

# Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones.

Berti Agustín.

Cita:

Berti Agustín (2016). *Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones. Humanidades Digitales: Construcciones locales en contextos globales. Asociación Argentina de Humanidades Digitales, Buenos Aires.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/aaahd2016/44>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/ey3x/3bs>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.  
Para ver una copia de esta licencia, visite  
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>.

*Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.*



ASOCIACIÓN ARGENTINA DE HUMANIDADES DIGITALES

# Humanidades Digitales: construcciones locales en contextos globales

Actas del I Congreso Internacional  
de la Asociación Argentina de  
Humanidades Digitales (AAHD)



**FILO:UBA**  
Facultad de Filosofía y Letras



Humanidades Digitales : Construcciones locales en contextos globales : Actas del I Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Humanidades Digitales - AAHD / Agustín Berti ... [et al.] ; editado por Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires, 2018.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4019-97-4

1. Actas de Congresos. 2. Humanidades. 3. Digitalización. I. Berti, Agustín II. del Rio Riande, Gimena, ed.

CDD 301

ISBN 978-987-4019-97-4



# Humanidades Digitales. Construcciones locales en contextos globales

Gimena del Rio Riande, Gabriel Calarco, Gabriela Striker y Romina De León (Eds.)

ISBN: 978-987-4019-97-4

---

## > Índice

### *I. Preliminares*

**FUNES**, Leonardo. *Palabras Preliminares*

del **RIO RIANDE**, Gimena. *Cuando lo local es global*

**FIORMONTE**, Domenico. *¿Por qué las Humanidades Digitales necesitan al Sur?*

### *II. Métodos y herramientas de las Humanidades Digitales*

**BIA**, Alejandro. *Estilometría computacional, algunas experiencias en el marco del proyecto TRACE*

**SALERNO**, Melisa; **HEREÑÚ**, Daniel y **RIGONE**, Romina. *Modelado 3D del cementerio de la antigua Misión Salesiana de Río Grande: tareas efectuadas y potenciales usos*

**VÁZQUEZ CRUZ**, Adam Alberto y **TAYLOR**, Tristan. *Adnoto: un etiquetador de textos para facilitar la creación de ediciones digitales*

**BRACCO**, Christian; **CORREA**, Facundo; **CUEVAS**, Lucas; **CEPEDA**, Virginia; **DELLEDONNE**, Francisco; **VOSKUIL**, Anne Karin; **PAPARAZZO**, Nicolás y **TORRES**, Diego. *Una wiki semántica para las artes escénicas. Conceptos e implementación de la plataforma colaborativa Nodos*

**IZETA**, Andrés Darío y **CATTÁNEO**, Roxana. *¿Es posible una arqueología digital en Argentina? Un acercamiento desde la práctica*

**LACALLE**, Juan Manuel y **VILAR**, Mariano. *Una lectura distante de la investigación actual en*

*Letras en Argentina*

**MARTIN**, Jonathan y **TORRES**, Diego. *Análisis de patrones en la evolución de wikis*

**MARTÍNEZ CANTÓN**, Clara Isabel; **DEL RIO RIANDE**, Gimena y **GONZÁLEZ-BLANCO GARCÍA**, Elena. *Poetriae. Una colección de poéticas medievales basada en conceptos métricos únicos y referenciables*

**SUED**, Gabriela. *Ciudades visibles: estética y temática de tres ciudades iberoamericanas en la red social Instagram. Un estudio exploratorio desde las Humanidades Digitales*

### ***III. Educación, políticas públicas, Humanidades Digitales en el aula***

**DAVICO**, María Luz; **LINEARES**, Gabriel y **PEZZUTTI**, Luciana. *Literacidad electrónica en la enseñanza universitaria: cómo, cuándo y dónde*

**MUÑOZ**, Patricia Alejandra. *Valoración de un proyecto de desarrollo tecnológico y social en la enseñanza de Inglés como lengua extranjera*

