

La metaficción intermedial en *Videodrome* de Cronenberg y *The Matrix* de las hermanas Wachowski

Jaime Villarreal, Omar Kuri
y Fernando Pérez
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Resumen

El estudio de la intermedialidad se ha caracterizado por sus distintos enfoques y las diferentes disciplinas involucradas en un campo muy amplio y difuso. Esta línea de investigación, que ha servido para analizar la correlación entre medios y disciplinas artísticas, ha sido objeto de clasificación en propuestas de tipologías útiles para describir los procesos involucrados en una compleja y polifacética interacción. Destaca, en ese sentido, el trabajo de la investigadora Irina Rajewsky, quien ha rescatado y reconfigurado dichos estudios. Basado en pesquisas globales como la suya y en la propuesta teórica acerca de la reflexividad filmica de Pedro Javier Pardo García, en este artículo proponemos la categoría de *metaficción intermedial*, un tipo específico de autoconsciencia encubierta por la cual el cine reflexiona acerca de sí mismo a través de la narrativización de otros medios. Como objeto de exploración de este concepto, servirán dos obras caracterizadas, respectivamente, por la presencia de la televisión (*Videodrome*) y del ciberespacio (*The Matrix*).

Palabras clave: reflexividad, metaficción, intermedial, *Videodrome*, *The Matrix*.

Abstract

The study of intermediality has been characterized by its different approaches and the various disciplines involved in a very broad and diffuse field. This line of research, which has served to analyze the correlation between media and artistic disciplines, has been classified in proposals of useful typologies to describe the processes involved in a complex and multifaceted interaction. In this sense, the work of the researcher Irina Rajewsky stands out, who has rescued and reconfigured these studies. Based on global research such as his and on the theoretical proposal about film reflexivity by Pedro Javier Pardo García, in this article we propose the category of *intermedial metafiction*, a specific type of covert self-consciousness by which cinema reflects on itself through the narrativization of other media. Two works will serve as an object of exploration of this concept: *Videodrome* (which refers to television) and *The Matrix* (with its references to cyberspace).

Keywords: reflexivity, metafiction, intermediality, *Videodrome*, *The Matrix*.

Introducción

La intermedialidad es un campo de estudios reciente,¹ explorado con profusión en países como Alemania, Suecia, España, Rumania, Canadá y Brasil. Su desarrollo teórico se ha enriquecido con las aportaciones de disciplinas como las ciencias de la comunicación, la sociología, la historia del arte, la filosofía, los estudios cinematográficos, la literatura, la musicología, entre otras. Además, la emergencia de conceptos explicativos afines a los fenómenos intermediales ha generado una diversidad teórica y analítica significativa².

Como primera aproximación al concepto, atendemos las ideas de Rajewsky: “intermedialidad puede servir principalmente como

1 Es a partir de la década de 1980 cuando emerge este concepto en el sentido técnico.

2 En este sentido, Gabriele Rippl comenta que, para describir dicha transversalidad mediante conceptos distintos, los fenómenos intermediales son etiquetados como “la multiplicidad y la plurimedialidad, el cruce fronterizo medial, la transmedialidad, la remediación, la fusión de medios, la hibridación y la multimodalidad” (22).

término genérico para todos los fenómenos que –como el prefijo ‘inter’ indica– de alguna forma toman lugar entre medios. Por lo tanto, ‘intermedial’ designa aquellas configuraciones que tienen que ver con el cruce de fronteras entre medios” (Rajewsky, 2005: 12)³.

Esta definición de Irina Rajewsky ubica algunos de los temas cruciales en la discusión teórica: los medios, las fronteras y las configuraciones. André Gaudreault, autor seminal en la narratología cinematográfica, también ha reflexionado en torno a este fenómeno, definiendo la intermedialidad como:

[...] el proceso de transferencia y de migración, entre los medios, de formas y de contenidos, un proceso que está presente de manera subrepticia desde hace ya algún tiempo pero que, luego de la proliferación relativamente reciente de los medios, se ha convertido en una norma a la cual toda propuesta mediatizada puede deber una parte de su configuración. (2011: 241)

La cita de André Gaudreault surge en el contexto de sus investigaciones sobre el cine de los primeros tiempos, ahí reflexiona en torno a los distintos medios –el teatro y la literatura– que se integraron para posibilitar la emergencia de lo cinematográfico. Como apunta Gaudreault, pareciera que la proliferación incesante de los medios los ha llevado a integrar en su discurso y su configuración las esferas mediáticas en las cuales están inmersos.

Los orígenes de la intermedialidad se pueden rastrear en dos momentos. Primero, el concepto *intermedia* es propuesto por el artista inglés Dick Higgins, miembro del colectivo Fluxus, en el trabajo de *Statement on Intermedia* (1966), en donde se rechazaba el purismo de las disciplinas artísticas y se proponía la interdisciplina como el lugar necesario del arte. En el segundo momento, intermedialidad aparece como herramienta analítica y teórica. Fue introducido en 1983 por Aage A. Hansen-Löve en la academia alemana para señalar las relaciones entre literatura y las artes visuales en el simbolismo ruso. A partir de este último trabajo, se empieza a difundir y profundizar en sus alcances para explicar los fenómenos que ocurren entre medios y/o disciplinas artísticas.

3 Las traducciones de Rajewsky, Wolf, Ryan y Waugh son nuestras.

Los estudios intermediales han sido animados por las transformaciones culturales que ha experimentado el mundo al transitar a sociedades hiperconectadas. No obstante, antecedentes en torno a las fronteras de las disciplinas artísticas y las relaciones entre medios pueden vislumbrarse desde varios siglos atrás. Horacio (65-8, a. C.), en *Ars Poetica*, ya hablaba acerca de las conexiones entre poesía y pintura. En el Renacimiento, se hacía mención de las artes hermanas.⁴ En el siglo XVIII aparece el trabajo fundamental en la exploración de los límites artísticos *Laocoonte o sobre los límites de la pintura y la poesía* (1766) de Gotthold Ephraim Lessing (1729-1781). Aunque estos trabajos se enfocan más en definir las fronteras artísticas, desde entonces surge una comparación entre las distintas cualidades de las disciplinas artísticas.

Las investigaciones acerca de la intermedialidad se han caracterizado por sus distintos enfoques y disciplinas. Como una síntesis de estos trabajos, Irina Rajewsky divide los estudios intermediales en tres grandes grupos:

1. Las aproximaciones sincrónicas o diacrónicas. En el primer caso son enfoques realizados por historiadores mediáticos, quienes profundizan en la emergencia y las intersecciones de un medio en su momento histórico. Como aproximaciones diacrónicas se “analizan los cambios históricos en la forma y función de las prácticas intermediales en determinados productos mediáticos”⁵ (2005: 47).
2. La intermedialidad como una condición común o una categoría crítica. En el primer caso, la intermedialidad es una categoría fundamental de los productos mediáticos.⁶ Hace alusión a la intermedialidad como una herramienta para el

4 A pesar de esto, en el Renacimiento se propugnó por la separación y el purismo de las disciplinas artísticas.

5 Para los estudios diacrónicos intermediales, un texto fundamental es el de André Gaudreault y Phillippe Marion, “*Genealogy Model for the of Media*” (2002). En los estudios sincrónicos son reveladoras las observaciones de David Jay Bolter y Richard Grusin en *Remediation: Understanding New Media* (2000).

6 Jens Schröter ilustra este punto: “Los medios no existen desconectados unos de otros; más bien, han existido desde siempre en configuraciones complejas y, por lo tanto, siempre se han basado en otros medios” (15).

análisis concreto de productos o configuraciones mediáticas específicas, una postura que la misma Irina Rajewsky practica.

3. Aproximaciones acordes a la disciplina. “Designar o no designar un fenómeno particular como intermedial depende de la procedencia disciplinaria de un enfoque dado, sus objetivos correspondientes y la concepción subyacente (explícita o implícita) de lo que constituye un medio” (2005: 49).

Aunque el concepto de intermedialidad ha sido con frecuencia entendido como análogo del término *intertextualidad* (Wolf, 2005: 252), esta última teoría nació como vía de exploración monomedial de la literatura, en su carácter de texto verbal escrito, relacionado con otros productos de la escritura. Esa dependencia de un concepto de texto restringido a la escritura y su específica semiótica vuelve inoperante aquella analogía. Evidentemente no es el concepto de texto el centro de la teoría intermedial.

Dada la diversidad de enfoques y la carencia de un concepto central que dé homogeneidad a la teoría, es necesario definir una postura y describir a grandes rasgos las posibilidades de estudio de este intercambio o sincretismo entre medios de naturaleza semiótica distinta. A continuación, se distinguen diversas maneras desde las cuales se desarrolla el concepto de intermedialidad, considerando los alcances y límites que trae consigo al momento de su funcionamiento a través de un producto cultural, en este caso, un filme.

