes the general form of a picture of a surface on which appear images and other forms of semiotic codes. One first encounters a lexia entitled "Providence Illusions," a photograph whose lower half reveals a slightly posterized image of a six-story brick building with a peaked roof; in the upper portion of the picture a cloudy sky appears. Nothing seems exceptionable about this image until, looking at the lower right corner, one perceives that the brick and windows are peeled back, as if on the corner of a giant paper or canvas, from the identically colored brick beneath, thus revealing that the windows are painted on a blank wall. The illusion works so well that both in the photograph of the building and at the original site, one finds it difficult to discern which windows, if any, are real (only those at the top of the building turn out to be windows and not images of them).

Clicking on this lexia brings one next to a lexia that contains a photograph of what appear to be two windows in a brick wall, the one on the left pretty clearly a trompe d'oeil rendering of a flat window within an oval convexity. To its right, four or 50 feet away, an ordinary window above what appears to be a granite sill pierces the brick surface. Only a single clue, one not easily noticed, suggests that all is not as it seems: a brick cornice runs through the convex oval and across the wall surface. But, one realizes, if it runs *through* the illusory convexity, then it, too, has to be an illusion, a matter of paint and not of brick. In fact, as I discovered when I approached the wall from a distance of a yard or so, after having seen it many times from a greater distance, everything other than the window is painted cinder block. The entire project layers illusory representations one upon another and makes one illusion acceptable or accepted as reality by juxtaposing it with another—the convexity—more obviously trompe d'oeil.

Clicking upon this lexia produces a menu offering two choices—one to graffiti in Victoria, British Columbia, and the second to a lexia entitled "This Is Not a Window?" Following the link to the second, one arrives at the same photograph of the Providence wall of illusions upon which, using the graphics software Photoshop, I have overlaid a series of texts in bright red Helvetica type:

This is not a window.
 This is a picture of a picture of a window.
 But this [window at right] is a picture of a window.
 [and on the bricks at upper right]
 This is not a picture of a brick wall.
 These are not bricks.
 This is not a window sill.

Continuing on one's way, one can choose various paths through lexias containing graffiti and reflections of buildings on the surfaces of glass buildings, all of which raise issues of the way we differentiate –when we can– between illusory surface images and the true physical surface they cover.

The final lexia in this grouping, however, moves this more traditional form of virtuality to that found in the world of digital information technology, for it both repeats sections of all the images one may have seen (in whatever order), blending them with multiply repeated portions of a photograph of a Donegal, Ireland, sunset, and it also insists on the absence of any solid, physical ground: not only do different-sized versions of the same image appear to overlay one another, but in the upper center a square panel has moved aside, thus revealing a what the eye reads as colored background or empty space. In this photographic collage or montage, appropriation and juxtaposition rule, but since all the elements and images consist of virtual images, this lexia, like the entire web to which it contributes, does not permit us to distinguish (in the manner of Collage Cubism) between virtual and real, illusion and reality.

This last-mentioned lexia bears the title "Sunset Montage," drawing upon the secondary meaning of "montage" as photographic assemblage, pastiche, or, as the *OED* puts it, "the act or process of producing a composite picture by combining several different pictures or pictorial elements so that they blend with or into one another; a picture so produced." I titled this lexia "Sunset Montage" to distinguish the effect of photographic juxtaposition and assemblage from the painterly one, for in photography, as in computing, the contrast of physical surface and overlaying image does not appear.

Upon hearing my assertion that hypertext should be thought of as collage-writing, Lars Hubrich, a student in my hypertext and literary theory course, remarked that he thought "montage" might be a better term than "collage." He had in mind something like the first *OED* definition of montage as the "selection and arrangement of separate cinematographic shots as a consecutive whole; the blending (by superimposition) of separate shots to form a single picture; the sequence or picture resulting from such a process." Hubrich is correct in that whereas collage emphasizes the stage effect of a multiple-windowed hypertext system on a computer screen at any particular moment, montage, at least in its original cinematic meaning, places important emphasis upon sequence, and in hypertext one has to take into account the fact that one reads-one constructs-one's reading of a hypertext in time. Even though one can backtrack, take different routes through a web, and come upon the same lexia multiple times and in different orders, one nonetheless always experiences a hypertext as a changeable montage.

Hypertext writing, of course, does not coincide fully with either montage or collage. I draw upon them chiefly not to extend their history to digital realms and, similarly, I am not much concerned to allay potential fears of this new form of writing by deriving it from earlier avant-garde work, though in another time and place either goal might provide the axis for a potentially interesting essay. Here I am more interested in helping us understand this new kind of hypertext writing as a mode that both emphasizes and bridges gaps, and that thereby inevitably becomes an art of assemblage in which appropriation and catachresis rule. This is a new writing that brings with it implications for our conceptions of text as well as of reader and author. It is a text in which new kinds of connections have become possible.

