

Entrevista a José Antonio Palao Errando, autor del libro *La interfaz del sentido. La pantalla fílmica entre las demás pantallas*

Claudia Ferrando-Paulo

Universitat Jaume I de Castelló
cferrand@uji.es

Javier Marzal Felici,

Universitat Jaume I de Castelló
marzal@uji.es

Resumen:

En esta entrevista, José Antonio Palao Errando, autor de *La interfaz del sentido. La pantalla fílmica entre las demás pantallas* (Shangrila, 2024), explora la continuidad entre sus tesis anteriores y su nuevo libro. El autor utiliza el término "interfaz del sentido" como una paradoja u oxímoron, ya que la pantalla fílmica se define por ser refractaria a la interactividad, pero promete ofrecer un sentido o una "solución epistémica de un enigma". Entre otras cuestiones, el profesor Palao aborda el *realismo fílmico* como el "grado cero de la escritura narrativa", un lugar donde pueden hacerse presentes la "verdad" y la "mentira", e introduce el concepto de "poética del *making of*" (originada en los 90) como un género que reformula el contrato ontológico, llevando a un *revival* del documental y al auge del "basado en hechos reales" en la ficción. Además, expone su concepto de "Paradigma Informativo", y argumenta la pertinencia de la utilización de los términos "hiperencuadre" e "hiperrelato" para analizar el film postclásico. Su tesis central es que la pantalla fílmica detiene la interactividad digital y se ofrece como huésped que da sentido a las demás pantallas al representarlas en la diégesis.

Abstract:

In this interview, José Antonio Palao Errando, author of *La interfaz del sentido. La pantalla fílmica entre las demás pantallas* (*The Interface of Meaning: The Film Screen Among Other Screens*), explores the continuity between his previous theses (subjectivity in digital environments, image rhetoric) and his new book. The author uses the term "interface of meaning" as a paradox or oxymoron, since the film screen is defined as being resistant to interactivity, but promises to offer meaning or an "epistemic solution to an enigma". Among other issues, Professor Palao addresses film realism as the "zero degree of narrative writing," a place where "truth" and 'lies' can be present. He introduces the concept of "making-of poetics" (which originated in the 1990s) as a genre that reformulates the ontological contract, leading to a revival of the documentary and the rise of "based on real events" in fiction. In addition, he expounds on his concept of the "Informative Paradigm" and argues for the relevance of using the terms 'hyperframing' and "hypernarrative" to analyze post-classical film. His central thesis is that the film screen halts digital interactivity and offers itself as a host that gives meaning to other screens by representing them in the diegesis.

Palabras clave: Análisis fílmico; Cine; Cine postclásico; Cultura digital; Narrativa audiovisual; Narrativa cinematográfica.

Keywords: Film Analysis; Cinema; Post-Classical Films; Digital Culture; Audiovisual Narrative; Film Narrative.

1.- A lo largo de tu trayectoria has explorado cuestiones como la construcción de la subjetividad en entornos digitales, la complejidad narrativa, la retórica de la imagen, la autorreferencialidad y la experiencia sensorial del espectador. ¿Qué continuidad reconoces entre estas tesis anteriores y la tesis que ahora propones en *La interfaz del sentido*?

En efecto, probablemente ese ha sido el eje central de mi trabajo desde que empecé a interesarme por el estudio de los procesos semióticos en la cultura, y más desde que me acerqué al psicoanálisis. En los años 90 del siglo pasado lo hice a través del análisis del discurso informativo (Palao-Errando, 2004, 2009b), que estaba en el centro del conglomerado mediático. Aquí ya, empecé a interesarme por la cultura digital y por cómo aplicar el análisis fílmico a un tipo de discursividad, tan distinto de la secuencialidad clásica, como la hipertextualidad, que rompía con el *texto institucional* (Palao-Errando, 2009a, 2011) e incluso también he realizado incursiones en la puesta en escena política (Palao-Errando, 2015, 2016). Todo ello me llevó a interesarme por los modos narrativos postclásicos en el discurso fílmico, tanto en los filmes institucionales como en las narrativas seriales. Producto de este interés es este libro. Mi *telos* ha sido siempre la convicción de que en el relato fílmico, y con herramientas propias de la teoría y el análisis del film, era como mejor se podía cernir la subjetividad moderna y sus proteicas ramificaciones postmodernas.