Tipologías de la intermedialidad

La *intermedialidad* ha sido un concepto fecundo para analizar los medios y las disciplinas artísticas. Del extenso trabajo surgido en este campo, se han derivado propuestas de tipologías útiles para el análisis. En este sentido, el concepto de *medio* –incluido, evidentemente en la intermedialidad– ha sido sometido a escrutinio y reelaboración con fines de volverlo fecundo para la investigación.

Marie Laure Ryan (2005) observa que la polisemia del concepto de medio se debe a los diferentes enfoques que las disciplinas e investigaciones suelen tener sobre el objeto de estudio: “Pídale a un

sociólogo o crítico cultural que enumere los medios de comunicación, y él responderá: televisión, radio, cine, internet. Un crítico de arte puede enumerar: música, pintura, escultura, literatura, teatro, ópera, fotografía, arquitectura” (288).

De acuerdo con la autora, el concepto de *medio* requiere de dos elaboraciones para hacerlo operativo en términos intermediales: la definición de la transmisión y la definición semiótica. En la primera, “Los mensajes confeccionados se codifican de una manera particular, enviado a través del canal y decodificado en el otro extremo” (289). En este caso, el medio funciona como un canal encargado de llevar el mensaje o la señal. En la segunda definición “el medio [...] era tanto la sustancia a partir de la cual la obra fue realizada por el artista, como el soporte material, o cuerpo, bajo el cual estaba destinada a ser captada por el público” (289). Medios semióticos, en este sentido, serían el lenguaje, el sonido, las imágenes. Estas definiciones permiten incluir ese amplio espectro de lo que puede ser considerado como medio.

Una postura semiótica de la intermedialidad es la propuesta por Werner Wolf (2005). Para el autor, los medios son “complejos o entidades semióticas”, lo que permite incluir no sólo géneros o grupos de textos sino también artefactos, instalaciones y más (253). En la tipología intermedial del autor, aparecen dos rubros que dilucidan las relaciones entre medios: *extracomposicional* e *intracomposicional*. Estos se encuentran en varias subramas que se ilustran en el esquema siguiente:

Extracomposicional

- a) Transmedialidad
- b) Transposición

Intracomposicional

- a) Multimedialidad/Plurimedialidad
- b) Referencia intermedial
 - (1) Referencia expresada y temática
 - (2) Evocación

Intermedialidad extracomposicional. En esta categoría se abordan los fenómenos de transmedialidad y los de transposición. En el primer caso, los “transmediales no son fenómenos específicos de un solo medio. Dado que aparecen en más de un medio, apuntan a

las similitudes palpables entre entidades semióticas heteromediales” (Wolf, 2005: 253). Es decir, la transmedialidad se observará en el contenido y tratará de la presencia de elementos comunes en diferentes soportes, por ejemplo, arquetipos, temas, motivos, o narrativas en un conjunto de obras o en una corriente artística.⁷ La segunda subrama es la transposición que, para Wolf, no sólo se remite a los ajustes necesarios para adaptar una novela o un cómic a una película, sino también aplica “en unidades más grandes como los géneros” (254).

Intermedialidad intracomposicional. Al igual que la anterior esta categoría se divide en dos variaciones. La primera de ellas es la *multimedialidad* o *plurimedialidad*, la cual ocurre “cuando dos o más medios están abiertamente presentes en una entidad semiótica en al menos una ocasión” (254). Es decir, los dos o más soportes presentes son discernibles sin ninguna habilidad hermenéutica sobresaliente. Wolf menciona que esta copresencia continua de un medio en otro posibilita el nacimiento de nuevos medios sincréticos. Intermedialidad, más que una forma de lectura, es un fenómeno ubicuo en los complejos semióticos. La segunda variación denominada *referencia intermedial* para Werner Wolf ocurre cuando:

Las obras y performances en las que la intermedialidad está presente como una referencia parecen ser medial y semióticamente homogéneas, ya que la participación de otro medio toma lugar sólo de manera encubierta o indirecta: a través de significantes y, a veces también, en significados que apuntan a ello. (2005: 254)

La referencia intermedial se divide en dos subramas: referencia explícita (o tematización intermedial) y evocación. La primera se identifica con facilidad a través de la verbalización y se presenta “cuando otro medio (o una obra producida en otro medio) es mencionado o discutido en un texto” (Wolf, 2005: 254).⁸ La segunda variante, la evocación, “imita los efectos de otros medios o artefactos heteromediales con recursos monomediales” (255). Se apela a la imaginación del

7 Werner Wolf menciona que “la sensibilidad del siglo XVIII puede ser encontrada en el drama, ficción, poesía, ópera, música y artes visuales” (253).

8 “La referencia explícita también puede aparecer como representante de otros medios, como personajes pintores o músicos en novelas” (Wolf, 2005: 254).

receptor a través del uso de los códigos semióticos de un medio, para sugerir otro.⁹

Otra postura significativa es la de Irina Rajewsky, quien desarrolla su propuesta sintetizando algunos enfoques. La estudiosa parte de un planteamiento desde los estudios literarios, con una visión diacrónica, y observa que la intermedialidad es una categoría del análisis concreto de textos y otros productos mediáticos. Su enfoque “se concentra en configuraciones mediáticas concretas y sus cualidades intermediales específicas” (2005: 51). Para lograr esto, desarrolla una tipología dividida en tres subgrupos:

1. *Intermedialidad como transposición*: “En este caso, la cualidad intermedial tiene que ver con la forma en que surge un producto mediático, es decir, con la transformación del producto de un medio dado (un texto, una película, etc.) o de su sustrato en otro medio” (Rajewsky, 2005: 51). En consonancia con Werner Wolf, la transposición es un fenómeno propio de la intermedialidad, y concebido a través de un proceso transemiótico.
2. *Intermedialidad como combinación de medios*: para esta categoría, la intermedialidad “es un concepto semiótico-comunicativo, basado en la combinación de al menos dos formas mediáticas de articulación” (52), las cuales deben aportar su propia materialidad y lograr integrarse plenamente.
3. *Intermedialidad como referencialidad a otros medios*. En esta categoría: “En lugar de combinar diferentes formas mediáticas de articulación, el producto mediático tematiza, evoca o imita elementos o estructuras de otro medio” (53).

De la intermedialidad a la metaficción intermedial

Las tipologías de Irina Rajewsky y Werner Wolf muestran los alcances de la teoría intermedial para analizar una diversidad de fenómenos. Sin embargo, aquí nos interesa específicamente plantear y analizar obras cinematográficas cuya ficción manifiesta una conciencia acerca

9 En este sentido: “Las novelas pueden evocar una pintura en la mente del lector a través de la descripción efrástica, y se puede evocar una composición musical específica en el oyente describiendo sus efectos en ciertos personajes” (255).

de los problemas intermediales. A esta característica del cine de ficción la hemos llamado aquí *metaficción intermedial*.¹⁰ Aunque bien podríamos encontrar esta cualidad reflexiva intermedial en otro tipo de obras narrativas literarias, de narración gráfica o de acción dramática. Por ejemplo, la ciencia ficción gráfica, literaria o cinematográfica trata con frecuencia el problema de los medios de comunicación en sociedades de un futuro posible.

La metaficción es definida para el campo literario por Patricia Waugh como: “aquellas obras de ficción que de forma autoconsciente y sistemática llaman la atención sobre su condición de artificio creado para así plantear cuestiones sobre las relaciones entre ficción y realidad” (1984: 2), por lo que ese mismo rasgo caracteriza el corpus analizado en esta investigación.

Para profundizar en las posibilidades cinematográficas de la ficción autorreflexiva, resulta estimulante la propuesta de Pedro Javier Pardo García. El estudioso español parte de la teoría literaria para proponer un modelo transmedial válido para el cine y que permita poner de “manifiesto una reflexividad que es en sí misma intermedial” (2015: 49). El modelo divide las obras con marcas de reflexividad en dos categorías principales: las autorreferenciales y las autoconscientes. Siguiendo a Pardo García, por un lado, por autorreferencialidad “entendemos el proceso o acto de reflexión de o sobre el propio medio” (47).

Así, la literatura que reflexiona sobre lo literario o el cine que lo hace sobre lo cinematográfico serán autorreferenciales. Por otro lado, “la autoconciencia es una especie de autorreferencia al cuadrado, pues designa a la obra refiriéndose a la propia obra, bien sea desde el nivel extradiegético, [...] bien desde el metadiegético” (51-52). Para observar estos fenómenos reflexivos tanto en la literatura como en el cine, Pardo García expone múltiples ejemplos.¹¹ Si bien estas dos características, autorreferencia y autoconciencia, pueden presentarse de manera exclusiva en una obra:

10 Para una revisión histórica del concepto de metaficción en el campo literario véase, por ejemplo, “La metaficción sin alternativa: un sumario” (2005), de Domingo Ródenas de Moya.