**PACHECO DE OLIVEIRA**, Maria Livia y **SÁ DE PINHO NETO**, Júlio Afonso. *Brecha digital e o acesso à informação: projetos de inclusão digital*

**CASASOLA**, Laura. *Experiencia educativa con TIC: Celulares en acción*

**DÍAZ**, Aída Alejandra y **HUALPA**, Mariela. *Una experiencia de aprendizaje en educación superior mediada por TIC*

**FRESCURA TOLOZA**, Claudio Daniel. *Computación en la nube en la enseñanza de escritura académica*

**LEÁNEZ**, Nancy; **LECETA**, Andrea; **MARTÍN**, Marcela y **MORCHIO**, Marcela. *Hacia una reconfiguración del aula de lengua extranjera*

**OLAIZOLA**, Andrés. *Los escritores vernáculos digitales y el concepto de valor en las escrituras digitales*

**CHECHELE**, Patricia; **LURO**, Vanesa y **PINTOS ANDRADE**, Esteban. *Afiliarse en la distancia. El ingreso a la educación superior en un entorno virtual de aprendizaje*

**ALLÉS TORRENT**, Susanna y **DEL RIO RIANDE**, Gimena. *Enseñar edición digital con TEI en español. Aprendizaje situado y transculturación*

#### ***IV. Medios, re-mediación, redes sociales***

**RODRIGUEZ KEDIKIAN**, Martín. #100DiasdeMacri. *Analítica cultural en la construcción de los primeros cien días de la presidencia de Mauricio Macri en conversaciones en Twitter*

**ALONSO**, Julio; **ALAMO**, Sofía; **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia; **GIAMBARTOLOMEI**, Guido; **MANCHINI**, Lucas y **TOSCANO**, Ayelén. *¿Hacia una algoritmización de los sentimientos?*

**DE MIRANDA**, Jair Martins. *Samba Global– Do mundo do samba ao samba no mundo*

**ORTIZ**, María. *Las migraciones en los tiempos del software*

**SANTOS**, Laura. *Arte urbano, de la calle a las redes*

**ALAMO**, Sofía; **BORDOY**, Giselle; **CHETTO**, Melisa; **IBAÑEZ**, Fernanda, **MIGLIORINI**, Agustina y **GONZALEZ OCAMPO**, María Eugenia. #NiUnaMenos: *Big Data para la comprensión de una problemática de género*

**KLIMOVSKY**, Pedro. *El documental digital y la representación de lo real*

**BERTI**, Agustín. *Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones*

**BORDOY**, Giselle. *El disco como obra abierta en interacción con las audiencias*

**COELHO**, Cidarley. *Forma Material Digital: livro e leitura na sociedade contemporânea*

#### ***V. Reflexiones sobre/desde/hacia lo digital***

**VISCARDI**, Ricardo. *Actuvirtualidad e inter-rogação: un lugar entre-otros*

**ÁLVAREZ GANDOLFI**, Federico y **DEL VIGO**, Gerardo Ariel. *Hatsune Miku, una idol digital: entre el otakismo y el waifuismo*

**SAÁ**, Guido. *Reflexiones sobre música y narración: Recursos retóricos y exegéticos musicales en la línea narrativa y el pathos en BioShock 2 y BioShock Infinite*

**GLUZMAN**, Georgina Gabriela. *Algunas reflexiones sobre la Base de datos de mujeres artistas en Buenos Aires (1924-1939)*

**DOMINGUEZ HALPERN**, Estela; **ALAMO**, Sofía; **ALONSO**, Julio. *Entramados y ciudades. Visibilizando Baldosas por la Memoria*

**GÓMEZ**, Verónica Paula. *Territorios nacionales, territorialidades ciberespaciales: disputas discursivas sobre la soberanía en la circulación de literatura digital*