En primer lloc, per Murray els entorns digitals són **seqüencials**. La relació del programa informàtic amb l'interactor es realitza d'una manera seqüencial. De fet, el poder més gran de l'ordinador es basa en la seva capacitat d'emmagatzemar, calcular i servir enormes seqüències d'informació, que sempre es presenten davant del lector segons un ordre determinat pel programa a partir de les "entrades" del mateix lector.

En segon lloc, els entorns digitals són **participatius**. L'ordinador (més aviat el seu programa) té la potencialitat de respondre a les accions d'un interactor. El conjunt de regles que guia la presentació de les informacions roman ocult a simple vista, ja que depèn de la codificació de les respostes de qui està al davant.

Aquestes dues característiques, **seqüencialitat i participació**, són les que construeixen la "interactivitat" del mitjà. El programa presenta les seves informacions en seqüència a partir de les ordres que rep d'un interactor.

En tercer lloc, els mitjans digitals són **espacials**. A diferència dels mitjans lineals com els llibres i les pel·lícules, que mostren l'espai mitjançant descripcions verbals o d'imatges, els entorns digitals recreen espais en què l'interactor pot moure's, desenvolupar-se. Això es fa palès en els jocs que presenten com a relats laberíntics en els quals l'espai té una gran importància, però també en els jocs no basats en la narració, jocs de mecanisme simple com els clàssics Pong o Pacman, en què sovint només es demana un exercici de reflexos que té com a objecte conquerir un espai.

En quart lloc, els entorns digitals són **enciclopèdics**. L'enorme capacitat d'emmagatzematge i de gestió de quantitats ingents d'informació fa que la interacció amb ordinadors provoqui perspectives enciclopèdiques. Si tota lectura és una acció enciclopèdica, ja que tot text es llegeix amb influència d'altres textos, en el cas de la lectura en el mitjà digital aquesta capacitat enciclopèdica és notable i constant, i es presenta en tota la seva potència en l'acte mateix de lectura.

Aquestes dues darreres característiques, **espacialitat i enciclopedisme**, són les que regeixen les possibilitats "immersives" del mitjà. El programa presenta les seves informacions a partir d'un gran espai virtual que es prolonga de manera enciclopèdica a partir de fórmules hipertextuals, en què uns fragments de textos per llegir esperen per a complementar els que ja han estat llegits.

3.1.2. La narrativa transmèdia

Les possibilitats de la narració en el territori digital són amplíssimes. A Internet abunden els exemples d'experiències en què l'acció narrativa s'uneix a l'exploració d'estètiques particulars. De moment, les més destacables estan lligades a l'àmbit de la literatura basada en el llenguatge verbal, i són les obres d'autoria compartida que evolucionen, de manera moderada o no, amb les múltiples aportacions d'internautes que adopten el paper simultani de lectors i autors. Alguns teòrics han fet notar des del començament que aquestes propostes oscil·len entre els dos extrems de l'espectre literari: algunes estan orientades cap a l'experimentalisme avantguardista; d'altres, a la relectura/reescritura de formats considerats de masses.

Literatura hipertextual

Podeu trobar una antologia de literatura digital al lloc següent:

- Electronic Literature Collection

La literatura hipertextual que ofereix la xarxa es basa en les possibilitats dialogants de l'ordinador. El que és específic del mitjà digital és la intermediació de l'ordinador en la producció i exhibició de l'obra. Tal com explica Xavier Berenguer, narrar per mitjà d'un ordinador, entès com a *medium*, significa explicar una història de manera interactiva; és a dir, oferir a l'espectador la possibilitat (i obligar en part a l'exercici) d'intervenir en el seu desenvolupament. "El repte fonamental de tota història interactiva consisteix a resoldre adequadament el *dilema interactiu*, això és, la necessitat de l'autor de controlar la història i la llibertat de l'interactor de variar-la".

En el mateix article Berenguer explica els diferents tipus de narrativa interactiva. En contrast amb la narrativa lineal que ofereixen la literatura i el cinema, la narrativa interactiva és per definició multilínia: malgrat que el lector rep necessàriament la informació textual de manera seqüencial, els camins narratius i els resultats de cada elecció poden ser múltiples.

El més senzill dels models de narrativa interactiva és aquell que es presenta en forma ramificada o dendrítica, de manera que cada esdeveniment pot considerar diferents alternatives de continuació, cadascuna de les quals determina un transcórrer narratiu concret i obre al seu torn camins a noves alternatives. En el decurs de la narració, l'interactor és convidat a triar una d'aquestes continuacions, un fragment concret de text –que els especialistes en narrativa no lineal, inspirats en l'anàlisi textual de Roland Barthes, han anomenat *lèxia*–, que obre un determinat camí narratiu. Aquest és el model específicament hipertextual, i és el que es pot trobar en les propostes narratives desenvolupades a Internet. Aquest model d'evident simplicitat té dos problemes principals: el primer és que, malgrat la seva aparença d'interactivitat, les conseqüències reals de les eleccions del lector són molt limitades, ja que totes elles estan previstes en el guió inicial; el segon és que la complexitat de tot el sistema té un marge molt estret, perquè com més alternatives es plantegen més fàcil és desorientar el lector i destruir l'experiència narrativa.

