

A person with a shaved head, wearing a dark, traditional-looking garment, is shown in profile, reaching out with both hands towards a bright, fiery energy stream. The scene is set in a dark, traditional-looking environment with a lattice window in the background. The energy stream is composed of many thin, vertical lines of fire, creating a shimmering, ethereal effect. The overall atmosphere is dramatic and mystical.

Conversamos con el autor de un libro esencial para comprender la presencia de multiversos en las películas y series contemporáneas: *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series*. ¿Qué es una película multiverso? ¿De qué manera se conecta con la sensibilidad de la cibercultura? ¿Cómo pueden asociarse en estos tiempos con las problemáticas de la inteligencia artificial? Esas son algunas de las interrogantes que se responden en la entrevista.

★ JOSÉ CARLOS CABREJO

A man with dark hair and a beard, wearing a light blue robe, is sitting cross-legged on a stone floor. He is looking to the left. The background is dark with glowing particles and light filtering through a lattice pattern. The text is overlaid on the image.

**El multiverso
en la era digital:
una entrevista a
ALAIN
BOILLAT**

Foto: Tilda Swinton y Benedict Cumberbatch en *Doctor Strange* / Fuente: IMDb

demás de ser profesor del Departamento de Historia del Cine y Estética de la Facultad de Artes de la Universidad de Lausana (en la que fue decano entre el 2015 y el 2018), el suizo Alain Boillat ha mostrado sus intereses teóricos en el cine, entre otras publicaciones, a través de libros como *En cas de malheur, de Simenon à Autant-Lara. Essai de génétique scénaristique* (2020) o *Alain Tanner. 50 ans de cinéma d'auteur* (2023). En el caso de otro libro suyo, como *Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series* (2022), Boillat aborda diversos conceptos que ayudan a entender los diferentes mundos creados para el desarrollo de las tramas de una amplia cantidad de producciones cinematográficas, en las que, principalmente, el CGI y las prácticas transmedia juegan un papel clave.

Para entender la forma en que la coexistencia de múltiples realidades influye y afecta la narrativa, el estilo visual, la combinación de géneros, entre otros aspectos cinematográficos, el autor plantea un término clave: *worldbuilding machines*. Este engloba dispositivos, a menudo tecnológicos o fantásticos en su naturaleza, que son empleados por personajes para construir o explorar otros universos. Tales dispositivos modifican las leyes del mundo dentro de la ficción; por ejemplo, las máquinas del tiempo o ciertos portales del espacio. Las “máquinas de construcción de mundos” pueden transportar seres ficticiales a realidades o líneas de tiempo paralelas o a universos creados “desde cero”.

De esa forma, Boillat, a partir de su perspectiva del multiverso, propone una tipología de “otros mundos”, en total siete. Si bien los dos primeros tipos de mundo no forman parte de manera íntegra en la categoría de multiverso, el autor señala que comparten características que merecen ser señaladas en relación al concepto como tal. Esta tipología abarca los mundos distantes, alcanzados a través de medios, tales como la teletransportación o las naves espaciales. Así, los personajes se encuentran ante el descubrimiento de un nuevo y lejano entorno físico. Del mismo modo, hallamos los mundos artificiales, que se presentan como físicos pero que, en retrospectiva, resultan ser falsos de un modo u otro. Si en el primer tipo encajan los viajes interplanetarios de películas de la saga de *La guerra de las galaxias*, en el segundo tenemos el caso del pequeño pueblo de *The Truman Show* (1998), que funciona como un set de *reality show* sin que el protagonista interpretado por Jim Carrey lo sepa.

También están los mundos sobrenaturales y los mundos mentales. Si los primeros están habitados por seres fantasmales o criaturas místicas, los segundos distorsionan la realidad por influencia de la alucinación, el sueño o la fantasía de un personaje. Por otro lado, los mundos alternos (de la historia) exploran diferentes opciones de tramas alternativas que pueden surgir de una bifurcación en la historia principal, como se puede apreciar en el filme *Corre, Lola, corre (Lola rennt)*. Tom Tykwer, 1998). A lo largo de la película, la protagonista se enfrenta a decisiones cruciales que lúdicamente van generando líneas narrativas diferentes y alternativas.