**RIGAL COLLADO**, Pablo Alonso; **MAESTIGUE PRIETO**, Nancy y **GARCÍA VÁZQUEZ**, Mayté. *La narración hipertextual. El reto cubano*

## ***VI. La publicación científica y el Acceso Abierto desde las Humanidades Digitales***

**TSUJI**, Teresa y **CANELLA**, Rubén. *Lenguajes y recursos multimediales para la difusión de la ciencia. Desafíos y oportunidades digitales*

**CATALDI**, Marcela; **DI CÉSARE**, Victoria; **FERNÁNDEZ**, Néstor; **HERNÁNDEZ**, Alicia; **LIBERATORE**, Gustavo y **VOUTTO**, Andrés. *Sistema taxonómico de organización de los recursos de información autoarchivados en el Repositorio Institucional de la Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata*

**ÁLVAREZ**, Leonardo Javier y **CORDA**, María Cecilia. *FLACSOAndes Tesis: comunicación científica de investigaciones realizadas en maestrías y doctorados del sistema FLACSO*

## ***VII. Digitalización, políticas y prácticas, archivo y memoria***

**AUTHIER**, Carlos; **GIORDANINO**, Eduardo y **LUIRETTE**, Carlos. *La preservación de la memoria audiovisual en Argentina*

**GAMBA**, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Recursos digitales para el acceso a los bienes culturales en dominio público*

**FLORES MUTIGLIENGO**, Jennifer. *Arte y Archivo*

**BUGNONE**, Ana y **SANTAMARÍA**, Mariana. *La política de democratización del archivo: el caso del Centro de Arte Experimental Vigo*

**GAMBA**, Guido; **HEIDEL**, Evelin; **RAIA**, Matías; **ACUÑA**, Ezequiel; **ACTIS CAPORALE**, Carla; **DE LA HERA**, Diego y **ACEVEDO**, Melisa. *Digitalización: Una experiencia de campo*

# Fotogramas autorizados: La crisis de la noción de obra cinematográfica ante las remasterizaciones

Berti, Agustín / IDH, CONICET. Facultad de Artes, Universidad Nacional de Córdoba (UNC) – [agustin.berti@gmail.com](mailto:agustin.berti@gmail.com)

---

» *Palabras clave: cine digitalizado, remasterización digital, archivos fílmicos, fandom, remediación.*

## › **Hoja de ruta**

En *Remediaciones*, un texto fundacional de las primeras discusiones sobre los nuevos medios, Bolter y Grusin (2003) señalan que la aparición de cada nuevo medio suele poner de manifiesto la opacidad de los medios previos. Así la aparición del DVD pone en evidencia el ruido visual del videocassette que asumíamos como tolerable. Por supuesto, esto no implica aceptar acríticamente un devenir casi teleológico de la tecnología en marcha hacia un progreso permanente de mediaciones cada vez menos perceptibles frente a lo real, ya que cada novedad también introduce nuevas opacidades. Por citar un ejemplo trivial, si el reproductor de DVD no necesitaba que usáramos la perilla del *tracking* para calibrar la imagen, nos traía en cambio la novedad de la imagen tildada. Además, la idea de remediación aludía a otro aspecto de los registros: la posibilidad de adaptar un *contenido* dado a un nuevo medio, *remediarlo*, en el sentido de rescatarlo de la obsolescencia.

Mi proyecto en curso indaga la digitalización del cine originalmente rodado y proyectado en fílmico. El proyecto está aún en una etapa exploratoria que requiere establecer algunas definiciones operativas. En este trabajo me interesa discutir la noción de *obra cinematográfica* y ponerlo en relación con dos problemas recurrentes en las teorías del cine, el de la *autoría* y el de la *adaptación*. Para ello, discutiré las reediciones de tres obras que fueron ejemplos cabales de cierta ambición cinematográfica en distintos periodos: *Metrópolis* de Fritz Lang, la forzada trilogía de Peter Jackson *El hobbit* y la saga de *La guerra de las Galaxias* de George Lucas. El método podría extenderse a *Blade Runner*, *Apocalypse Now* o *Cenizas del tiempo*, por citar tres obras con ambiciones análogas y mayores méritos artísticos. Las tres obras elegidas, sin embargo, tienen una inscripción socio-histórica que las distingue como referencias cabales de ciertos códigos fílmicos: el del cine mudo, el del cine hollywoodense en su etapa digital, y el del mismo cine en su etapa pre-digital.