Una altra forma de relat interactiu és la narrativa "interrompuda" que es produeix als anomenats jocs d'aventura. Normalment aquests jocs presenten un univers diegètic molt concret i detallat –a partir de l'establiment d'espais, temps i personatges amb característiques determinades–, que s'interromp per tal d'oferir indicis a l'interactor. L'interactor, després d'un procés sovint molt complex d'avaluació i organització conceptual, va construint una història. Berenguer apunta que el principal problema d'aquests relats rau en el temps de lectura, ja que tot i que aquests jocs tenen sens dubte un temps del relat, no hi ha una manera preestablerta d'imposar un ritme a l'activitat lectora i interpretativa. La intel·ligència del lector, o almenys la seva competència, és una variable que determina molt estretament l'experiència narrativa.

Lectura complementària

Llegiu l'article següent:
Xavier Berenguer (1998).
Històries per ordinador

Lectura recomanada

Llegiu l'article següent:
Henry Jenkins (gener,
2003). "Transmedia
storytelling" [article en línia].
Technology Review.

Un tercer mètode, que Berenguer qualifica com "el més prometedor i a la vegada el més exigent a l'hora d'idear la història", pren el nom d'una manera moderna de programació. Es tracta de la narrativa *orientada a l'objecte*. En aquesta forma narrativa inspirada en els jocs de rol i en els jocs de simulació com *Els Sims*, es parteix d'una trama genèrica que emmarca la història, de les característiques dels personatges que hi intervenen i d'unes regles generals de comportament que s'apliquen al sistema. Les decisions successives dels interactors entrant en contacte amb aquestes regles generen les possibles històries. En aquest cas no hi ha una única solució per al joc, sinó possibilitats múltiples que imiten la coherència d'una "vida" regida per les regles esmentades.

Arribats a aquest punt, es fa necessari introduir la diferenciació entre el que s'anomena "literatura digital" i la digitalització de la literatura, tal com ho assenyala Laura Borràs:

"La literatura que se ha adentrado en el espacio digital no es sólo una traslación más, una migración de las palabras de la página hacia la pantalla, de la tinta a los píxeles, de formas estáticas hacia formas dinámicas, etc., sino que representa una cierta amplificación de las potencialidades de la literatura tal cual la conocemos y que implica un nuevo orden de escritura y también un nuevo orden de lectura. A mí me gusta considerarla como una conquista de la última frontera. Puede que, de entrada, nos sorprenda porque tiene lugar en un espacio distinto al de la página de papel, que no ha sido el único soporte para la literatura, aunque sí el más dominante. Con todo, hay que determinar hasta qué punto el soporte determina el contenido (que sin duda lo condiciona en determinados aspectos) y su diferenciación respecto de lo que conocemos en otro formato. Para decirlo de un modo directo: habrá que decidir si a la operación que nos lleva a desentrañar sentido en pantalla le vamos a seguir denominando "leer" y si a quienes efectuamos estas operaciones se nos va a seguir denominando "lectores" o "lectorespectadores" por el componente espectacular (no sólo en relación al "espectáculo" pirotécnico de los "efectos especiales" digitales, sino, sobretudo, porque se trata de una literatura espectacular, que toma la pantalla como escenario de la *mise en scène* de la palabra). En este sentido, pues, como ya he mencionado, todavía hoy me parece básica la diferenciación entre la "literatura digital" y la digitalización de la literatura que podemos encontrar en soportes como los que he mencionado y que están en permanente evolución. Al fin y al cabo, como sistema secundario modelado sobre la oralidad, siempre ha habido tecnologías que han sido y todavía son custodios de la palabra. A la creación que nace directamente desde procedimientos digitales y que sólo puede ser consumida en estos dispositivos –porque de no ser así perdemos parte de su especificidad artística- la llamamos "literatura digital"."

"La literatura (en) digital", conferència de *Encuentros en Verines* (2011).

Henry Jenkins va introduir el concepte de narrativa transmèdia (*transmedia storytelling*) en l'article ja clàssic "Transmedia Storytelling" (2003), publicat en la revista *Technology Review*. L'entenia com a una nova manera d'explicar històries basada en la convergència dels diferents canals i mitjans, on l'usuari participa de manera activa en el procés comunicatiu, aconseguint així una experiència del tot immersiva. En narrar una història mitjançant distintes plataformes, cada mitjà pot aportar una part complementària a la narració, dotar-la d'un significat específic de manera que el resultat final quedi enriquit.