11 Véase el texto de Pedro Javier Pardo García. En el caso de obras autorreferenciales, los ejemplos más ilustrativos son las novelas de Enrique Vila-Matas y, en el cine, podría ser la cinta *Sunset Boulevard* de Billy Wilder (1950). Por otro lado, muestras de obras autoconscientes serían *Niebla* de Miguel Unamuno y *Pennies from Heaven* (1981) de Herbert Ross.

La distinción entre autorreferencia y autoconciencia fílmicas, al igual que ocurría en el caso de la literatura, puede ser problemática o sus fronteras líquidas de dos formas inversamente complementarias: (a) la autorreferencia puede interpretarse como autoconciencia;¹² (b) la autoconciencia puede prescindir de autorreferencia.¹³ (Pardo García, 2015: 63-64)

Las distinciones no son nítidas y depende de la argumentación crítica explorar las cualidades autorreferenciales que definen a determinada obra. A nivel general, lo mismo que *metaliteratura*, *metacine* es una casilla para englobar las obras cinematográficas que ponen de manifiesto su condición de relatos o de ficciones.

Esta cualidad autoconsciente puede funcionar de manera encubierta o manifiesta como lo explica Pardo García siguiendo a Linda Hutcheon. Al respecto, “esta categoría encubierta ha sido cuestionada, y no sin razón, por estudiosos como Domingo Ródenas o Patricia Cifre, pues entraña el riesgo de producir lecturas metaficcionales de textos aparentemente ajenos a este modo” (2015: 66).

Entonces, ¿cómo identificar la autoconciencia de una obra sin caer en el error de producir lecturas metaficcionales por doquier? Una clave al respecto es el concepto de *epifanía metaficcional*, que Pardo García describe como “la revelación inequívoca por parte de la obra de su naturaleza ficcional o discursiva” (66). En el caso del cine, “la película está reconociendo de manera epifánica su estatus de narración o artificio cinematográfico” (67). Para esto es necesario encontrar marcadores de autoconciencia, los cuales pueden ser diálogos, escenas o experimentaciones con los códigos semióticos de una obra.

El tipo específico de autoconciencia que aquí nos ocupa es comentado brevemente por Pardo García en su abordaje del falso documental *F for Fake* (1973) de Orson Welles, una obra plagada, en varios sentidos, de autorreferencialidad. Centrada en la vida de personajes históricos, el talentoso falsificador de arte húngaro Elmyr de

12 Pardo García menciona como casos frecuentes de autorreferencia sin autoconciencia las películas de rodaje, *El desprecio* (Godard, 1963) o *La nuit américaine* (Truffaut, 1973), ya que “se quedan un paso más acá en reflexividad, pues difícilmente pueden y raramente hacen coincidir la película rodada con la que estamos viendo” (63).

13 El estudioso utiliza, como ejemplo de autoconciencia sin autorreferencia, el caso de las obras teatrales de Bertolt Brecht: “suelen ser autoconscientes de forma implícita, o sea, sin autorreferencia” (55).

Hory y su biógrafo Clifford Irving, *F for Fake* aborda el problema del engaño en el arte, en la escritura y en el cine mismo. Recordemos que la carrera misma de Welles se fortaleció gracias a un ardid extraordinario: aquella famosa transmisión radiofónica de *La guerra de los mundos* (1938), basada en la novela de H. G. Welles, y que, disfrazada de noticiero, generó gran pánico entre la población de la ciudad de New Jersey por una supuesta invasión extraterrestre.

El documental apócrifo de Welles, entre otros logros estéticos, es una muestra de la capacidad de la ficción cinematográfica para reflexionar acerca de otras artes y otros medios sin dejar de cuestionar la cualidad de artificio del cine mismo: “Nos encontramos así con otra posibilidad de autoconciencia encubierta, en este caso no por ser indirecta o implícita sino por utilizar otro medio, y por eso podemos denominarla *intermedial*” (Pardo García, 2015: 68-69).

Una instancia de autoconciencia intermedial muy común en un filme es aquella suscitada por la integración de la literatura en el universo diegético del cine. “Utilizando la literatura dentro del cine de manera especular, como un espejo metaficcional con el que indagar en el sustrato común de narratividad, representación o ficción que ambas artes comparten” (76). Es decir, esta presencia de un medio en otro permite señalar la cualidad de artefacto y ficción que ambos sistemas semióticos comparten.

Este artículo tiene como objeto de exploración dos obras cuyas metaficciones intermediales se enfocan en las presencias de la televisión (*Videodrome*) y del ciberespacio (*The Matrix*) como motivos de autoconciencia fílmica encubierta.

Videodrome

Con *Videodrome* (1983) del director canadiense David Cronenberg¹⁴ como objeto de análisis, en este apartado iniciamos la exploración del funcionamiento de la autoconciencia indirecta o encubierta, según términos de Pardo García (2015), en instancias fílmicas. Dado que esta película ha sido considerada prototípica de la estética de la

14 David Cronenberg junto con Wes Craven y John Carpenter forman parte al movimiento llamado “Las tres C del horror” que dominó la década de los ochenta.

“Nueva Carne” y expresión del subgénero neofantástico,¹⁵ su narrativa se caracteriza por una ruptura específica de la lógica realista: personajes que entran en contacto con cierta tecnificación televisiva sufren alucinaciones y alteraciones corporales extremas. A propósito de estas anomalías, en el volumen *David Cronenberg* (2003) se detalla:

[...] el cuerpo del protagonista se transforma dando respuestas a un mundo donde la cultura de los medios de comunicación ha desbordado sus límites, pasando a conquistar a sus creadores, como un virus, y extendiéndose a los medios tecnológicos, video y televisión, infiltrándose en el cuerpo humano. Al verse invadido por contenidos mediáticos de tipo *snuff* (asesinatos filmados o grabados en tiempo real), la fisiología y lo orgánico sufren mutaciones en donde la tecnología produce efectos alucinatorios que devienen en marginación, persecución y por supuesto en transgresión para depurarse al final en Nueva Carne. (Gorostiza y Pérez, 2003: 41)

Videodrome y su contexto

En la década de los ochenta, no es que haya germinado una revolución en materia de contenidos mediáticos, sino, más bien, una nueva forma de desencadenar sus efectos, particularmente los provistos por la televisión. Esto se dio a través de la cultura del *videotape* y del *boom* de los sistemas de cable, materializados en las antenas parabólicas, aun cuando la radio, por ser uno de los medios pioneros en las estrategias de interacción con el auditorio, gozara todavía de adeptos. Largometrajes y medimetrajes de bajo presupuesto o de serie B, como se les ha denominado popularmente, documentales y películas independientes, sobre todo las producidas en Estados Unidos, e innumerables filmes y ejercicios amateurs cinematográficos llegaron a millones de hogares difundiendo historias que habían quedado fuera de la imaginería hollywoodense.

De esta manera, las condiciones de distribución masiva, más allá de los éxitos en taquilla, gracias a las técnicas de diseño de cartel u otras herramientas mercadológicas de anuncios publicitarios, se

15 La “Nueva Carne” posee un paralelismo con lo neofantástico en tanto que esta reconfiguración de lo sobrenatural o suceso extraordinario se manifiesta como “una nueva postulación de la realidad, de una nueva percepción del mundo que modifica la organización del relato, su funcionamiento, y cuyos propósitos difieren considerablemente de los perseguidos por lo fantástico” (Alazraki, 1983: 28).

intensificaron con el objetivo de incentivar audiencias que no se ajustaban a las convenciones tanto del cine comercial como del cine de etiqueta, llámese “cine de autor” o “cine de culto”. La proliferación de clubs de video, primero con la renta de cintas tipo Betamax¹⁶ y después mediante el formato VHS,¹⁷ exacerbó el interés no sólo económico sino de impacto sociocultural que las corporaciones y medios de comunicación vieron en el público acostumbrado a la pantalla del televisor. Dichos centros, si bien se convertían en espacios de democratización audiovisual, también sacralizaban el narcisismo y la cultura pop. Se acudía con la libertad de poder escoger lo que se quería ver y escuchar, aunque esta situación desde luego estaba subordinada a la disponibilidad de las películas; sin embargo, esto mejoraría con la invención del modelo *blockbuster*.