2.- El propio título del libro –*la interfaz del sentido*– sugiere una zona de contacto, de fricción entre las pantallas y las significaciones. ¿Hasta qué punto el encuadre y la puesta en escena son realmente el núcleo del cine, en tanto establecen los límites desde los que puede surgir el sentido fílmico?

Bueno, digamos que la palabra *interfaz*, aquí, es una especie de licencia poética bajo la forma de una paradoja. El término interfaz implica la tactilidad o, al menos, la posibilidad de una interactividad integral. Y la pantalla fílmica se define –así lo entiendo yo en el libro, al menos– por ser radicalmente refractaria a la interactividad. Lo único inventado para intervenir en ella es el mando “a distancia” precisamente, el *remote control*, que permite llegar hasta ella sin acercarse al encuadre, sin abolir jamás ese espacio simbólico que la separa del espectador. Lo fílmico de la pantalla comienza en el momento en el que el espectador se encuentra imposibilitado de intervenir en ella. Incluso en las plataformas de *streaming* o en los *softwares* de reproducción audiovisual, los controles, de algún modo, imitan los de los viejos mandos analógicos del vídeo magnético, heredados por el blue-ray y por el DVD.

Ahora bien, eso no es óbice para que el consumidor digital la ponga en serie con el resto de pantallas, que le ofrecen información o goce, dado que en muchas ocasiones el dispositivo de recepción puede ser el mismo (teléfono, televisor, ordenador, *tablet*, etc.). Entonces el discurso fílmico ha de ofrecer un valor diferencial y, a partir de la primera década de este siglo, ya no puede

ser la pura espectacularidad, propiciada por la gran pantalla de las salas de cine. Por ello la gran promesa del texto fílmico es que habrá sentido, que la experiencia fílmica albergará un tipo de solución epistémica de un enigma que va de lo policíaco a lo existencial pasando por cualquier otro tipo de experiencia cognitiva y vital. Hablar de *interfaz del sentido* es, pues, más que nada un oxímoron, espero que acertadamente expresivo.

3.- Afirmas que el sentido en la pantalla fílmica es un arma de doble filo. ¿Cuál es el papel del realismo fílmico en esta aseveración?

Hace ya más de 20 años (Palao-Errando, 2004) que intenté fundamentar la idea de que el encuadre occidental era un enclave privilegiado para el sentido. Para retomar esa idea, el primer capítulo del presente libro está dedicado al encuadre pictórico a través de un análisis de tres cuadros: *La Academia de Atenas* de Rafael, *Las Lanzas* de Velázquez y *El Ferrocarril* de Manet. Y el siguiente, al Realismo como estética y como contrato ontológico en el que hunde sus raíces el *Modo de Representación Institucional* que postuló Noël Burch (Burch, 1996) o, si se prefiere, el Modo de Narración Clásico, desarrollado por Hollywood (Bordwell, 1996a; Bordwell et al., 1997).

A partir de este análisis semiótico y ontológico del realismo como *grado cero de la escritura* narrativa (Barthes, 2005), literaria, histórica y fílmica es cómo podemos aquilatar la cuestión del sentido en el discurso fílmico. Por un lado, podemos entender la textualidad fílmica como lugar de producción de ese sentido que nos va a permitir interpretar el mundo, incoar la hermenéutica de nuestra facticidad, por utilizar la expresión heideggeriana (Heidegger, 2000). Pero, por otro, como rasgo distintivo de marca y por herencia directa del Cine Clásico de Hollywood, el texto fílmico, cinematográfico o serial televisivo, promete ese sentido y lo da por garantizado antes de que el espectador pueda participar en su producción. Decir, pues, que la pantalla fílmica es la sede de un sentido (tendencialmente clausurado, *ready made*, *prêt-a-porter*), es decir, que es el lugar donde puede hacerse presente la *verdad* y, facturada con los mismos mimbres, la *mentira*. Con otras palabras, “la verdad tiene estructura de ficción”, como dejó dicho Jacques Lacan. Esa es la ambivalencia del sentido fílmico.