La narració transmèdia és, segons Jenkins, "l'art de crear móns", i els consumidors actuen com a "caçadors" i "recolectors", tot perseguint fragments de la història per mitjà dels distintes canals mediàtics (2003, pàg. 31).

Els jocs de rol i de simulació

- Els Sims

Reflexioneu sobre la construcció d'un univers diegètic a *Els Sims*. Segons la vostra opinió, què té més importància per a l'usuari del joc, el plaer narratiu del relat o la lògica de la simulació?

Tot i que el concepte de narrativa transmèdia ens pugui semblar modern, cal destacar que les primeres formes d'aquest tipus de narració ja es poden trobar – per esmentar un cas primitiu– a *Superman*, una història que va sorgir en format còmic (als anys trenta), que passà a la ràdio i a la televisió (als anys quaranta) i que es materialitzà al cinema a la dècada dels setanta. Carlos A. Scolari, un dels experts en l'estudi i anàlisi dels fenòmens de la indústria transmèdia, ofereix un breu repàs per la cronologia de les obres transmèdia:

"Cuando se habla de narrativas transmedia, algunas obras aparecen siempre, de forma indiscutible, como ejemplos paradigmáticos que el investigador o el productor está obligado a citar: *Star Trek*, *Star Wars*, *The Matrix*, *Piratas del Caribe*, *Harry Potter*, *Lost*, *The Walking Dead*... O sea: podemos decir que ya existe un canon de obras transmedia. Todas estas obras tienen algo en común: en ellas el relato se expande de un medio a otro y los fans participan activamente en esa expansión. Como se puede observar, un mundo transmedia puede nacer a partir de un libro (*Harry Potter*), de un largometraje (*Star Wars* o *The Matrix*), de una serie televisiva (*Star Trek* o *Lost*), de un cómic (*The Walking Dead*) o de una atracción en un parque de diversiones (*Piratas del Caribe*). Cualquier texto puede potencialmente convertirse en una narrativa transmedia.

La participación de los usuarios en la expansión hace imposible saber dónde termina un mundo narrativo transmedia. Por ejemplo, el mundo narrativo oficial de *Harry Potter* –el canon– ya ha terminado; sin embargo, existen cientos de miles de relatos escritos por los fans circulando por las redes que expanden el universo de *Harry Potter* –el *fandom*–. Los mundos narrativos transmedia se sabe dónde comienzan... pero nunca dónde acaban."

Carlos A. Scolari. (2014). "Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital". *Anuario AC/E de Cultura Digital* (pàg. 71-81).

L'univers creat a *Star Wars* –tot seguint Scolari– és un exemple paradigmàtic d'experiència transmèdia. George Lucas l'inicià el 1977 amb la primera pel·lícula de la saga (*Star Wars Episode IV: A New Hope*) i una mica després va ser l'editorial Marvel qui edità una sèrie de sis còmics basats en el film (una adaptació bastant fidel de la història original). A partir del setè còmic, però, es van començar a desenvolupar línies dramàtiques allunyades de la història original de manera que es pot considerar aquest com l'inici real de l'experiència transmèdia d'*Star Wars*. Tot el que vindria més endavant –novel·les, videojocs, sèries d'animació, jocs de rol, events, parcs temàtics, etc.– no és res més que la consolidació de la narrativa transmèdia com a exponent rellevant d'una nova manera d'explicar històries.

Jeff Gomez (2007), productor de projectes transmèdia, esmenta les que ell considera les vuit característiques de les produccions transmèdia:

- "1. Content is originated by one or a very few visionaries.
2. Cross-media rollout is planned early in the life of the franchise.
3. Content is distributed to three or more media platforms.
4. Content is unique, adheres to platform-specific strengths, and is not repurposed from one platform to the next.
5. Content is based on a single vision for the story world.
6. Concerted effort is made to avoid fractures and schisms.
7. Effort is vertical across company, third parties and licensees.
8. Rollout features audience participatory elements, including: Web portal, Social networking, Story-guided user-generated content."

Jeff Gomez (2007). "8 defining characteristics of transmedia production". Conferència a *Creating blockbuster worlds: transmedia development & production*.

Anàlisi del projecte transmèdia de la sèrie *El Ministerio del Tiempo*

El Ministerio del Tiempo (Javier Olivares i Pablo Olivares) és una sèrie d'emissió setmanal, d'uns setanta minuts aproximadament de durada, que s'estrenà el 2015 a TVE1. Constitueix un clar exemple de narrativa transmèdia basada en la difusió mitjançant les xarxes socials i la participació activa dels seguidors de la ficció.