LA CONSTRUCCIÓN DE MUNDOS DE LAS PELÍCULAS DE SUPERHÉROES ES, PRINCIPALMENTE, EL RESULTADO DE UN DESPLAZAMIENTO EN LA INDUSTRIA CINEMATOGRAFICA DE LAS PRÁCTICAS DE CROSSOVER DE LA PUBLICACIÓN DE CÓMICS, CUYO ATRACTIVO SURGIÓ EN LA ERA DE LAS FRANQUICIAS. EN LOS AÑOS SESENTA Y SETENTA, LA MULTIPLICACIÓN DE MUNDOS Y FIGURAS SUPERHEROICAS QUE CIRCULABAN ENTRE ESTOS MUNDOS ESTABA MÁS EN LÍNEA CON EL MOVIMIENTO DE LA CONTRACULTURA. HABLAMOS ASÍ DE LA PSICODELIA Y DE LOS MUNDOS PARALELOS OFRECIDOS POR EL CONSUMO DE DROGAS.

Asimismo, en los mundos paralelos (como ocurre con los otros tipos de mundos propuestos, se puede cruzar o mezclar con ellos) hablamos de manera específica, más allá o independientemente del mundo mental o del mundo virtual (que se explicará en el siguiente párrafo), de mundos que coexisten, sea con personajes que se encuentran en ellos a través de sus *alter ego*, lo que es notorio en muchas películas de Marvel, al igual que en *Todo en todas partes al mismo tiempo (Everything Everywhere All at Once)*. Daniel Kwan y Daniel Scheinert, 2022), o que se trasladan a otro de la forma en que lo hace la protagonista de *El mago de Oz (The Wizard of Oz)*, 1939) de Victor Fleming, quien gracias a un tornado llega a un reino colorido y mágico, lejos de Kansas.

Finalmente, Boillat refiere los mundos virtuales no como necesariamente sujetos a la ciencia ficción. Para el autor, basta con que el “otro mundo” sea reconocido por los personajes como uno perteneciente a otra realidad y entendido como un acto de simulacro para que sea considerado virtual. Tanto las películas de la saga *Matrix* (1999-2021) como *Los sueños de Akira Kurosawa (Akira Kurosawa's Dreams)*, 1990, con la inmersión del protagonista en la obra pictórica de Van Gogh, son un ejemplo de ello.

Fuente: IMDb



Cinema as a Worldbuilding Machine in the Digital Era. Essay on Multiverse Films and TV Series discute la representación de multiversos en películas y series de televisión, lo que abarca varios tipos de mundos ficticios. Si tuvieras que dar una definición específica del término *multiverso*, a la luz de lo expresado en tu libro, ¿cuál sería?

Una película multiverso es aquella que presenta, al menos, dos universos distintos que obedecen a reglas específicas (en términos de convenciones de género, grado de realidad/virtualidad, estilo visual de representación, etcétera). En este tipo de filmes, un universo es representado en vínculo con otro de diversas maneras. Pueden ser excluyentes, pero los personajes pueden alternar entre ellos, o un universo puede estar anidado al interior de otro. En muchos casos, los personajes pueden contar con puentes que le permiten transitar entre dos o más universos.

Mi objetivo fue abordar películas en que la organización de mundos tiene prioridad sobre la narrativa o está en la raíz de esta. Ello es notorio, por ejemplo, en producciones seriadas, lo que muestro en mi libro a través de casos como el de *Lost* (2004-2010), *Fringe* (2008-2013) o *Westworld* (2016-2022). Generalmente, en la era de las franquicias y la convergencia de medios, la construcción de mundos tiende a tener prioridad sobre la narrativa, y es esta tendencia la que quería explorar, en conjunción con el estudio de medios digitales contemporáneos de representación. Así, propongo un modelo inspirado en la teoría de los mundos posibles y

Foto: en otras relacionadas al cine, para que pueda aplicarse de manera más amplia a toda la historia del llamado séptimo arte.

Todo en todas partes al mismo tiempo

En ese sentido, toda película que explora diferentes tipos de mundos paralelos o alternativos es un multiverso, ¿verdad?

Así es. Toda película que explore mundos alternativos o paralelos (una distinción que debería discutirse por sí misma y que se refiere también a cuestiones ligadas a tipos de montaje) es para mí una película multiverso. No he querido definir el multiverso de manera estrecha. Por el contrario, he elaborado una tipología de siete términos no excluyentes que deberían cubrir una gran cantidad de casos. Para mí, la serie *Westworld* permite discutir de manera ideal todos estos tipos de multiversos que identifico y sus posibles interacciones. Ello puede llevar al espectador a formular inferencias que pueden dar lugar a un placer narrativo.