## › **La ciudad, o el problema del montaje**

¿Qué es una obra cinematográfica? Algunos debates en torno al film alemán de 1927, *Metrópolis* pueden dar algunas pistas sobre lo endeble del concepto, que funciona en realidad como un supuesto. Dando por válido que Lang sea su *autor* y que las obras cinematográficas puedan tener uno, ¿cuál *Metrópolis* es la obra de Lang?

It can only be speculated about which version of the movie the people who got inspired by it have seen. It is sure, however, that it could not have been the uncut version shown at the premiere in Berlin. With its length of 153 minutes (at a speed of 24p) the movie was just too long for most publishers. This is why American audiences were shown a version cut by 30 minutes. After *Metropolis* had been shown rather unsuccessfully in only one cinema in Berlin the movie was pulled out and re-released in a version which used the American cut as a starting point. This new version was then used as basis for other international exports. The cut material was probably destroyed instantly and the original version of the movie was lost. Lang himself called *Metropolis* a movie which no longer existed (Odo, 2011).

El recorrido que va del estreno total en Berlín, su recorte en los Estados Unidos, la versión restaurada en la primera década de este siglo en Alemania y el reencuentro del metraje casi completo en Buenos Aires da cuenta de un modo particular de existencia de las obras de arte nacidas, como señalara Benjamin, *en* la reproductibilidad técnica. A continuación propongo una reconstrucción, seguramente incompleta, de las remediaciones de *Metrópolis*.

### *Fílmico*

1. La versión del estreno original (el montaje de Fritz Lang) que duraba aproximadamente tres horas y media y que se consideró perdida por 80 años.
2. El estreno de Paramount en EEUU a mediados de 1927, presentado por Adolph Zukor y Jesse L. Lasky. Esa versión también reemplazaba los créditos originales de UFA por los de Paramount (la conocida montaña), eliminaba ciertas escenas e introducía algunos cambios menores.
3. La versión de cine sueca (estrenada en abril de 1927) fue cortada de 2734 metros (135' a 18 cuadros por segundo) a 2560 metros (125' a 18 cuadros por segundo).

### *Video*

4. Una versión restaurada en la RDA en los '80 dura 115' (que se programó durante los años 90 en la televisión alemana).
5. La versión publicada por Crown Movie Classics que tiene el mismo montaje que la versión Madacy (ver punto 13) pero que tiene música estilo *Hal Roach*.
6. Una versión restaurada pero más breve (87') editada en 1984, con una banda sonora producida por Giorgio Moroder. Esta versión está coloreada, supuestamente de acuerdo a la visión original de Fritz Lang. Algunas fuentes indican que esta versión dura 82 minutos.

7. Una versión para televisión de la década del '80 que tiene como banda sonora la grabación de *Music for 18 Musicians* de Steve Reich.
8. Una versión de video alemana de 93 minutos.
9. Una versión video de video británica (llamada incorrectamente *Corte del director*) de 139 minutos.
10. La versión de video de 94 minutos de la Killiam Collection que contiene una banda sonora sin música, pero con efectos de sonido electrónicos.
11. Otra versión de video de EE.UU. de fines de los '80 que dura 95 minutos.
12. Una versión televisiva. En 1993 Jeff Forrester/USA Networks produjeron nuevas versiones con copyright de clásicos del cine mudo con nuevas bandas sonoras y nuevos intertítulos incluida *Metrópolis*. Se transmitieron en Sci-Fi Channel durante la navidad de 1993 como parte de la *maratón de Cine Mudo* y fueron presentada por el crítico Jeffrey Lyons. La transmisión se grabó en el American Museum of the Moving Image en Astoria, NY. Estas versiones en particular nunca han estado disponibles en ningún formato de video hogareño. Su ubicación actual es desconocida. Fueron distribuidas por Jordexx Television, Inc.