A continuació esmentarem les diferents estratègies d'expansió transmèdia que ha tingut la sèrie en la segona temporada:

- Ficció sonora: es tracta d'un contingut sonor addicional que serveix per a emfatitzar la trama d'un dels personatges. Durant un total de sis *podcasts*, el personatge de Julián narra en primera persona les seves vivències, avançant fets futurs de la sèrie.
- *Web sèrie*: Angustias, un altre personatge, es grava d'amagat amb una càmera i se sincera davant els espectadors, parlant de les seves experiències més íntimes.
- Programa en línia "La puerta del tiempo": on es parla de l'últim capítol emès, es comenta l'activitat dels seguidors i es reben preguntes en directe adreçades a personatges de la sèrie, presents al programa.
- *Intranet*: mitjançant una contrasenya (que s'acostuma a canviar setmanalment) s'accedeix a una *intranet* amb continguts exclusius.
- Fòrum: on els seguidors de la sèrie poden intercanviar impressions, dubtes, opinions, etc.
- Grup de WhatsApp: per mitjà d'una prova d'ingrés, s'elegeix un nombre determinat de fans que seran considerats becaris i que podran formar part d'un grup exclusiu de la famosa aplicació mòbil, accedint així a continguts privilegiats.
- Perfils creats a les xarxes socials: tots els personatges tenen el seu propi perfil a xarxes com ara Twitter o Facebook. A més, els seguidors també creen perfils no oficials dels personatges que, fins i tot en algun cas, tenen més èxit que no pas els oficials.
- *Merchandising*: els seguidors elaboren dissenys per a fer samarretes, tasses, pòsters i reben un tant per cent de les vendes.
- Obres literàries: com ara un còmic basat en la sèrie (*Tiempo al tiempo*, El Torres i Desiree Bressend) o una novel·la (*El tiempo es el que es*, Anaïs Schaaff i Javier Pascual).
- Realitat virtual: "El tiempo en tus manos" és el primer episodi de realitat virtual interactiu d'una sèrie de televisió al món.

Com es pot observar, la sèrie s'ha convertit en un projecte transmèdia complet que ha expandit les diferents trames i línies dramàtiques dels personatges mitjançant tots els canals esmentats. Els seguidors de la sèrie acostumen a visionar-la amb una "segona pantalla" a la mà.

3.2. La immersió en el drama: el videojoc

La relació entre videojocs i narració és un tema obert a discussió. Per a alguns autors, els videojocs, o almenys certs videojocs, suposen un pas endavant gegantí en la consecució d'un cinema interactiu; per a d'altres, la satisfacció que genera un joc és totalment oposada al plaer narratiu. Per a gaudir d'una narració, només cal tenir disposició i parar atenció –el procés de lectura implica evidentment un grau elevat d'activitat emocional i cognitiva, però no una acció externa al relat–; contràriament, per a gaudir d'un joc cal dur a terme accions que requereixen habilitat, i gairebé sempre el perfeccionament d'aquesta habilitat és el que genera satisfacció. El concepte d'immersió aquí és clau per tal d'arribar a entendre de quina manera funcionen els diferents mecanismes de simulació narrativa dels videojocs. El jugador deixa la seva realitat i el seu jo i adopta un altre rol, es construeix a si mateix –tant en la vessant física com en la psíquica– i s'introdueix en una altra realitat alternativa (un món artificial, podríem dir), que pot funcionar de manera simbòlica en alguns casos.

En gèneres com els jocs de lluita, els simuladors esportius i els jocs d'acció que posen l'èmfasi en les activitats que realitza el jugador, el plaer lúdic el genera l'increment de les habilitats; en d'altres gèneres, com els jocs d'aventura, l'habilitat per a resoldre enigmes constitueix una satisfacció en si mateixa, però que ahora porta associada un plaer narratiu. El debat seguirà obert: per bé que molts jocs no es basen en la creació d'un món diegètic, d'altres demostren que els aspectes lúdics i els narratius no són necessàriament excloents.

Resulta ben interessant, ahora que fascinant, la relació que hi ha entre els mecanismes narratius del cinema i els que utilitza el videojoc. Així ho destaquen Mar Marcos i Michael Santorum en l'article "La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo" (2012, pàg. 78-79):

"Narración y juego ofrecen al videojuego una base de especificidad que la diferencia de otras formas de representación simbólica de las cuales no obstante, hereda sus patrones de configuración, como el cine. El componente lúdico planteado por el videojuego conlleva, en su propia génesis, una narración específica, dado que el jugador participa del entorno digital actuando sobre el mismo gracias a un proceso de inmersión pronunciado, que permite incluso su transformación como sujeto simbólico integrante y participante de la narración. Esta actuación inmersiva y transformadora habla de un tiempo presente para el relato, el del jugador que, transformado en un narrador excepcional, modifica el curso de la acción a través del personaje en una constante actualización del relato en el proceso narrativo mismo (...)