4.- Hablas de una “poética del making of”, originada en los años 90’. ¿De qué manera esta poética reformula o reescribe el contrato ontológico?

La idea de una poética del *making of* se me ocurrió a finales de los años 90 en un debate sobre *Mones com la Becky* (Joaquim Jordà, 1999), que es un *making of* de pleno derecho, pues cuenta cómo los enfermos de una comunidad terapéutica montan una obra de teatro sobre Antonio Egas Moniz, el médico portugués que inventó la lobotomía para tratar la esquizofrenia.

El *making of* es un producto inherente al cine de la primera cultura digital, en la que los efectos visuales y la espectacularidad barroca e hipertrofiada eran el principal reclamo de las salas de cine, en su competencia con las demás pantallas. Eran pequeños reportajes, en principio emitidos por televisión, en los que se mostraba el fuera de campo fáctico de estas grandes producciones, es decir, los espacios de rodaje y montaje, para explicarnos cómo había sido posible que viéramos lo imposible.

Lo que yo pensé es que este género publicitario, en principio minúsculo y efímero, pero luego imprescindible en cualquier DVD o Blu-Ray de un Blockbuster nos daba la pauta para entender el revival que había tenido el Documental en los 90, con el cobijo del abaratamiento de los medios de producción audiovisuales propiciado por la generalización de las tecnologías digitales, que habían puesto medios profesionales en manos de muchos cineastas que habían podido acceder a la profesión sin depender de las grandes productoras. De tal modo, que el documental, tras varias décadas de estar cobijado bajo la forma del reportaje zoológico o etnográfico en la pantalla de Televisión, vuelve a estrenarse en las pantallas de cine. Joaquín Jordá o José Luis Guerín son ejemplos elocuentes en España, pero en el libro me atrevo a aseverar que el hito internacional es *When we were kings* (Leon Gast, 1996) que ganó el Oscar en 1997.

Si nos fijamos, en esta película tenemos ya una de las grandes tendencias del nuevo documental en la era digital, el *metraje encontrado* (*found footage*). Pero, sobre todo, en esta época de hambre de realidad sin realismo, que es la postmodernidad, lo que vemos es que el documental realiza una operación de resguardo referencial: se enfoca casi siempre a eventos que el espectador ya conoce informativamente por los *Mass Media* (o por la Historia Oficial) y se ofrece a dar sentido, a desplegar la verdad profunda tras la superficialidad informativa, a revelarnos la trama por la que fueron posibles las imágenes que ya habíamos visto, normalmente, en la televisión. Esto es, el *making of* de una noticia o de una determinada línea informativa. Y esto es constante en el documental fílmico desde entonces. No digo que sea la poética única pero sí la dominante.

De ella deriva en el campo de la ficción la coletilla *basada en hechos reales* (*based on a true story*) dándose, en muchos casos, dobles. Al filme de Gast sucedió unos años después *Alí* (Michael Mann, 2001) que narraba los entresijos no mostrados en el documental que narraba los entresijos no mostrados por la televisión o la prensa. Y los trágicos hechos del Instituto Columbine dieron lugar al documental *Bowling for Columbine* (Michael Moor, 2002) y al filme de ficción *Elephant* (Gus van Saint, 2004) En general podemos decir que el enfoque referencial de la ficción fílmica cambia sustancialmente con la llegada de la cultura digital.

5.- En el libro utilizas de modo recurrente el concepto de *Paradigma Informativo*, ¿podrías explicarnos qué propones con ello y por qué te parece tan relevante?