La creación de programas de televisión en vivo, en los que se presentaban debates políticos e intelectuales, espectáculos musicales o de otra naturaleza, además de la exploración de dinámicas de interacción entre conductores y público, produjo formas distintas de desear lo inalcanzable. Así, se acercaron a la cotidianeidad situaciones extraordinarias que publicaban la intimidad, lo prohibido u oculto; prácticas que antes sólo el discurso del cine industrializado podía facilitar.

Las cintas de video se tornaban en una especie de aliado del nuevo espectador, quien no dudó en comprender que el cine podía verse y sentirse fuera de su soporte semiótico. Estos modos de apropiación de un medio en otro, de poder observar películas en televisión, originó la transformación de las salas de esparcimiento en casa, que ya

16 Betamax fue un formato de video analógico que en la actualidad ha salido del mercado. Durante 1975, la empresa Sony presentaría su sistema de cinta de video en color que permitía grabar programas de televisión. Tenía mayor resolución de imagen y mejor calidad de sonido. Dicho sistema Betamax heredó los elementos del diseño de formatos anteriores como la Videocorder, también de Sony, y el U-Matic o formato profesional que ofrecía la realización de videos tipo aficionado. En 1983, año en el que se estrena *Videodrome*, se introdujo al formato Betamax el sonido estereofónico de alta fidelidad (Hi-Fi).

17 El formato VHS nació en 1976 (*Video Home System*), como un sistema casero que grababa y reproducía videos de manera analógica. El VHS tiene la anatomía de un casete, pero con una cinta magnética de media pulgada, por lo que la caja de plástico que la contiene es de mayor tamaño. Tras la aparición del formato DVD y sus reproductores conectados a una pantalla de televisor o computadora, el VHS desapareció del mercado; sin embargo, por muchos años fue el líder en sistemas de grabación y reproducción hasta 2002.

empezaban a sofisticarse dando paso a la organización de espacios cada vez más individualizados o personalizados y, en muchas de las ocasiones, menos familiares. Así fue como se resignificó la estructura semiótica de los imaginarios colectivos. La semiosfera de Lotman entraba en una nueva era.

Así las cosas, los límites entre señal de televisión y cine se disipaban, y los relatos podían ser tan enrevesados como se pudiera, pues películas de géneros tan disímiles en apariencia, como el terror, el horror, la ciencia ficción, el drama, el *softporn* e incluso las *action movies*, devinieron en un proceso de constante hibridación.

Puesto que la posición y la disposición de quien visualiza un filme en el cine es diferente de quien lo hace desde el aparato de televisión, debido al desarrollo y la diversidad tecnológica, no solamente se intentaba eliminar la relativa independencia que hasta ese entonces existía entre el cine y la televisión como medios diferentes, sino que también las historias de ficción dejaron de lado tendencias temáticas y genéricas ya gastadas por el *mainstream*. Se recurrió por lo tanto a narrativas con productos culturales que rápidamente se integraron a un inminente proceso ideológico y estético que correspondía al fin de la Guerra Fría. En el inicio de esta etapa, los medios de comunicación y el sistema económico predominantes entablaron una nueva relación muy por encima de lo material o pragmático y con una prevalencia de lo simbólico y lo abstracto. Estas narrativas, que encontraron buena aceptación sobre todo en la televisión y el cine, se caracterizan por la inclusión de contextos tecnologizados en los que se desarrollaban las inminentes sociedades de la información. Tales cambios históricos tuvieron gran impacto en la generación de historias con personajes que sufren las consecuencias de la tecnificación, tal como ocurre en *The Thing* (1982) de John Carpenter, *The Fly* (1986) de David Cronenberg, *Robocop* (1987) de Paul Verhoeven y *Hellraiser* (1987) de Clive Barker, entre muchas otras cintas. La hibridación de los géneros, más que un obstáculo, se convertiría a la postre en una estrategia narrativa que exploraría el eclecticismo, por lo que la utilización de convenciones genéricas diversificó el análisis y la interpretación de la cultura desde los relatos de horror y de ciencia ficción. Estas narrativas se inscribirían en nuevas formas de crear y percibir el mundo que se alejaban de los discursos anquilosados del *marketing* tradicional. Es

decir, las nuevas narrativas se advirtieron como parte del discurso de la posmodernidad (sobre todo la ahora llamada hipermodernidad).

Tras este breve recuento histórico acerca de la instauración de la cultura del video-cine, esta propuesta analiza el funcionamiento de los conceptos de *reflexividad filmica* y *metaficción intermedial* mediante un pasaje de la película *Videodrome* de 1983. Bajo este enfoque, subyace la interrogante: ¿qué películas tuvieron resonancia en las salas de cine durante el año en que *Videodrome* hizo su aparición? De las que perviven, por su repercusión mediática, existen tres: *Star Wars*, *Return of the Jedi*, *Flashdance* y *Scarface*.

A propósito de lo anterior, salvo la primera que se ha señalado, al ser una obra de aventuras propia de la ciencia ficción, las otras dos historias son perfectamente advertidas desde una lógica realista, toda vez que el drama de una bailarina que anhela triunfar por su talento, así como la vida llena de altibajos de un gánster, respectivamente, al final de cuentas mantienen un pacto de ficción o de verosimilitud con el espectador desde el inicio, además de que ambas son narraciones lineales convencionales. En otras palabras, no se trata de historias ambiguas por sus recursos narrativos o abiertas a una multiplicidad de lecturas. En el caso de *Star Wars*, *Return of the Jedi*, parte de una saga de ciencia ficción, los pasajes constantes de nostalgia o memoria, incluso llevándose a cabo una reconstrucción aparte o como relato enmarcado, no alteran la dimensión espaciotemporal y, por lo tanto, la diégesis principal.

Así, en primer lugar, estas cintas no acuden a la reflexividad o a la metaficción, ni tampoco a un final abierto, pues se trata de típico cine hollywoodense en el que muy pocas veces hay lugar para la ambigüedad o el uso de recursos narrativos como el de cierto discurso intermedial. Y, en segundo lugar, no forman parte de las nuevas narrativas de la ficción y no ficción contemporáneas, las cuales le han dado un giro importante al cine fantástico, como ocurre con la estética de la “Nueva Carne”, que se destaca por tematizar una de las relaciones más significativas de nuestro tiempo: la fusión entre el cuerpo y la tecnología bajo un contexto de intermedialización, como acontece en *Videodrome*.

Por todo ello, ¿es *Videodrome* un síntoma de su tiempo?, ¿efectivamente rompe con ciertas convenciones genéricas?, ¿constituye un parteaguas dentro del concepto de intermedialidad?, ¿es una cinta que

pone de relieve significativamente la autoconciencia fílmica a través de una metaficción como parte de su efecto estético?

Reflexividad fílmica y metaficción en *Videodrome*

En el siguiente apartado se dará tratamiento a una de las secuencias de la película *Videodrome*, por medio de la cual se busca ilustrar cómo funciona la metaficción intermedial dentro de la diégesis principal y cómo se constituye la reflexividad fílmica en dicha cinta como parte de un discurso. El análisis, por lo tanto, está dividido en tres partes: en primer lugar, se hace una descripción de los dos niveles de narratividad para explicar cómo se muestran y narran las escenas en cuestionamiento; en segundo lugar, se lleva a cabo una disertación a partir del aparato teórico-metodológico y, finalmente, se interpreta el corpus analizado con base en los resultados obtenidos.

El análisis es acompañado con algunos fotogramas que remiten a un conjunto de planos cinematográficos, junto con una aproximación detallada de los diálogos de dos de los personajes principales: Max y el profesor O'Blivion, fundamentales en el relato. ¿De qué trata *Videodrome*? Este filme sincretiza principalmente el horror y la ciencia ficción. La historia se desarrolla desde la perspectiva del personaje Max Renn, director de un canal de televisión por cable que busca captar un mayor *rating* mediante contenidos violentos. Max, en su afán por lograr dicho objetivo, descubre que se ha filtrado en su cadena una señal de videos *snuff*, grabaciones reales de tortura y asesinatos. Sin embargo, descubre que los videos clandestinos son parte de un experimento para controlar las conciencias o las mentes del teleauditorio. Como consecuencia, el productor sufrirá de alucinaciones.

Descripción de planos

Max ha comenzado a experimentar alucinaciones que lo han llevado a confundir la realidad objetiva. En primer plano se muestra un cartucho de video Beta que se le ha caído de las manos a Max, quien segundos después aparece a cuadro con una toma donde se le ve alzarlo e insertarlo en el reproductor. Este aparato queda en el centro de la toma, por lo que, en un plano bajo, sólo se observa al protagonista regresar la cinta y ponerle *play*.