Si ciertamente las narraciones tradicionales como el cine permitían al observador mostrar acciones que se desarrollaban al mismo tiempo a través de la técnica del montaje, era la opción de la instancia narradora la que determinaba su lugar en el tiempo para ofrecerlas de manera alternada. El montaje adquiere en el videojuego una nueva dimensión pues si bien permite al jugador pasar de un espacio-tiempo a otro, también a través del montaje se le permite cambiar de punto de vista en el caso de que pueda asumir más de un personaje, mostrando lo que ocurre al mismo tiempo en espacios distintos de manera sucesiva en el relato. En el caso en que las acciones se desarrollen al mismo tiempo pero en diferentes espacios, la opción pasa por un montaje alterno a partir del cual el jugador ora es un personaje, ora es otro, una vez terminada la misión específica de cada uno, pudiendo elegir qué personaje quiere ser en cada momento a través de la interfaz. Podría darse el caso de que en esa alternancia las acciones no fueran simultáneas en el tiempo y que cada avatar a asumir, perteneciera a épocas distintas, en cuyo caso la solución pasaría por un montaje paralelo como variedad del anterior. Y una tercera, en la que el jugador es un personaje y no asume otros hasta no haber completado la misión global de cada uno de

Lectura complementària

Alfonso Cuadrado (2016). "Series de tv y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica".

ellos. En este caso, el jugador abandona el personaje en pos de otro para no recuperarlo después, es el caso del montaje episódico."

El joc com a drama simbòlic

"Un juego es una forma abstracta de contar una historia que se parece al mundo de la experiencia común, pero lo reduce para aumentar el interés. Todos los juegos, sean electrónicos o de otro tipo, se pueden experimentar como un drama simbólico. Independientemente del contenido en sí o de nuestro papel en él, siempre somos los protagonistas de la acción simbólica, que puede seguir un de los siguientes argumentos:"

- "Encuentro un mundo confuso y descubro sus claves."
- "Encuentro un mundo dividido en trozos y los uso para formar un todo coherente."
- "Me arriesgo y soy recompensado por mi valentía."
- "Encuentro un antagonista difícil y le venzo."
- "Encuentro un desafío interesante de habilidad o estrategia y tengo éxito resolviéndolo."
- "Empiezo con muy poca cantidad de algún bien valioso y acabo con mucha cantidad (o empiezo con una gran cantidad de alguna cosa inservible y me deshago de todo)."
- "Un mundo de impredecibles emergencias me desafía constantemente y sobrevivo."

"Incluso en aquellos juegos en los que estamos a merced del dado, representamos un drama significativo. Los juegos de puro azar son fascinantes porque ejemplifican nuestra indefensión ante el universo, nuestra dependencia de factores impredecibles, y también nuestro sentido de la esperanza. (...) De hecho, aunque perdamos, seguimos siendo parte del drama simbólico del juego. En ese caso, los argumentos pueden ser los siguientes:"

- "Fallo una prueba importante y me derrotan."
- "Decido intentarlo una y otra vez hasta que lo consigo."
- "Decido ganar haciendo trampas, es decir, actuando fuera de las reglas, porque la autoridad está para saltársela."
- "Me doy cuenta de que el mundo está confabulado contra mí y otros como yo."

"Por tanto, en los juegos tenemos la oportunidad de representar nuestra relación básica con el mundo: nuestro deseo de superar las adversidades, de sobrevivir a las derrotas inevitables, de dar forma a nuestro entorno, de dominar la complejidad y de hacer que nuestras vidas encajen como las piezas de un rompecabezas. Cada movimiento del juego es como un giro argumental en esas historias simples pero atrayentes."

"(...) Los juegos entretienen porque no sirven para nuestra supervivencia inmediata. Pero las habilidades de juego siempre han sido ejercicios de adaptación al medio. Los juegos permiten una práctica segura en áreas de habilidad que sirven para la vida real, son ensayos de la vida (...) La violencia y la simplicidad de las historias de los juegos de ordenador son un buen comienzo para examinar las posibilidades que tiene el intrínsecamente simbólico contenido de los juegos, y ver si podrían dar lugar a formas narrativas más expresivas."

Janet Murray (1999). *Hamlet en la holocubierto. El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (pàg. 155-157). Barcelona: Paidós.

3.2.1. Espai, temps i punt de vista en el videojoc

La característica essencial del discurs de l'espai en el videojoc modern és el fet que es mostra gairebé sempre com a explorable. En contrast amb l'espai del text literari, que com hem vist és una construcció mental del lector guiada per la descripció de l'autor, o amb l'espai cinematogràfic, que es mostra linealment, l'espai en els videojocs es construeix mitjançant l'exploració de l'interactor – tot i que aquesta exploració està limitada moltes vegades per fronteres que cal franquejar amb diferents habilitats.