Es un concepto que acuñé en los años 90, cuando mi objeto de estudio principal era el discurso audiovisual informativo y se estaba acabando de gestar la idea de *realidad como entretenimiento*, lo que desembocó en el llamado *reality show* y en el *infoentretenimiento* (Palao-Errando & García Catalán, 2011; Thussu, 2007) y que desarrollé en dos libros (Palao-Errando, 2004, 2009b). Era la época en que este discurso informativo ocupaba el centro medular (el *prime time*) del Modelo Difusión (*broadcasting*) en su última etapa de reinado absoluto, porque Internet y el Modelo Reticular de comunicación empezaban a implantarse en la cultura y en la vida cotidiana.

En la época se hablaba de *Sociedad del Conocimiento*, *Sociedad de la información*, *Sociedad interconectada*, *Nuevo Paradigma Informativo*, etc. Yo intenté simplificar la cuestión, utilizando la noción de paradigma de Kuhn (Kuhn, 2004) y propuse *Paradigma Informativo*, sin más adjetivos, porque cumplía en requisito de inclusión de los paradigmas anteriores en esa esfera de conocimiento. Entiendo por tal un planteamiento del conocimiento que se sostiene en la creencia de que cualquier saber humano se puede reducir a *información*, esto es, a un sistema binario universal: 0/1. Los corolarios eran que la *información*, como régimen de conocimiento, es auto-operativa, no necesita de ningún sujeto y funciona por sí sola. Es por lo tanto *un saber sin sujeto*. La cuestión es que en el año 2000 vino una amiga y me dijo “he visto una película que refleja totalmente esa teoría tuya de que la información es un saber sin sujeto” La película era *Memento* (Christopher Nolan, 2000). En cuanto la vi, me di cuenta que era una especie de manifiesto fílmico de mi idea, por eso ha seguido siempre conmigo desde entonces y está analizada pormenorizadamente en el libro. Hay que tener en cuenta que el año anterior se había estrenado *Matrix* (*The Matrix*, Andy y Larry Wachowski, 1999), que me ayudó a perfilar esa teoría de la información (Crespo & Palao-Errando, 2005), y a cuya última secuela, *The Matrix Resurrections* (Lana Wachowski, 2021) dedico un capítulo en este libro. Y que al año siguiente se estrenó una reflexión ética aún más profunda sobre el destino subjetivo librado a la falsa inocencia de “persigue tus sueños”, nada menos que *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001), película que no analizo en este libro porque lo he hecho, en colaboración con Marcos Ferrer, en otro libro aparecido también en Shangrila en 2024 (Ferrer García & Palao-Errando, 2024): imenudos dos años para arrancar la aportación a la Historia del Cine del siglo XXI!

6.- En el capítulo 4 del libro acuñas una nomenclatura peculiar para los nuevos recursos narrativos que inventa el film postclásico ¿qué alcance crees que tienen estas innovaciones?

A medida que iba analizando filmes postclásicos me fui dando cuenta necesitaban de un aparato analítico adecuado para hacerse cargo, tanto de las posibles acrobacias visuales, como de las nuevas opciones narrativas: estados de amnesia, saltos temporales, narradores indignos de confianza, universos alternativos y paralelos. Así que fui acuñando un aparato conceptual bajo los epígrafes de *hiperencuadre* (para los recursos visuales) e *hiperrelato* (para los narrativos), un poco al estilo de Gerard Genette (Genette, 1989). Todo ello apoyándome en el trabajo de autores relevantes en el estudio de los *mind*

game films como Thomas Elsaesser (Elsaesser, 2021), Warren Buckland (Buckland, 2009), Eleutheria Thanouli (Thanouli, 2005), Kristine Thompson (Thompson, 1999) o David Bordwell (Bordwell, 2006, 2012).