Figura 1. Max introduce una cinta de video en el reproductor tipo Beta (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

La escena continúa cuando se muestra una pantalla a negro que cubre todo el encuadre; posteriormente se visualiza la imagen de ruido blanco típica de la televisión analógica. Enseguida se muestra la grabación en que aparece el profesor O'Blivion, especialista en medios de comunicación.



Figura 2. El profesor O'Blivion aparece a cuadro (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

La toma de O'Blivion, quien expone una reflexión acerca de la televisión, se repetirá a lo largo de toda la secuencia; sin embargo, su presencia será mostrada en acercamientos continuos hasta llegar a un *zoom in*. Debe subrayarse que la proximidad ocurre en el lugar desde donde ha sido grabado el teórico, además de que se enmarca siempre al aparato televisivo, por lo que la escena se amplía a modo de “metaplano” (un plano dentro de otro plano con una misma perspectiva de encuadre). En este sentido, con la participación de O'Blivion, dicha escena comienza con el siguiente parlamento: “—La batalla

por la mente en Norteamérica se librarán en la arena del video. El “Videodrome”. Después de pronunciadas ambas frases, se muestra a Max desconcertado, se toca la parte trasera del cuello como signo de incertidumbre ante lo que ve y escucha.



Figura 3. Max sentado frente al televisor (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Enseguida, a través de una toma en la que no cambia el *raccord* de mirada, el profesor aparece nuevamente para seguir con sus proclamas:

—La pantalla de televisión es la retina del ojo de la mente, por lo que la pantalla de televisión es parte de la estructura cerebral. Lo que aparezca en la pantalla de televisión emergerá como una experiencia para quien lo vea. De este modo, la televisión es la realidad y la realidad es menos que la televisión.

Luego de las apreciaciones hechas por el experto en medios acerca del papel que juega la televisión en la sociedad, se muestra a Max reír incrédulo, a través de una toma fugaz, y, de inmediato, en la siguiente toma, la exposición del profesor que parecía un monólogo da un vuelco. Ahora O’Blivion se dirige a Max como si estuviese a la espera de su interlocución:

—Max. Me da gusto que hayas venido a mí. Yo mismo he pasado por todo eso, ¿sabes? Tu realidad ya es en parte una alucinación de video. Si no tienes cuidado, se convertirá en una alucinación total. Tendrás que aprender a vivir en un mundo nuevo y extraño.

Al finalizar tal reflexión del teórico, pese a que se mantiene el encuadre del televisor, en la grabación se muestra una vez más al profesor, pero en una toma que se abre dentro del espacio, hasta que aparece detrás de él uno de los dos verdugos.



Figura 4. O'Blivion advierte a Max sobre el poder del "Videodrome"
(*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

La escena continúa con Max en primer plano escuchando al especialista, en esta ocasión con más atención, aunque en actitud de incompreensión: "—Yo tuve un tumor cerebral y tuve visiones". Al cerrarse una vez más la toma se observa solamente a O'Blivion justo en el momento en que el segundo verdugo lo inmoviliza amarrándolo a la silla en la que ha estado durante toda la grabación. El especialista en comunicación remata:

—Siempre pensé que las visiones causaron el tumor y no al contrario. Sentía cómo las visiones se fundían para convertirse en carne. Una carne incontrolable. Pero cuando sacaron el tumor se llamaba "Videodrome". Yo fui la...

De este modo, en una clara situación de peligro para el teórico, la escena transcurre con una toma donde O'Blivion es atacado con una soga en el cuello y, en una toma "ráfaga", se ve a Max sobresaltarse como si despertara de un trance. No deja de ver el televisor y se da cuenta de que el profesor está a punto de ser ahorcado; así, en pleno estertor de muerte, le declara a Max: "¾Yo fui la primera víctima de 'Videodrome'".



Figura 5. El profesor O'Blivion es asesinado. (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Max se para con sobresalto de la sala de televisión desde la que ha observado y escuchado la grabación para increpar con preguntas que no son respondidas: “—¿quién está detrás de esto?, ¿qué es lo que quieren?”.



Figura 6. Max descubre las repercusiones del “Videodrome” (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Finalmente, se muestra el televisor que ocupa toda la pantalla, en la transmisión se presenta un acercamiento constante, como si se tratara del mismo plano, lo cual deja ver a uno de los verdugos. Este revela su identidad al quitarse la capucha: es Nicki, la locutora con quien Max mantiene una relación: “—Te quiero a ti Max. A ti...” (durante este plano Nicki se dirige a Max casi siempre con las mismas palabras, su rostro terminará por abarcar prácticamente la pantalla del televisor).



Figura 7. Nikki revela su identidad a Max (*Videodrome*, Canadian Film Development, 1983).

Análisis e interpretación

Si bien es cierto que la referencialidad a la televisión, y a la radio en menor medida, es una constante en la película, pues el protagonista coordina un canal de cable y participa en un debate televisado acerca de las consecuencias de la programación violenta y sexualmente explícita, estas situaciones narrativas sólo aderezan la historia de ficción. Habría que considerar, entonces, ¿en qué momento se manifiesta la reflexividad fílmica a través de una metaficción intermedial?

En primer lugar, la secuencia ha sido elegida por ser representativa del funcionamiento conceptual de la autoconciencia en el filme y, en segundo lugar, se ejemplifica su especificidad mediante el concepto de *metaficción* que pone de relieve algunos aspectos de la estética de la “Nueva Carne”.

¿Cómo se hace observable la autoconciencia en la secuencia descrita? Hasta que aparece la primera toma del televisor, desde el ángulo de visión en el que es constituido, el relato da un giro tanto argumental como transmedial. Por un lado, se enmarcará una ficción alterna a la diégesis principal, provista de una serie de acciones que no logran desambiguarse del todo porque parecen ser el resultado de las alucinaciones de Max (perspectiva que posee en tanto personaje principal), y, por otro lado, porque el relato, para explicarse a sí mismo, recurre a otro medio, produciendo una relación intermedial con la utilización de encuadres del televisor en primer plano.

En sintonía con la disposición de dichos planos, donde el televisor ocupa preeminencia, los acercamientos y alejamientos de la

acción emergen dentro de la transmisión y no fuera de esta, por lo que el trasvase semiótico es aún más visible en función de la iconografía mostrada del lugar en el que se ubica el profesor O'Blivion. Esta vinculación intermedial daría origen a un "metaplano" con el que se conseguiría una autorreflexividad fílmica y que se materializa precisamente en tomas cerradas, es decir, las condiciones de audiovisualización propias del relato cinematográfico quedan ocultas mediante la videograbación en la que es torturado y asesinado el profesor.

En este sentido, ¿se puede hablar entonces de una metaficción? En realidad, hasta este momento de la historia, los niveles de narración y mostración todavía están supeditados a la diégesis principal; sin embargo, cuando Max expresa su incertidumbre con gestos y movimientos corporales (comunicación no verbal), la situación narrativa cambia totalmente. El discurso del profesor ahora ya es teledirigido hacia él como advertencia directa, por lo que es en esta escena donde se pone a prueba la secuencia analizada como una metaficción intermedial. Mostración y narración cambian para dar paso a una diégesis secundaria que no rompe con el pacto ficcional, sino más bien lo amplía en sus posibilidades de intermediación bajo una óptica de reflexividad fílmica.

A partir de esa epifanía metaficcional, la secuencia prosigue con situaciones narrativas particulares relacionadas con la cuestión estética de la película y que apelan a su ámbito genérico. En otras palabras, el relato también se sirve de la metaficción para mostrar y narrar recursos propios de lo que se denomina neofantástico, en este caso específico, relacionado con la estética de la "Nueva Carne". Aquí entendida como un subgénero del horror y de la ciencia ficción contemporáneos, se explicita en la videograbación cuando el profesor O'Blivion es sometido por dos verdugos y le expresa a Max de la amenaza que significa el "Videodrome", que genera las alucinaciones que lo perturbarán a lo largo de la historia, alterando no sólo su mente sino también su cuerpo.

Pero también la metaficción es construida a través de tomas subjetivas con las que se busca mostrar un plano secuencia dentro de la transmisión, en la que sólo existe el profesor y sus verdugos, intercalado con el plano corto de Max mirando y reaccionando a lo que presenta el televisor. Mediante esos breves primeros planos, que

intensifican abiertamente un carácter intermedial, Max comunica que ha tomado conciencia de la situación luego de exponerse a la video-grabación-transmisión televisiva.

Una vez asesinado el profesor, la narratividad metaficcional cambia de toma y, por lo tanto, de plano, pues Max interroga, sea esto o no una alucinación, directamente al televisor, convirtiendo su indagatoria en un recurso narrativo bajo una relación intermedial. La escena termina cuando Max se entera de que es Nicki quien ha matado al profesor.