L'evolució de la representació de l'espai

La representació de l'espai en el videojoc ha adoptat diferents graus de complexitat conceptual i visual. La més antiga de les formes de representació espacial, que es pot resseguir fàcilment en els primers jocs per a ordinador, es basa en la **descripció textual**. Molts

d'aquells primers jocs no eren res més que les conegudes "aventures textuais" o "conversacionals" en què l'espai apareixia representat mitjançant el discurs verbal. Les respostes de l'interactor, que anaven generant el recorregut, també s'hi introduïen mitjançant comandaments en forma textual, com "anar al sud", "obrir la porta" o "entrar a l'habitació". El diàleg entre el programa i l'interactor configurava un espai molt proper al del discurs literari, tot i que generalment més pobre. La raó principal d'aquest ús intensiu del text radicava en la dificultat tecnològica que suposava la generació de gràfics per als primers equips informàtics, tal com demostra el fet que amb l'ampliació de les possibilitats tècniques, les aventures conversacionals patissin una decadència irremeiable com un dels gèneres principals de l'entreteniment interactiu.

Això no obstant, algunes de les primeres produccions de *software* lúdic –de fet moltes– tenien la possibilitat de mostrar gràfics. En aquests casos els jocs, per exemple *Spacewar* o *Pong*, mostraven un **espai limitat a una pantalla**. Molt poc després, la manera de mostrar l'espai als videojocs havia d'evolucionar mitjançant la inclusió del moviment d'objectes més enllà dels marges de la pantalla; a jocs com *Computer Space* o *Asteroids* es pot comprovar que la pantalla segueix essent autàrquica, però els seus marges són franquejables, ja que els objectes poden, per exemple, desaparèixer per la banda dreta de la pantalla i reaparèixer per l'esquerra; el mateix passa amb l'eix amunt-avall.

La invenció posterior de l'*scroll* –desplaçament de pantalla– per part d'Atari havia de trencar l'autarquia del quadre. Tot i que els primers *scrolls* es produïen en un sol eix, és a dir, l'espai s'anava revelant d'esquerra a dreta o de dalt a baix, aviat van aparèixer els jocs les pantalles dels quals combinaven l'*scroll* en tots dos eixos, amb la qual cosa es va fer un pas de gegant per a la creació d'entorns immersius. Altres videojocs van optar per presentar **espais adjacents d'un en un** en una continuïtat que imitava el muntatge en *raccord* del cinema clàssic; i uns quants videojocs van considerar la possibilitat, poc explorada, de **representar espais no adjacents de manera simultània** –diversos espais autònoms que comparteixen una mateixa pantalla.

La unió de totes aquestes exploracions conceptuals amb l'augment de la potència de càlcul i el desenvolupament d'eines específiques per a la generació de gràfics, van derivar en l'aparició de les modernes formes de creació d'entorns tridimensionals immersius.

Pel que fa al temps, el videojoc pot presentar també diferents estratègies. En primer lloc, pot posar límits a l'actuació temporal del jugador, per exemple, instant-lo a superar un obstacle determinat en un temps cronològic real concret; en segon lloc, pot eliminar tota frontera temporal, deixant al jugador la llibertat d'escollir el temps necessari per a una exploració. És freqüent, això no obstant, que totes dues estratègies no siguin excloents, i que s'alternin amb la finalitat d'imposar un ritme determinat.

En qualsevol cas, i donada la naturalesa interactiva del discurs, espai i temps estan vinculats en els videojocs moderns a les accions del jugador, que és qui controla dintre d'un ordre el temps del relat. Conseqüentment, els conceptes de narració i descripció perden tot el seu valor tal com s'entenen en d'altres mitjans narratius; en el seu lloc, cal pensar en termes d'acció narrativa i exploració.

Pel que fa al punt de vista, i com si volguessin desmentir els qui afirmen que els videojocs no s'han de contemplar com a narracions, molts analistes han plantejat una classificació dels textos segons la perspectiva o el punt de vista del personatge controlat pel jugador. D'aquesta manera, no és estrany sentir a parlar o llegir sobre jocs *en primera persona* –ocularització interna primera o càmera subjectiva–, per a referir-se a jocs d'acció com *Quake*, jocs *en tercera persona*, en *perspectiva zenital* o *perspectiva isomètrica*. En definitiva, i fins que

Lectura per a la reflexió

Llegiu l'article següent:

- "Her Story review – a new breed of narrative videogame", *The Guardian* (2015).

els estudiosos posin fi a la discussió –cosa que sembla més aviat llunyana– el videojoc es continua debatent entre la naturalesa narrativa de la imatge en moviment i l'essència lúdica que li dóna sentit.