## DVD

13. La versión *Hollywood Classics Collector's Edition* de 118 minutos con banda sonora. Esta versión fue producida por Madacy Entertainment Group en 1996.
14. La versión DVD de Navarre (como parte de una *Triple Feature*) de 119 minutos. Utiliza imágenes detenidas para los créditos y los intertítulos.

## Restauraciones en fílmico

15. La reconstrucción de la Fundación Friedrich Wilhelm Murnau que implicó la restauración digital y reconstrucción del film para el 75 aniversario del film en 2002. Esta versión dura 123-124 minutos y presenta una grabación de la banda sonora original utilizada para la versión alemana de 1927. Usa intertítulos especiales para describir lo que sucedió en el montaje perdido.
16. La versión estrenada en la 60ª Berlinale el 12 de febrero de 2010. Se proyectó en simultáneo en Alemania y Francia, y también se transmitió en el canal Arte-HD. Incluía metraje de una reducción en 16mm redescubierto en 2008 en el Museo del Cine en Buenos Aires. Dos escenas no pudieron ser restauradas y se describen con intertítulos. La duración de esta versión es 148-149 minutos. Esta versión fue publicada en DVD y Blu-Ray por Kino Video en 2010 bajo el título *The Complete Metropolis*<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Fuentes: *Metropolis (1927) Alternate versions*, Internet Movie Data Base - IMDB <http://www.imdb.com/title/tt0017136/alternateversions>; *Metropolis All New Restoration*, Kino Lorber <https://web.archive.org/web/20151005093216/>,  
 vía Way Back Machine

Hay que tener en cuenta que a la fecha es motivo de debate a cuántos cuadros por segundo debería proyectarse *Metropolis*. La versión de la Berlinale de 2001 dura 147 minutos, pero porque se pasó a 20 cuadros por segundo. La de la Fundación Murnau tiene más metraje, pero es más corta porque está en 25 cuadros por segundo.

But Wilkening is quick to point out that it is but the latest chapter in an ongoing saga, and pays tribute to the other preservationists who have so vigorously championed the film. METROPOLIS is the prototype of an archive film. Decades of research for the lost scenes and various attempts to reconstruct the first release version have produced a large pool of knowledge of this film (Wood, S/F).

Esta ponencia no se apunta a brindar nueva información en torno al film de Lang sino a un fenómeno que encarna de manera ejemplar. En este punto quisiera presentar una intuición metodológica a partir de *Mechanisms*, un trabajo Matthew Kirschenbaum (2008) sobre la materialidad forense, y reconsiderarla a partir de otra intuición, pero de orden estético-filosófica, de Walter Benjamin (2015: 41): por su naturaleza discreta (está hecho de fotogramas claramente distinguibles) el cine es el primer arte con “capacidad de ser mejorado”, y en eso, las obras cinematográficas, entendiendo una versión restringida de cine aquí como obras audiovisuales en soporte fílmico para ser proyectadas, comparten un rasgo con lo que Manovich (2005: 75-77) llamó objetos de los nuevos medios: su carácter modular.

Volviendo a Kirschenbaum (2008: 213-247), su tesis es que uno de los modos más eficaces de resguardar las obras es la preservación por redundancia y, agrego, en especial aquellas nacidas en la reproductibilidad técnica. A los fines de esta presentación propongo una primera definición provisoria: una obra cinematográfica es “la suma de todas sus versiones”. Esta idea de obra tiene dos implicancias, a) la dimensión *potencial* de lo cinematográfico (y de todos los objetos temporales analógicos del siglo XX), y b) la necesaria *materialidad* de la obra. Quizá un modo de abordar esta existencia tan difícil de asir sea el uso extensivo de las visualizaciones que introduce Manovich (2013) en su proyecto *Visualizing Vertov*.

