

TP #3 LA METALEPSIS, EL SALTO, EL VÉRTIGO Y EL ABISMO

6/ METALEPSIS Y PUESTA EN ABISMO [en la pantalla grande]

Como en la literatura, en el cine hay numerosos ejemplos (y ya vimos algunos) de metalepsis y puesta en abismo, y siempre aparecen casos especialmente interesantes para analizar, porque incluyen otras cuestiones como en el caso de la película *Más extraño que la ficción* (2006), de Marc Forster, en la que la sobreimpresión de textos y la voz en off aportan sentidos especiales. Para no *spoilear* mucho, solo les cuento que los saltos de nivel y los entrecruzamientos, se dan de todas las formas posibles: desde lo visual, lo auditivo y lo escrito.



[Más extraño que la ficción](#) (2006), Marc Forster.

Otro ejemplo es un pequeño pasaje de la película *Las joyas de la familia* (1965), de Jerry Lewis, en la que se produce una extraña influencia de los movimientos del avión en la escena de la cena representada en la película que están viendo las pasajeras.



[Las joyas de la familia](#) (1965), Jerry Lewis.

7/ METALEPSIS [en tecnologías inmersivas]

En el [Laboratorio de Tecnología](#) van a encontrar mucho material sobre tecnologías inmersivas. Hay un par de cascos para Realidad Virtual, algunos materiales didácticos elaborados con contenidos aumentados, es decir con Realidad Aumentada, y también algunas películas de cine inmersivo en 360°. Pero lo que me interesa especialmente, es que reflexionemos acerca de cómo podríamos pensar estos conceptos que estamos estudiando en obras realizadas con tecnologías inmersivas como el video 360, la RA, la RV y los

videojuegos. Es decir... ¿cómo se imaginan que podríamos hacer una metalepsis o una puesta en abismo con estas tecnologías?

En las tecnologías inmersivas pasa algo paradójico, porque son tecnologías que funcionan *per se* con la inclusión del usuario en la realidad que proyectan permitiéndole sentir o incluso operar entre niveles, pero justamente por eso, mostrar la ficción dentro de la ficción es algo mucho más difícil porque desde el artefacto no se notaría.

Para producir una metalepsis con estas tecnologías se requiere pensar en el artificio desde el guion o desde la historia y hacer jugar distintas soluciones que podrían combinar filmación con realidad aumentada o formas muy audaces y metarreflexivas del punto de vista en el cine 360°. Aquí nos preguntamos cómo podría producirse el efecto metaléptico en el universo ficcional en el que el usuario, por un lado, está como espectador, pero por el otro, mientras mantenga el casco en su cabeza, forma parte de ese espacio en el que se puede mover y mirar hacia donde quiera y en algunos casos hasta interactuar. ¿Cómo sería una puesta en abismo en la que el usuario fuera parte de la historia que se incluye dentro de otra?

Sé que un grupo de profesoras y profesores de la Universidad Nacional de Quilmes están experimentando y me pasaron algunos trabajos que hicieron con Realidad Aumentada y video 360. Hay uno, que se llama “El Aleph invertido”, en el que aparece una metalepsis.

| 5

Todo este material lo dejé en el Laboratorio, pero igual les paso algunos ejemplos por acá:



[El Aleph invertido](#) (2018), UNQ.



[Atrapados](#) (2018), corto con hologramas, Estudiantes Cine y Literatura, UNQ.

En este último caso, el salto metaléptico, se da en dos personajes que “salen” del marco del relato y aparecen dentro de otro espacio, en este caso, convertidos en hologramas.

| 6

Ahora les pregunto... ¿Les parece que el efecto *tilt brush*, en esta obra, podría considerarse una puesta en abismo? ¿Por qué?



[Anna Zhilyaeva](#), 2020

Otro lugar privilegiado para transitar por estas experiencias es la del videojuego en primera persona. En su tesis doctoral sobre la narración en los videojuegos, Santorum González, M. (2017) postula algo similar a lo que establecía Rivera para el cuento "[Continuidad de los parques](#)" y es que

| 7

“...despierta la conciencia del jugador quien al final es consciente del proceso de creación/consumo en ‘primera persona’. Es así como la ficción se vuelca sobre sí y el jugador se piensa a sí mismo dentro y fuera de esa ficción en un elaborado ejercicio de autoconciencia narrativa.” (p.340)

Interesante para seguir investigando, ¿no?

Para finalizar...

En síntesis, analizamos y pensamos los sentidos en las distintas artes del uso de este tipo de estructuras abismadas y son múltiples: por un lado, hay una multiplicación y expansión de las potencialidades al infinito, al mismo tiempo que el involucramiento de las/os lectoras/es, espectadoras/es e internautas que se sienten un personaje más de la ficción, pero

por otro lado, hay una sensación de encierro por no poder escapar a otro nivel o al exterior o que el nivel siguiente repita la estructura. En el fondo está la muerte, pero también la lectura activa de la metalepsis serviría para salir vivo/a como decía Solano Rivera.

| 8

Por último, les dejo por aquí un cortometraje que nos permitirá introducir una reflexión que atraviesa todo lo planteado hasta aquí para terminar relacionándose con nuestro presente y seguramente con nuestro futuro. Nuestra vida cotidiana actual tiene muchos efectos metalépticos o de puesta en abismo, porque vivimos gran parte de nuestro día igual que en *Room 8*, encerrados en nuestras cárceles de pantallas, comunicándonos solo a través de ellas: de un zoom a otro, en las redes sociales, en las plataformas y aplicaciones. Y el efecto es tal que, por ejemplo, a través de un teléfono celular podemos traspasar los marcos de nuestra casa al colegio, a la universidad, de nuestra ciudad a cualquier otra del mundo, pero a la vez, estamos encerrados sin poder salir al exterior ni al próximo nivel en la realidad. Por otro lado, tenemos la vía de escape que representa la metalepsis en otras ficciones, en cada caso, los buenos lectores abrirán nuevas interpretaciones

cada vez que la ficción envuelva a autores, cineastas, pintores y lectores entre sus pliegues.

| 9



[Room 8](#) (2014), James Griffiths.



Bibliografía

Cortázar, J. (1996). Continuidad de los parques. En *Final de juego* [1956]. Buenos Aires: Alfaguara.

Di Gerónimo, M. (2005-2006). Laberintos verbales de autoficción y metaficción en Borges y Cortázar. En *Cuadernos del CILHA*, 7-8: 91-105.

García, J.A. (2009). Mise en abyme vs. Metalepsis. En <http://garciala.blogia.com/2009/120801-mise-en-abyme-vs.-metalepsis.php>

McHale, B. (1987). Chinese-box worlds. En *Postmodernist Fiction*. New York & London: Routledge.

Sánchez Noriega, J.L., (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós.

Santorum González, M. (2017). *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias*. Tesis doctoral. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Solano Rivera, S. E. (2015). "Continuidad de los parques": una poética de lectura. En *Revista Káñina*, vol. XXXIX, núm. 1, enero-junio. San José, Costa Rica: Universidad de Costa Rica.

Filmografía

(2018). *El Aleph invertido* [corto 360]. UNQ.

(2018). *Atrapados* [corto con holograma]. UNQ.

Griffiths, J. (Director). (2013). *Room 8* [Short film]. National Film and Television School (NFTS).

Lewis, J. (Director). (1965). *Las joyas de la familia*. [Película].
Paramount Pictures.

Forster, M. (Director). (2006). *Más extraño que la ficción*. | 11
[Película]. Mandate Pictures.