La complejidad de la metaficción intermedial no se limita a esta secuencia, por supuesto. Nicki, por ejemplo, dialoga, seduce y acerca su boca a Max desde la pantalla de un televisor “viviente”; o el protagonista puede verse a sí mismo en la pantalla vitoreando la Nueva Carne antes de cometer suicidio. Esa “transfiguración” intermedial relacionada con la metaficción será objeto de posteriores investigaciones.

Con base en lo anterior, en el terreno de esta historia de ficción, vale cuestionar: ¿qué finalidad tendría primero controlar la mente y después destruir el cuerpo de aquellos que se atreven a ver el “Videodrome”?; ¿hasta dónde y cómo la televisión pudiera ser una extensión del cuerpo?

La metaficción intermedial en *The Matrix*

En este apartado también interesa ir más allá en la exploración de las relaciones entre el concepto teorizado tradicionalmente en el ámbito de la literatura como *metaficción* y la intermedialidad, este término teórico más volátil surgido en campos de estudio disímiles, como el cinematográfico, el de la comunicación y el de las relaciones entre las artes. El vínculo entre metaficción y el estudio de los medios, designado en un volumen académico reciente publicado en Francia con la casilla *metamedialidad*,¹⁸ interesa aquí no en todas sus posibilidades, sino sólo para el caso de filmes que se encargan de reflexionar por medio de la ficción acerca de otras maneras de producir ficciones; en ese sentido, se trata de *metaficciones intermediales*.

18 *Metamedialidad. Los medios y la metaficción*. Étevaux: Éditions Orbis Tertius, 2017.

Esta posibilidad es recurrente en el cine que, como audiovisual, además de la típica metaficción fílmica –el cine dentro del cine–, es capaz de comunicar historias acerca del teatro, la televisión, las artes plásticas, la danza, etcétera; y todo esto sin dejar de reflexionar acerca del cine mismo. Por supuesto, no se trata de una cualidad privativa de las películas, bajo sus propias condiciones, medios narrativos más longevos, como la escritura o las artes escénicas han dado cuenta de historias sobre otras artes y otras formas de expresión.

En el caso específico de *The Matrix* (1999), primera entrega de la saga estrenada hace más de 20 años, destaca la puesta en escena del ciberespacio en el cine a través de este relato de ciencia ficción muy conjeturado por su narración transmedial (Henry Jenkins, 2006). Además, sirve esta obra de las hermanas Wachowski para desarrollar un argumento a favor de la identificación de diferentes maneras de ejercer la metaficción en el discurso narrativo cinematográfico, ya sea como simple juego intelectual o como parte de una propuesta política. Para entender esta última posibilidad, recuperamos aquí uno de los grandes aportes de la estética teatral brechtiana: el distanciamiento.

Narración transmediática

Henry Jenkins, ex académico galardonado de Medios de Comunicación en el MIT, estudió el mundo de *The Matrix* como ejemplo de una nueva estética surgida en respuesta a la convergencia de medios como característica de nuestro tiempo. En *Convergence Culture* (2006), el investigador aborda la específica experimentación narrativa de esta obra, cuya primera parte se estrenó en cines hace más de dos décadas, consistente en desarrollar su relato global tanto en las tres películas como en otros soportes. A diferencia de universos ficcionales como el de *Star Wars*, que sólo *a posteriori* excedieron el medio cinematográfico, esta narración diseminada en distintos medios se desarrolló a la par de las películas como parte de la concepción original del proyecto. A esa narración transmedial, hay que añadir el proyecto multiautoral colaborativo convocado por las Wachowski, quienes propiciaron el involucramiento de artistas destacados dentro de sus respectivos medios, lo que convirtió a *The Matrix* en un proyecto visionario:

Matrix viene a ser *Casablanca* elevada a la enésima potencia, con una diferencia importante: *Casablanca* es una sola película; *Matrix* son tres películas y más cosas. Está, por ejemplo, *Animatrix* (2003), un programa de noventa minutos de cortometrajes animados, ambientado en el mundo de *Matrix* y creado por algunos de los animadores más destacados de Japón, Corea del Sur y Estados Unidos, entre los que figuran Peter Chung (*Aeon Flux*, 1995), Yoshiaki Kawajiri (*Wicked City*, 1987), Koji Morimoto (*Robot Carnival*, 1987) y Shinichiro Watanabe (*Cowboy Bebop*, 1998). *Matrix* es también una serie de cómics de escritores y artistas de culto, tales como Bill Sienkiewicz (*Elektra: Assassin*, 1986-1987), Neil Gaiman (*The Sandman*, 1989-1996), Dave Gibbons (*Watchmen*, 1986-1987), Paul Chadwick (*Concrete*, 1987-1998), Peter Bagge (*Hate*, 1990-1998), David Lapham (*Stray Bullets*, 1995) y Geof Darrow (*Hard Boiled*, 1990-1992). *Matrix* son también dos videojuegos: *Enter the Matrix*, producido por Shiny Entertainment, de David Perry, y un videojuego multijugador ambientado en el mundo de *Matrix*, con guion parcial de Paul Chadwick. (Jenkins, 2008: 106)

Aquí se explicita, a manera de ejemplo, el papel que cumplen en la diégesis tanto los cortos de animación como uno de los juegos de video. *The Animatrix* (2003), colección de nueve animaciones integrantes de la saga, fue realizada por reconocidos directores de animación que, en diferentes estilos, presentan precuelas o secuelas de la trilogía cinematográfica. El corto de animación que abre la colección, “Final flight of the Osiris” (“El último vuelo del Osiris”), dirigido por el animador Andrew R. Jones y coescrito por las hermanas Wachowski, ilustra un episodio situado en la diégesis entre el final de la primera de las películas, *The Matrix* (1999), y el inicio de la segunda, *Matrix Reloaded* (2003).

La tripulación de la nave liberada Osiris detecta que cientos de miles de centinelas de las máquinas se han situado en la superficie de la tierra sobre la posición de Zion, ciudad de humanos liberados, con el fin de penetrar cuatro kilómetros y aniquilar a la población humana rebelde. Antes de ser alcanzados y derrotados por los centinelas, Thaddeus, líder de la nave, y Sue, una de las tripulantes, acuerdan que ella debe entrar a la Matrix para dejar ahí una carta alertando a Zion de ese ataque inminente.



Figura 8. “Final Flight of the Osiris” (Andrew R. Jones)
The Animatrix (Varios, 2003).

Enseguida, *Enter the Matrix*, videojuego de acción escrito y dirigido por las Wachowski publicado en 2003, a la par de la segunda película de la saga, está ambientado en el mismo universo, situado temporalmente después de *The Matrix* y de “Final flight of the Osiris” y durante *The Matrix Reloaded*. Con un guion escrito por las hermanas Wachowsky exclusivamente para el juego, contiene “escenas inéditas” del metraje de la película que sólo están incluidas en el videojuego. Aquí, Niobe intenta recibir el mensaje que ha dejado la fallecida tripulante del Osiris, Sue, y sortear, auxiliada por Ghost, las persecuciones de los agentes del sistema. La finalidad de esta prueba es hacer llegar el mensaje hasta Morpheus y establecer en equipo la defensa de Zion que se encuentra a punto de ser asediada por las máquinas y su ejército de centinelas.



Figura 9. *Enter The Matrix* (Videojuego, Hermanas Wachowsky, 2003).

La continuación de estos episodios anteriores, *Matrix Reloaded* (2003), presenta en sus primeros momentos la reunión de rebeldes en un lugar cerrado dentro de la Matrix, entre los participantes se encuentran Niobe, Morpheus, Neo y Trinity, ahí discuten el contenido de la carta mencionada y la necesidad inminente de volver a Zion para planear la defensa. Sirva este breve y parcial recuento para ejemplificar el funcionamiento de esta innovadora narración colaborativa transmedial ideada por las Wachowski, una de las cualidades que han merecido atención inusitada de la crítica y de la academia para una película de acción. Más allá de esta historia contada en distintos soportes se encuentra la reflexividad intermedial de la obra, su condición de metaficción intermedial, enfocada en poner en escena una exacerbación del carácter ilusorio y engañoso de los mundos virtuales.

Los hackers, metaficción y el cyberthriller

Como instancia de *cyberthriller*¹⁹ de ciencia ficción, el mundo de *The Matrix* deja de manifiesto que los héroes y los villanos de este subgénero son sobre todo los *hackers*, aquellos capaces de incidir en la narrativa de la virtualidad, ya sea para delinquir o para subvertir el orden establecido. En un ensayo que dedica a explorar el origen violento del derecho, Walter Benjamin se refiere a la fascinación social por las historias de los grandes malhechores: “Precisamente a ese héroe y esa violencia de derecho quiere actualizar el pueblo aún hoy cuando admira a los grandes malhechores” (2001: 39). Resulta interesante que una de las tendencias recientes del relato policial, en especial el cinematográfico, refleje esa misma seducción por personajes cuya actividad disruptiva en principio resulta poco espectacular por tratarse de su intromisión especializada en complejos sistemas informáticos.