Hay antiguos y singulares precedentes de las películas actuales que exploran multiversos. En cintas como *Sherlock Jr.* (1924) de Buster Keaton, por ejemplo, el cine mismo o un sueño transforma a un

Fuente: IMDb



personaje en alguien más. De manera similar, en filmes de vanguardia, como *Un perro andaluz* (*Un Chien Andalou*, 1929) de Luis Buñuel, los personajes pueden duplicarse o parecen atravesar diferentes realidades espacio-temporales. En términos generales, ¿cómo percibes la evolución de la representación del multiverso en el cine?

No me detengo demasiado en ejemplos “clásicos”, como *Sherlock Jr.* (que me interesa, principalmente, porque el personaje experimenta transiciones sorpresivas del montaje al ingresar en un filme dentro de un filme), o los de cineastas, como Cocteau o Buñuel. Decidí enfocarme en el impacto de los imaginarios digitales. Por lo tanto, doy especial importancia a los fenómenos de mundos paralelos o virtuales en películas que recogen el espíritu de la cibercultura. No obstante, muchas de las observaciones que hago en estos filmes pueden extenderse a otros.

Lo que me importa, sin embargo, es correlacionar los medios de representación en la era de la imagen generada por computadora (CGI, del inglés *computer generated imagery*) con la forma en que la singularidad del mundo irrumpe en películas que son su producto. Mi objetivo fue repensar las teorías de la ficción volviendo a las teorías del cine (filmología, semiología, etcétera).

Me he enfocado en películas que incluyen una máquina de construcción o de transformación de mundos (*worldbuilding* o *worldchanging machine*) en su ficción, para entender este tipo de obras cinematográficas en su dimensión reflexiva, con

Foto:
Fringe

respecto a lo que dicen sobre el cine en la actualidad.

En cuanto a la cibercultura que mencionaste, ¿crees que ha fomentado de alguna manera el surgimiento de películas de multiversos, particularmente aquellas de Marvel? También podríamos invertir la pregunta: ¿Crees que quizás estos largometrajes reflejan una cierta sensibilidad de la cibercultura?

En mi opinión, la construcción de mundos de las películas de superhéroes es, principalmente, el resultado de un desplazamiento en la industria cinematográfica de las prácticas de *crossover* de la publicación de cómics, cuyo atractivo surgió en la era de las franquicias. En los años sesenta y setenta, la multiplicación de mundos y figuras superheroicas que circulaban entre estos mundos estaba más en línea con el movimiento de la contracultura. Hablamos así de la psicodelia y de los mundos paralelos ofrecidos por el consumo de drogas, que abren las puertas de la cuasiabstracción a los artistas de cómics.

Por otro lado, la sensibilidad despertada ante el multiverso por la omnipresencia de lo virtual en la sociedad contemporánea y en la producción mediática es, de hecho, un factor en la evolución de las narrativas de las películas de superhéroes. Sin embargo, la puesta en abismo del cine a través de la representación de máquinas inspiradas en la cibercultura, más

a menudo, cede paso a un referente mágico (a la fantasía), como lo ilustra la presencia del Dr. Strange.

Si bien la cibercultura sigue presente en el mundo imaginario de nuestra relación con los medios digitales, la invisibilización de los efectos especiales ha llevado a un desplazamiento hacia la fantasía, que es mejor para disfrazar los problemas tecnológico-industriales (solo el personaje y la saga de Iron Man son una excepción en este sentido). Mi libro está deliberadamente enfocado en la reflexividad del género de ciencia ficción.

Muy interesante lo que señalas sobre esa invisibilización en las películas de Marvel relacionadas con el multiverso. Si retrocedemos a los mundos distantes representados en *Alphaville* (*Alphaville: une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) de Jean-Luc Godard, encontramos una crítica a la inteligencia artificial que puede resultar absolutamente vigente. Podríamos decir que *existenZ* (1999) anticipa, de una manera u otra, la idea del metaverso que se emplea actualmente. La naturaleza inmersiva de los videojuegos, que parecen capturar de manera “eterna” a los usuarios en la actualidad, nos recuerda esa película de David Cronenberg. ¿Crees que es el cine del siglo pasado aquel en el que podemos hallar, más que en el actual, una mayor preocupación por una tecnología que ahora está de alguna manera entre nosotros? Ello no quita, por supuesto, que podríamos hacer excepciones, como la serie de televisión *Black Mirror* (2011-presente) o la última entrega de la saga *Misión Imposible*, llamada *Misión Imposible: sentencia mortal - parte uno* (*Mission Impossible - Dead Reckoning*, 2023), de Christopher McQuarrie.