Es importante recalcar que el film postclásico no es una *obra* de Vanguardia, por ello no encontré ningún repertorio en la batería retórica del cine vanguardista en el que pudiera ampararme. Al contrario, por muy barroca que pueda ser su apariencia, o tal vez, por eso mismo, el filme mainstream ha tendido como dicen Bordwell y Thompson a intensificar sus mecanismos de continuidad, no a dinamitarlos. De ahí, haya acuñado términos como *hipernúcleo* o *raccord ontológico* que es un *raccord* que articula el espacio completo de la diégesis, no el espacio de una secuencia. Suele ocurrir entre dos secuencias alejadas cuyos encuadres vemos que son consistentes y crean así un espacio ontológico coherente para todo el filme. Es su modo de asegurarle el sentido al espectador pese a todas las vías que utiliza para alejarlo de él. El *hipernúcleo*, por su parte, alude a acciones nucleares en el sentido de Barthes (Barthes, 1972) pero cuya repercusión es efectiva para varias tramas al mismo tiempo, sea en un único universo diegético o en varios. El *pronúcleo* o la *catálisis pronuclear* son claves para apuntalar esa compacidad narrativa, siempre en peligro, pero siempre reforzada. Todo el Capítulo 6 del libro está dedicado a las *narrativas fracturadas*, que son el núcleo del *mind game film*.

El caso es que no sabía muy bien la utilidad de este abanico de términos hasta que no los usé en la docencia, tanto para el análisis de filmes como para las narrativas transmedia y vi la rentabilidad que les sacaban los estudiantes.

7.- Tu lectura del “cine histórico” de Tarantino subraya su deseo de rectificar el pasado desde la ficción –la muerte de Hitler, la supervivencia de Sharon Tate...– ¿Cómo entiendes esta forma de reescritura histórica y qué relación tiene con tu reflexión sobre el realismo filmico?

En su momento *Malditos Bastardos* y *Érase una vez en Hollywood* ocasionaron sonoros escándalos, no sólo porque alteraban los hechos conocidos (por la Historia o por los *Media*), sino porque jugaban con la muerte en sus dos versiones más horribles, el genocidio y el asesinato masivo. Pero yo creo que hay que darle la vuelta al trabajo de Tarantino en estas películas y construir otra lectura para ellas. No se trata de una apuesta *transgresiva* (una especie de brutal gamberrada jugando con el dolor de las víctimas) sino *subversiva*. Lo que ha hecho Tarantino es, en el primer caso, cuestionar la Historia Oficial pero no del lado de los hechos, sino de la Oficialidad narrativa. El acto final de inscribirle a cuchillo un signo indeleble en la frente a Landa, el canalla coronel de las SS que pretende cambiar de bando, lo que nos dice es que el dolor real en la carne es mucho más verdadero que los volátiles signos en los que se cifra la Historia. Veo ahí una huella de la concepción de la Historia de Hayden White (White, 1992, 2003), al que se acusa de postmoderno, pero al que yo estimo mucho, precisamente por eso.

En *Once upon a time in Hollywood...* lo que hace Tarantino es subvertir la poética de la *true story*, heredera en la ficción de la poética del *making of*, como había subvertido el axioma de la *True History* en *Inglourious Basterds*, en la medida de que es un dispositivo moldeador de subjetividades y conciencias, prometiendo que el aparato audiovisual puede ofrecer una verdad sin mediaciones. No, el dispositivo fílmico muestra que la imagen puede mentir y, por tanto, también puede decir la verdad, pero no al margen de un sujeto que la sostenga, no por sí sola. *El hecho* no se convierte en *dato* (aunque el inglés utilice *facts*, indistintamente).