Así, una de las claves del deslumbrante mundo ficcional de *The Matrix* es que no se limita a representar la actividad de programación computacional por la cual los *hackers* evaden la seguridad de un sistema informático. Más bien, se centra en las aventuras de esos mismos rebeldes tanto en la diégesis principal, el mundo en que los humanos

19 Entre la larga lista de obras de este subgénero del policial podemos mencionar *Tron* (Lisberger, 1982), *War Games* (Badham, 1983), *Hackers* (Softley, 1995), *Pi* (Aronofsky, 1998) o *Untreaceable* (Hoblit, 2008).

liberados se encuentran en guerra con las máquinas, como en la metadiégesis, el mundo virtual o metaverso.²⁰ Los rebeldes, que han *hackeado* ese mundo virtual en el que ocurren situaciones propias de una película de acción hiperviolenta, a través de sus avatares superiores en capacidades al resto de los habitantes de ese mundo, irrumpen y transgreden un sistema, la Matrix, que tiene como mecanismo de defensa programas de seguridad de élite personificados por temibles agentes vestidos de traje, entre los que destaca el Agente Smith.

En *The Matrix*, la primera de las entregas de este universo narrativo, presenciamos al inicio una aparente diégesis, la historia de Thomas Anderson, un programador que tiene una doble vida, que transcurre entre su trabajo en el corporativo Metacortex y su identidad de *hacker*, Neo, quien ha cometido infinidad de crímenes informáticos. Luego quedará claro que esa en realidad es una metadiégesis, como todo lo que ocurre en la Matrix.

La línea narrativa principal emerge cuando Neo, en lugar de una azul que le habría permitido olvidar lo sucedido y permanecer en la metadiégesis de la realidad virtual, acepta tomar la pastilla roja que lo libera mostrándole el mundo dominado por las máquinas y en el que estas se encuentran en guerra contra los humanos liberados. Las transiciones de los personajes rebeldes entre la diégesis principal y las metadiégesis, ya sea en la Matrix o en los programas de entrenamiento para pelear en la realidad virtual, son ejemplos de lo que Genette llama transgresión de niveles narrativos o, como se estilaba en la tradición clásica, *metalepsis*:

[...] toda intrusión del narrador o del narratario extradieгético en el universo dieгético (*o de personajes dieгéticos en un universo metadieгético*,²¹ etc.) o, inversamente, como en el caso de Cortázar [aquí refiere el cuento “Continuidad de los parques”], produce un efecto de extravagancia ora graciosa (cuando se presenta, como en Sterne o Diderot, en tono de broma) ora fantástica. Vamos a ampliar a todas esas transgresiones el término de *metalepsis* narrativa. (Genette, 1989: 290)

20 El concepto de metaverso o metauniverso fue utilizado y definido por Neal Stephenson, en su novela de cyberpunk *Snow Crash* (1992), como un mundo virtual ficticio en tercera dimensión, al que acceden los participantes a través de gafas de realidad virtual y terminales públicas. El término ha sido adoptado por especialistas en computación (Flichy, 2014: 702).

21 El uso de cursivas es nuestro.

La posibilidad de transitar hacia adentro o hacia afuera de la Matrix, posible para el protagonista gracias a esa pastilla roja provista por los rebeldes, permite establecer la diferencia entre diégesis principal, la guerra con las máquinas, y la metadiégesis, la dinámica experimentada dentro de la Matrix. En ambos casos se trata de planos de la narración con mundos igual de fantásticos, que rompen la lógica realista. Sin embargo, la metadiégesis se caracteriza por aparentar ser más real que la realidad misma. Esa subyugante ilusión de realidad es utilizada para mantener conectados al sistema a los seres humanos manipulados por las máquinas como fuente de energía eléctrica. En la construcción y la transgresión de ese mundo virtual se encuentra la clave para comprender la experimentación narrativa desarrollada por la saga de *The Matrix* con los medios virtuales, que específicamente le otorga su carácter de metaficción intermedial: estrategias de comunicación entre los individuos que conforman la comunidad virtual. Estas sirven tanto para la reproducción del sistema implantado por las máquinas como para encontrar mentes correspondientes a cuerpos susceptibles de ser liberados por los rebeldes.

Vuelta a la teoría de la reflexividad filmica

En cuanto a la teoría más general de la reflexividad filmica, hemos retomado aquí un artículo en el que el académico español Pedro Javier Pardo García hace especificaciones en un terreno complejo y difícil de describir. En su argumentación define específicamente la *auto-referencialidad* como un proceso intramedial, el cine que reflexiona narrativamente sobre su medio; la *autoconsciencia*, como característica de una obra que se refiere a sí misma; el *metacine*, que abarca todo el ámbito de la reflexividad filmica primaria; y la *metaficción cinematográfica*, como un tipo de *metacine autoconsciente* de manera primaria o protagónica.

Por otro lado, entre las sutilezas y posibilidades de la reflexividad destacan casos como el del teatro de Bertolt Brecht, con frecuencia ejemplo de autoconsciencia sin autorreferencia, es decir, de obras que son autoconscientes sin referirse de manera explícita ni al teatro ni a ellas mismas. A esto lo llama Pardo García *autoconsciencia encubierta*. Para evitar entonces una lectura falaz de un filme

autoconsciente encubierto, habrá de atenderse la presencia de una *epifanía metaficcional*:

Pero la alta probabilidad de este riesgo no debe impedirnos constatar la existencia de formas más sutiles o tapadas de autoconciencia, al igual que los excesos cometidos en nombre de tantos buenos principios no cuestionan el principio mismo. Por ello, en vez de negar la categoría, proponemos una condición necesaria para reconocer su presencia en un filme específico y evitar tales excesos: la existencia de un marcador de autoconciencia, de un nexo de unión entre autorreferencia y autoconciencia, eso que en otro lugar (2011) hemos llamado *epifanía metaficcional* (la revelación inequívoca por parte de la obra de su naturaleza ficcional o discursiva). Esta es una base objetiva para desplegar la retórica del crítico y hasta una invitación por parte del autor para hacerlo. (201: 66)

Esta misma autoconciencia encubierta también puede ser desplegada mediante la referencia a otras artes o medios como *autoconciencia encubierta intermedial* o, como preferimos aquí, *metaficción intermedial*.

***The Matrix* como exploración intermedial**

La primera película de la saga inicia con la que luego sabremos es una metadiégesis desarrollada en el mundo virtual. En la revelación de la diégesis principal, donde se lleva a cabo la guerra entre la población humana liberada y las máquinas creadoras de la Matrix, explícita en la metalepsis de Neo, radica la primera gran epifanía metaficcional de esta obra. Para especificar esta exploración en obras que, como *The Matrix*, reflexionan sobre su medio a través de otros, bien podríamos utilizar la noción de *epifanía intermedial*.

El proceso por el cual se despliega dicha epifanía en el filme de las Wachowski se encuentra expuesto en varias secuencias, que se presentan a lo largo de los primeros cuarenta minutos de la película. Se prepara, primero, con los contactos de Trinity, vía mensaje de texto y luego en persona, para advertirle a Neo que está cautivo y en peligro, como lo están quienes se preguntan qué es la Matrix. Después, se muestra la operación de los agentes de seguridad de la Matrix en Metacortex intentando evitar la liberación de Neo, su captura y posterior intervención a través de un “bicho” electrónico, un dispositivo de rastreo, que le implantan en el cuerpo.

Una llamada de Morpheus, en la que le informa que es “el elegido”, precede al encuentro con los rebeldes en un auto en que extraen el bicho y el hacker es llevado a la entrevista en que el líder insurrecto le da a elegir entre dos pastillas; la azul para permanecer y la roja para salir de ese mundo de apariencias.



Figura 10. *The Matrix* (Village Roadshow/Warner Bros./Silver Pictures, 1999).

Luego de tomar la píldora roja, Neo es guiado por Morpheus a una sala de controles en la que se le explica que la píldora es un programa de rastreo interruptora de su señal, para determinar su ubicación real en la red de ordeña de energía eléctrica. Luego de una crisis provocada por lo que cree es una alucinación, un espejo líquido que comienza a invadir su cuerpo, Neo despierta conectado aún a la red de generación de energía creada por las máquinas.