Puede que sea nostálgico por las películas de los años ochenta y noventa, pero es cierto que el periodo anterior a la transición digital fue importante para reflexionar sobre posibles mundos dentro de las películas y el (mal) uso de la tecnología. De cualquier forma, películas como el anime *Summer Wars* (*Samā Wōzu*, 2009) de Mamoru Hosoda, *The Congress* (2013) de Ari Folman, *Transcendence* (2014) de Wally Pfister; además, las películas de Kristina Buozyte (*Vanishing Waves* del 2012 o *Vesper Chronicles* del 2022) o la serie de HBO *Westworld* nos muestran que las producciones audiovisuales de nuestro siglo pueden ser igualmente relevantes. Las inflexiones tomadas por las series (televisivas o cinematográficas), a lo largo del tiempo, también son indicativas de cambios en la percepción.

Las películas de superhéroes, muchas de ellas vinculadas al multiverso, están atravesando una crisis. Algunos títulos de Marvel o DC, como *The Flash* (2023) de Andy Muschietti, no han tenido un buen desempeño en taquilla. ¿Crees que cierta tendencia expresiva de los multiversos en el cine está llegando a su fin? ¿Tal vez otros horizontes o posibilidades de representar multiversos en el cine pueden abrirse?

Sí, creo que algunas de las formas complejas de elaboración de mundos ficcionales en las franquicias han llegado a su límite, en lo que respecta a las capacidades de comprensión del público en general — el cual es diferente del público objetivo de los cómics — y que

puede cansarse de tener que inscribir cada nueva obra en un conjunto demasiado vasto, elaborado durante más de dos décadas. En cambio, el sector de la animación es quizá el que sigue más abierto a los modos complejos de la creación de mundos, del *worldbuilding*, porque ese estilo de representación puede experimentar transformaciones radicales con mayor facilidad, como lo podemos notar en *Spider-Man: a través del spiderverso* (*Spider-Man: Across the Spider-Verse*. Joaquim Dos Santos, Kemp Powers y Justin K. Thompson, 2023).

¿Cómo aprecias la asimilación consciente o inconsciente de la idea del multiverso en películas recientes que tienen una presencia más destacada en la Academia o en festivales, como *Todo en todas partes al mismo tiempo*, o en series con propuestas tan radicales como la tercera temporada de *Twin Peaks*, conocida como *Twin Peaks: The Return* (2017)?

En mi opinión, el problema radica en la pretensión de una pseudocomplejidad que supuestamente legitima el valor artístico de la obra (¡de ninguna manera se podría reducir el genio de *El año pasado en Marienbad* [*L'Année dernière à Marienbad*, 1961] de Alain Resnais a eso!). El multiverso no necesariamente significa la ruptura de la coherencia o un pretexto para un *zapping* permanente en línea con el consumo de contenido en plataformas. Por el contrario, en el libro trato de mostrar cómo se puede identificar una estructura en relatos audiovisuales dedicados a multiversos.

Por su parte, la tercera temporada de *Twin Peaks* es una extensión del trabajo anterior de Lynch, notorio en películas como *Lost Highway* (1997) o *Inland Empire* (2006), solo que haciéndolo más visible por medio de la serialidad. *Two Distant Strangers* (Travon Free, 2020), película ganadora del Óscar al mejor cortometraje *live action* en el 2021 y de la que hablo en mi libro, muestra que trabajar en mundos posibles también puede ayudar a desarrollar un mensaje específico e importante.

He leído tu libro en inglés. ¿Existe alguna posibilidad de que sea traducido al español?

Hay una primera versión en francés disponible gratuitamente en línea (<https://www.georg.ch/cinema-machine-a-mondes>), pero la versión ampliada y actualizada solo está disponible en inglés. Sería genial una traducción al español. Los editores suizos e ingleses la autorizarían inmediatamente, pero no conozco el sector editorial español en estudios cinematográficos y no podría supervisar la traducción, dado que soy suizo y hablo italiano y alemán. ■