Bibliografia

- Carrión, Jorge** (2011). *Teleshakespeare*. Barcelona: Errata Naturae.
- Darley, Andrew** (2002). *Cultura visual digital*. Barcelona: Paidós.
- De la Torre, Toni** (2016). *Historia de las series*. Barcelona: Roca Editorial de Libros.
- González Requena, Jesús** (1995). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid: Cátedra.
- Jenkins, Henry** (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- López-Pumarejo, Tomás** (1987). *Aproximación a la telenovela*. Madrid: Cátedra.
- Lunenfeld, Peter** (ed.) (2000). *The digital dialectic*. Cambridge: MIT Press.
- Manovich, Lev** (2001). *The language of new media*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, Janet** (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Pierson, Michele** (2002). *Special effects. Still in search of wonder*. Nova York: Columbia University Press.
- Sánchez Noriega, José Luis** (2006). *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza Editorial.
- Thompson, Robert J.** (1996). *Television's second golden age: from Hill Street Bluesto ER*. Nova York: The Continuum Publishing Company.
- Vilches, Lorenzo** (1993). *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Paidós.

Enllaços:

- Berenguer, Xavier** (1998). "Històries per ordinador" [article en línia]. *Serra d'Or* (núm. 463-464, pàg. 27-28). <http://www.calgran.net/articles/histor/index.html>
- Borràs, Laura** (2011). "La literatura (en) digital" [publicació en línia]. Conferència a *Encuentros en Verines*. http://www.mecd.gob.es/lectura/pdf/v11_laura_borras.pdf
- Carrasco Campos, Ángel** (2010). "Teleseries: géneros y formatos" [article en línia]. *Miguel Hernández Communication Journal* (núm. 1, pàg. 174-200). Elx-Alacant: Universitat Miguel Hernández, UMH. https://mhcommunicationsjournal.files.wordpress.com/2010/07/09_2010_angel_carrasco1.pdf
- Cuadrado, Alfonso** (2016). "Series de TV y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica" [en línia]. A: J. Sánchez-Navarro; A. Planells; V. Navarro; D. Aranda (coords). "Juego digital II". *Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura* (núm. 55, pàg. 17-30). <http://analisi.cat/article/download/n55-cuadrado/cuadrado>
- Díaz Soloaga, P.; García Guerrero, L.** (2016). "Fashion films as a new communication format to build fashion brands" [article en línia]. *Communication & Society* (núm. 29(2), pàg. 45-61). <http://eprints.ucm.es/38526/1/Diaz%20Soloaga%20%20Garcia%20CS%20Fashion%20Film.pdf>
- Electronic Literature Collection** (antologia de literatura digital) [publicació en línia]. <http://collection.eliterature.org/>
- Gersic, Tom** (2005). "Come to Daddy, an analysis of the music video directed by Chris Cunningham" [publicació en línia]. http://wayback.archive.org/web/20130706054813/http://gersic.com/pdf/gersic_come-to-daddy.pdf
- Gomez, Jeff** (2007). "8 defining characteristics of transmedia production" [publicació en línia]. Conferència a *Creating blockbuster worlds: transmedia development & production*. <http://www.pganmc.blogspot.com.es/2007/10/pga-member-jeff-gomez-left-assembled.html?m=1>

Jenkins, Henry (2003). "Transmedia Storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling" [article en línia]. *Technology Review*. <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>

Marcos, Mar; Santorum, Michael (2012). "La narración del videojuego como lugar para el aprendizaje inmersivo" [article en línia]. *Revista de Estudios de Juventud* (núm. 98, pàg. 77-89). http://www.injuve.es/sites/default/files/2012/46/publicaciones/Revista98_6.pdf

Pajares, Susana (1997). "Las posibilidades de la narrativa hipertextual" [article en línia]. *Especulo: Revista de Estudios Literarios* (núm. 6). https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm

Pérez Rufí, J. P.; Gómez Pérez, F. J.; Navarrete Cardero, J. L. (2014). "El videoclip narrativo en los tiempos de YouTube" [article en línia]. *Sphera Publica* (núm. 2(14), pàg. 36-60). <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/download/228/204>

Rudy Rucker (1993). "Use your illusion: kit-bashing the cosmic matte" [article en línia]. *Wired*. <https://www.wired.com/1993/04/use-your-illusion/>

Scolari, Carlos A. (2014). "Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital" [article en línia]. *Anuario AC/E de Cultura Digital* (pàg. 71-81). https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

Sedeño, Ana M. (2007). "El videoclip como mercanarrativa". *Revista Signa*, (núm. 16, pàg. 493-504). Madrid: UNED. <http://biblioteca.org.ar/libros/200377.pdf>

Stanton, Rich (2015). "Her Story review – a new breed of narrative videogame". *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/25/her-story-review-narrative-video-game>

Thompson, Kristin (1977). "The concept of Cinematic Excess" [article en línia]. *Ciné-Tracts, a Journal of film, communications, culture, and politics* (vol. I, núm. 2, pàg. 62-63). Canadà: Universitat de Wisconsin-Milwaukee. <http://library.brown.edu/cds/cinetracts/CT02.pdf>

VanDerWerff, Todd (2013). "Could Netflix's programming strategy kill the golden age of TV?" [article en línia]. *The A.V. Club*. <http://www.avclub.com/article/could-netflixs-programming-strategy-kill-the-golde-92230>