Aún más, el carácter subversivo de esta poética de la mentira basada en hechos reales queda de manifiesto en el hecho de que jamás se produce un *hipernúcleo* pleno en la película. Incluso aunque ambas tramas, la ficticia verdadera (la de Dalton y Booth) y la falsa (la de Sharon Tate) aparezcan en la misma secuencia e incluso en el mismo plano jamás coinciden diegéticamente ni se relacionan: ninguna produce una acción que sea causa en la otra trama. Hasta el final, que tampoco. El intento fallido de matanza, frustrado por Booth y culminado por Dalton haciendo de sí mismo –por una vez– con el lanzallamas, queda como algo completamente independiente de la vida de su vecina. Incluso en el final, cuando las dos tramas parecen confluír no coinciden en el espacio: los separa una verja, una valla, un interfono... Y cuando lo hacen es en un campo vacío tomado en plano nadir... La verdad es una ficción desierta, parece decirnos Tarantino.

8.- ¿Por qué te resulta tan atractivo el cine de Nacho Vigalondo?

Por razones bastante parecidas al caso de Tarantino, aunque sus cines sean muy diferentes. Vigalondo también es considerado mayoritariamente un transgresor, pero para mí su cine es más bien deconstructor y metafílmico. Si uno ve con detenimiento *Los Cronocrímenes* (2007) es evidente que se trata de una deconstrucción de la mirada fílmica: es la historia de un hombre que se mira mirar. *Extraterrestre* (2012) es una comedia romántica, pero también es un experimento con un punto de vista imposible, y con el fuera de campo fílmico, en una especie de mundo postapocalíptico.

En el libro trato de sus dos siguientes películas. *Open Windows* (2014) es un *tour de force* al contenerse toda la diégesis en el seno de la pantalla de un ordenador. Pero, por el camino, Vigalondo aprovecha para deconstruir toda la gramática del *raccord* (en las huidas del protagonista, tomadas con distintas cámaras, pero cuyos puntos de vista son todos albergados en el mismo encuadre), que es la piedra angular de la verosimilitud fílmica. En *Colossal* (2016), que en principio parece simplemente una trama delirante, además de ofrecernos otra magistral deconstrucción de la continuidad cinematográfica en el plano final, escenifica la cuestión de la responsabilidad individual en un mundo global, que constituye un ejemplo consumado de lo que en el libro llamo *mise en abyme intermediática*, deconstruyéndola, a su vez, al construir un relato inverosímil a través del efecto realista de la correspondencia *raccordada* de las interfaces.

El libro es anterior a sus dos últimas entregas, de 2025: la película *Daniela forever*, y la miniserie *Superstar*. En la primera, pone en solfa las mismas leyes del encuadre occidental amparándose en Magritte. Y en la segunda convierte la más descarnada poética de los *hechos reales*, en un historia de un lirismo insospechado. He podido decir algo de estas dos entregas en un pequeño artículo de prensa (Palao-Errando, 2025).

9.- También es importante en el libro tu abordaje de *Roma*, (Alfonso Cuarón, 2019): allí, la cámara adopta una mirada pausada y cercana, a diferencia del mainstream postclásico mayoritario.

Como a todo el mundo, a mí también me llamó mucho la atención la cuidada extrañeza de *Roma*. Una película de ritmo lento, en blanco y negro, con una protagonista *amateur*, pero producida por Netflix para consumo doméstico, pero que acabó ganando el Oscar a la mejor película extranjera. Cuando la vi con el detenimiento que exigía, me percaté de cómo estaba construida esa extrañeza desde la contención de la mirada. En el libro defiendo la tesis de que ésa es la mirada del cine primigenio, antes de que el montaje se apropiara del dispositivo cinematográfico: es la mirada de los Hermanos Lumière.

En efecto, la cámara no es voraz, sino contenida, espera la acción para recibirla dentro. Es extremadamente respetuosa con Cleo, focalizadora absoluta del filme. Hasta el punto que pueden pasar desapercibidas acciones claramente nucleares para el relato, porque no tienen su correspondencia en el montaje por medio de un *raccord* en el eje, que sería el procedimiento habitual para capturar de cerca lo más relevante narrativamente. Cuarón es muy dado a este tipo de experimentación con la puesta en escena como demostró en *Gravity* (2013) o en el juego con el punto de vista, como hizo en *Disclaimer* (2024).