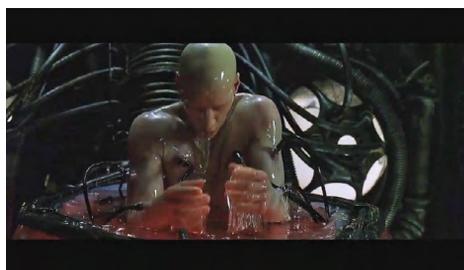


Figura 11. *The Matrix* (Village Roadshow/Warner Bros./Silver Pictures, 1999).

Ya desconectado y desechado por las máquinas, el protagonista es rescatado y llevado por los rebeldes a su nave. Ahí se recupera y, por último, sufre una crisis corporal y de negación ante la realidad a la que ha despertado y que Morpheus le ha mostrado, conectados ambos a un simulador. Para esa inmersión en el simulador utilizan la misma

conexión física directa al cerebro que las máquinas utilizaban para mantener a los humanos conectados a la Matrix.



Figura 12. *The Matrix* (Village Roadshow/Warner Bros. /Silver Pictures, 1999).

El despertar de Neo a la cruda realidad en la que viven los rebeldes que lo han rescatado se vuelve una doble epifanía intermedial: la suya y la nuestra. Nos sitúa como espectadores no sólo ante la falsedad de esa metadiégesis virtual en que ha vivido el hacker, sino que expone el mecanismo de control, opresión y explotación de los humanos que subyace a ese mundo artificial operado por las máquinas.

Conclusiones

Como se ha podido observar, en ambos relatos cinematográficos se ejerce una autorreferencia encubierta. En el caso de *Videodrome* se inserta el medio televisivo con la finalidad de explorar los dos niveles de narratividad propuestos por Gaudreault (1995), es decir, la mostración y la narración. La metaficción intermedial (una ficción televisiva dentro de la ficción cinematográfica) se establece cuando en la secuencia analizada un personaje se expresa a través de la señal televisiva, recordando que en dicho pacto de ficción la transmisión proviene de la misma narración y mostración cinematográfica.

Este tipo de metaficción también podría entenderse como una especie muy elaborada de *remediación*, en los términos expuestos por Antonio J. Gil González: “apropiaciones significativas en un medio de

lenguajes, contenidos o imágenes de medios ajenos” (2012: s. p.). En otras palabras, la presencia de un lenguaje o medio en otro (televisión en cine) queda enmarcado en un nuevo relato autorreflexivo en varios sentidos. Bajo este enfoque de análisis de la cuestión intermedial, se ha propuesto interpretar el texto fílmico como una crítica sociocultural a la relación existente entre mente y cuerpo desde la producción de los mass-media. Por ello, se hace relevante entrever las conexiones que dan paso a la emulación de nuevas sinergias transmediales, intra-mediales e hipermediales.

Asimismo, si bien el análisis del concepto de reflexividad fílmica está delimitado por el propio lenguaje cinematográfico, cabe destacar la densidad semántica a la que pertenece una película, pues los hipertextos van más allá del intercambio semiótico entre el cine y la televisión, sin olvidar que tanto el cine como la televisión son medios audiovisuales que implican correspondencias narrativas similares.

Esta inserción del medio televisivo en el cinematográfico no debe reducirse a un mero proceso de visualización efectista o de inmanencia estilística, sino más bien a un recurso narrativo que intentaría *transmedializar* la iconografía de la ficción cinematográfica, debido a que la historia ya no se supedita a la diégesis principal, sino que incluye otra de tipo metaficcional. Dichas conexiones existentes entre un medio y otro mantienen viva cierta referencialidad que potencia su recepción, sólo reconocible por un espectador con repertorio o bagaje específico. Al mismo tiempo hay que señalar que tampoco ha sido el objetivo de esta propuesta de análisis anclarse en un debate sobre conceptos de traducción o adaptación, dado que el interés de este ensayo es acerca del concepto de reflexividad fílmica.

En cuanto a *The Matrix*, al exponer los mecanismos de los avatares, agentes de esa realidad virtual, muy parecidos a los de un videojuego, se nos muestran los propios del cine contemporáneo y de sus imágenes generadas por computadora (CGI). Además, se guía al espectador hacia una postura ideológica antisistema por medio de los protagonistas rebeldes, hackers que utilizan la red de control de las máquinas para liberar de su letargo y alienación a los humanos cautivos de las máquinas. Así como el *distanciamiento* brechtiano implica estrategias para mostrar a su público la falsedad en el espectáculo que presencia, *The Matrix* muestra tanto el mundo falaz cibernético en

que viven sus personajes como las consecuencias de la exposición a dicho mundo embaucador para quienes lo experimentan sin ponerlo en cuestión. Y, dado que las máquinas controlan el cerebro de los humanos sometidos, estas consecuencias incluyen la muerte y descarte de quienes ya no sirvan como generadores de energía.

Tanto en la trilogía de *The Matrix* como en *Videodrome* se repite un patrón vigente en algunas películas que toman otro medio como objeto de su narración: el cine se erige en el vehículo capaz de contar una historia con el poder de ilustrar y reflexionar sobre las cualidades de ese otro medio, sea este el ciberespacio, el teatro, el periodismo, la televisión, etcétera. Pero el proyecto de narración transmedial de las Wachowski va mucho más allá, porque constituye al resto de los medios, los cómics, las animaciones y videojuegos, como soportes que se encuentran al mismo nivel estético y expresivo del cine al momento de narrar episodios necesarios para entender a cabalidad la historia de ese mundo colapsado por la guerra entre humanos y máquinas.

Referencias

- Alazraki, Jaime (1983). *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*. Madrid: Gredos.
- Benjamin, Walter (2001). "Para una crítica de la violencia". *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. 3ª edición. Traducción de Roberto J. Blatt Weinstein. Madrid: Taurus, 23-45.
- Bolter, Jay David y Richard Grusin (2000). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Cronenberg, David (1983). *Videodrome*. Canadá: Canadian Film Development Corporation (CFDC), 89 min.
- Flichy, Patrice (2014). "The Social Imaginary of Virtual Worlds". *The Oxford Handbook of Virtuality*. Mark Grimshaw (ed.). Oxford: Oxford University Press, 698-710.
- Gaudreault, André (2011). *Cine y literatura. Narración y mostración en el relato cinematográfico*. Traducción Raquel Gutiérrez Estupiñán. México: Ediciones de Educación y Cultura, UNARTE.

- Gaudreault, André y Philippe Marion (2002). "The Cinema as a Model for the Genealogy of Media", *Convergence*, vol. 8, núm. 4, 12-18. <https://doi.org/10.1177/135485650200800402>
- Genette, Gérard (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.
- Gil González, Antonio J. (2012). *Narrativas. Intermediaciones, novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Salamanca, España: Universidad de Salamanca.
- González de Canales, Júlia, et al. (eds.) (2017). *Metamedialidad. Los medios y la metaficción*. Étevaux: Éditions Orbis Tertius.
- Gorostiza, Jorge y Ana Pérez (2003). *David Cronenberg*. Madrid: Cátedra.
- Hermanas Wachowski (1999). *The Matrix*. Estados Unidos / Australia: Village Roadshow Pictures-Warner Bros., 131 min.
- Higgins, Dick y Hanna Higgins (2001). "Intermedia". *Leonardo*, vol. 34, núm. 1, 49-54. <https://www.muse.jhu.edu/article/19618>
- Jenkins, Henry (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Laure-Ryan, Marie (2005). "Media and narrative". *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. David Herman, Manfred Jahn y Marie-Laure Ryan (eds.). Oxford: Routledge, 288-292.
- Pardo García, Pedro Javier (2015). "Hacia una teoría de la reflexividad filmica: la autoconciencia de la literatura al cine". *Transescrituras audiovisuales*. José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo García (eds.). Madrid: Sial Pigmalión, 47-94.
- Rajewsky, Irina (2005). "Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality". *Intermedialités*, núm. 6, 43-64. <https://doi.org/10.7202/1005505ar>
- Rippl, Gabriele (2015). "Introduction". *Handbook of Intermediality. Literature - Image - Sound - Music*. Gabriele Rippl (ed.). Berlín / Boston: De Gruyter.
- Ródenas de Moya, Domingo (2005). "La metaficción sin alternativa: un sumario". *Revista Anthropos: Huellas del conocimiento*, núm. 208, 42-49.
- Schröter, Jens (2012). "Four models of intermediality". *Travels in Intermedia[lity]. ReBlurring the Boundaries*. Bernd Herzogenrath (ed.). Lebanon, New Hampshire: Dartmouth College Press, 15-36.
- Waugh, Patricia (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. 1ª ed. Londres: Routledge.
- Wolf, Werner (2005). "Intermediality". *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. David Herman, Manfred Jahn y Marie-Laure Ryan (eds.). Oxford: Routledge, 252-256.