10.- En tu análisis de *Black Mirror* relacionas el *broadcasting* y el goce de la pulsión de muerte. ¿Cómo actúa la pantalla fílmica como intérprete frente al goce de la audiencia, y de qué manera la interpretación permite generar sentido sin quedar atrapada en la voracidad de la pulsión mediática?

En el libro analizo exclusivamente la primera temporada de *Black Mirror*, que fue la que la hizo irrumpir en el panorama de la ficción serial. En posteriores temporadas ha ido entrando en todas las interfaces y tecnologías, en todos los imaginarios, que despliega la era digital. Pero en la primera temporada se centraba exclusivamente en la televisión, como dispositivo político en *The National Anthem* y como dispositivo de goce que aboca al sujeto a estar a solas con la pulsión de muerte *Fifteen Million Merits*. Pero lo que resulta más interesante es cómo pone en escena, en el tercer capítulo, *The Entire History of You* lo que llamo en el libro *globalidad en intensidad*. *El grain*, dispositivo que llevan todos los personajes de ese extraño mundo diegético, y que registra todas sus vivencias y percepciones, conlleva que

todos los rasgos y efectos del *Broadcasting* caigan como una losa sobre el sujeto en su particularidad. Ese final del capítulo, con el protagonista amputándose el dichoso apartito es una escenificación de la psicosis: la amputación como respuesta a lo insoportable que es para el sujeto no estar separado de la causa de su deseo, por decirlo en términos lacanianos.

Lo que pone de manifiesto *Black Mirror* en sus primeros tres capítulos es que el consumo solipsista del *broadcasting* es embrutecedor, precisamente, por su abolición de las distancias entre la imagen y el espectador, que le aboca al goce pulsional automatizado sin posibilidad alguna de producir un sentido para lo que ve, que es, por tanto, absorbido en bruto, sin interpretación ni posibilidad de una mirada crítica.

11.- Tras recorrer todos estos aspectos –desde la complejidad narrativa y la poética del *making of*, hasta la reescritura histórica, la mirada del espectador y la función interpretativa de la pantalla–, ¿cómo definirías el papel de la pantalla fílmica hoy como interfaz del sentido entre las múltiples pantallas y experiencias?

La idea fundamental del libro es que las interfaces están en constante competencia, por la audiencia, por el mercado y por ser el filtro privilegiado para las percepciones conciencia subjetiva, que se ha de construir a través de ellos o, en otras palabras, por la atención. El libro comienza hablando de esta competencia entre los *media*, que pasa unas veces por la rivalidad (Young, 2006), por la sinergia (Jenkins, 2008), por la transmedialidad (McErlean, 2018; Ryan, 2014; Scolari, 2013), o por la remediación (Bolter & Grusin, 2000). Mi tesis es que la pantalla fílmica compite, por un lado, deteniendo la interactividad digital, preservándose como textualidad narrativa, secuencial y “anti-ergódica” (Aarseth, 1997) en el sentido de que se opone a que el texto esté a disposición del consumidor. Todas las acrobacias y barroquismos narrativos que proyectan la trama (la *syuzhet* de los formalistas rusos) sobre el argumento (*fabula*, vid. (Bordwell, 1996b)) van en esa dirección. Y, por otro, lado la pantalla fílmica se ofrece como huésped de las demás pantallas, que sólo en ella cobrarían su sentido al ser representadas y absorbidas en la diégesis fílmica que se constituye en *hiperencuadre*.

Referencias

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press All.
- Barthes, R. (1972). Introducción al análisis estructural de los relatos. In *Análisis estructural del relato* (pp. 9–43). Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Barthes, R. (2005). *El grado cero de la escritura (seguido de Nuevos ensayos críticos)*. Siglo XXI.

- Bolter, J. D., & Grusin, R. (2000). *Remediation: understanding new media*. MIT Press.
- Bordwell, D. (1996a). *La narración el cine de ficción*. Paidós.
- Bordwell, D. (1996b). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. University of California Press berkeley.
- Bordwell, D. (2012). Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly*, 55(3), 16–28.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood: Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. paidós.
- Buckland, W. (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (W. Buckland (ed.)). John Willey & sons.
- Burch, N. (1996). *El tragaluz del infinito*. Cátedra.
- Crespo, R., & Palao-Errando, J. A. (2005). *Guía para ver y analizar Matrix (Andy y Larry Wachowski, 1999)*. Nau Llibres / Octaedro.
- Elsaesser, T. (2021). *The mind-game film: Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology* (W. Buckland, D. Polan, & S. Jeong (eds.)). Routledge.
- Ferrer García, M. J., & Palao-Errando, J. A. (2024). *Mulholland Drive, la ética de lo siniestro*. Shangrila Ediciones.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Lumen.
- Heidegger, M. (2000). *Ontología: Hermenéutica de la Facticidad*. Alianza Editorial.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- Kuhn, T. S. (2004). *La Estructura De Las Revoluciones Científicas*. Fondo de Cultura Económica.
- McErlean, K. (2018). *Interactive Narratives and Transmedia Storytelling*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637570>
- Palao-Errando, J. A. (2004). *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del Paradigma Informativo*. IVAC.
- Palao-Errando, J. A. (2009a). A favor de la Interpretación: por una semiótica a la altura de los tiempos. *X Congreso Mundial de Semiótica, Sección "El Discurso: Generación y Transmutaciones," S/N*, 1–12. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/errando-jose-a-favor-de-la-interpretacion.pdf>
- Palao-Errando, J. A. (2009b). *Cuando la televisión lo podía todo : quién sabe dónde en la cumbre del modelo difusión*. Biblioteca Nueva.

- Palao-Errando, J. A. (2011). Análisis fílmico y cultura digital. *AdComunica*, 2, 237–240. <https://doi.org/10.6035/2174-0992.2011.2.20>
- Palao-Errando, J. A. (2015). ¿De qué hablamos cuando hablamos de análisis del discurso? Contra-hegemonía, populismo y mediaticismo en el caso de Podemos. *Eu-Topías*, 10, 35–46. <https://turia.uv.es//index.php/eutopias/article/view/18718>
- Palao-Errando, J. A. (2016). La reducción enunciativa: Podemos y la constricción de la voz de la multitud. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 11(1). <https://doi.org/10.14198/OBETS2016.11.1.10>
- Palao-Errando, J. A. (2025). *La interfaz del sentido. La pantalla fílmica entre las demás pantallas*. Shangrila.
- Palao-Errando, J. A. (2025, September 8). ¿De verdad la realidad puede ser un ‘show’? Sobre las dos últimas obras de Nacho Vigalondo | ctxt.es. *Ctxt*. <https://ctxt.es/es/20250901/Culturas/50004/nacho-vigalondo-daniela-forever-superestar-reality-show.htm>
- Palao-Errando, J. A., & García Catalán, S. (2011). ¿Política-basura? Modelos de representación y en la telebasura y la tertulia política. *BOCC - Biblioteca On-Line de Ciências Da Comunicação*. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/errando-catalan-politica-basura-modelos-de-representacion.pdf>
- Ryan, M.-L. (2014). *Narration in Various Media*. The Living Handbook of Narratology; Universität Hamburg. <https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/53.html>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia*. LIBRANDA PLANETA.
- Thanouli, E. (2005). *Post-classical Narration: A new paradigm in contemporary World cinema*. Universiteit van Amsterdam.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the new Hollywood : understanding classical narrative technique*. Harvard University Press.
- Thussu, D. K. (2007). *News as Entertainment: The Rise of Global Infotainment*. SAGE.
- White, H. (1992). *El contenido de la forma: Narrativa, discurso y representación histórica*. Paidós.
- White, H. (2003). *El texto histórico como artefacto literario y otros escritos*. Paidós.
- Young, P. (2006). *The cinema dreams its rivals: media fantasy films from radio to the Internet*. The University of Minnesota Press.