## › **Los reinos, o la tensión entre adaptación y franquicia**

El problema de la integridad y la autoría de la obra se complementa con otra discusión clásica de las teorías del cine, el problema de la adaptación. En su texto ya clásico *Una cierta tendencia en el cine francés*, Truffaut (1988) despotricaba contra las adaptaciones literales y hacia un llamado a la unificación creativa de los roles de guionista y director en torno a una idea *audiovisual* (y no de literatura filmada). Cincuenta años después, y tras la expansión del concepto de autor a casi cualquier director con algún rasgo estilístico definido, me interesa analizar en este apartado un caso particular de *desautorización*. Es decir, del uso del montaje por parte de un particular para *corregir* las desviaciones del guión

---

<http://www.kinolorber.com/metropolis/restoration.html>;  
<http://www.movie-censorship.com/report.php?ID=111819>.

“Metropolis”, Movie-censorship.com,

y la edición de Peter Jackson (y, en menor medida, de Guillermo del Toro, Fran Walsh y Philippa Boyens), respecto de la trama original del libro *El Hobbit* de J. R. R. Tolkien.

A diferencia del caso de *Metrópolis*, considero que *The Hobbit – The Tolkien Edit*<sup>2</sup> no es una versión sino un remontaje:

Let me start by saying that I enjoy many aspects of Peter Jackson's *Hobbit* trilogy. Overall, however, I felt that the story was spoiled by an interminable running time, unengaging plot tangents and constant narrative filibustering. What especially saddened me was how Bilbo (the supposed protagonist of the story) was rendered absent for large portions of the final two films (TolkienEditor, 2015).

Si en el caso anterior se procuraba una restauración, en este caso se propone una corrección. Con la nueva posibilidad a partir de los materiales existentes, la operación remite a la capacidad de mejora benjaminiana. TolkienEditor detalla en su posteo las escenas que eliminó, el criterio utilizado y los obstáculos en la producción de una nueva versión (2015).<sup>3</sup> Aquí hay otro aspecto donde la dimensión histórica se cruza con la dimensión técnica. Este tipo de expansiones narrativas se inserta en un nuevo paradigma de producción de éxitos de taquilla orientado a la maximización del retorno de inversión y a la retroalimentación de los productos y subproductos derivados de una obra bajo la figura de la *franquicia* y ha sido muy bien descrito por Espen Aarseth (2006). *El Hobbit* de Jackson es una producción orientada al transplataforma mayor donde un desarrollo audiovisual digital, el del movimiento de las criaturas, en especial en las escenas de batalla, se aplica tanto al film como a un videojuego (*Middle-earth: Shadow of Mordor*)<sup>4</sup>. El procedimiento recorta los 474 minutos de la trilogía de Jackson *Un viaje inesperado; La desolación de Smaug y La batalla de los cinco ejércitos* a un único film de cuatro horas y media.

La disputa en torno a la adaptación de la literatura al cine y la reversión en contra de las lógicas narrativas de la franquicia termina produciendo una insospechada reapropiación, con algunos rasgos autorales o al menos filológicos que de algún modo recuperan el rol determinante de los productores del cine clásico hollywoodense para quienes el director era apenas un personal jerárquico.

## › **Las galaxias, o la preservación fanática**

Un caso diferente pero complementario lo ofrecen las *Despecialised Star Wars editions* realizadas entre 2011-2015. Se trata de remasterizaciones privadas de las remasterizaciones oficiales de las tres primeras películas de la saga *La guerra de las*

---

<sup>2</sup> Véase <https://tolkieneditor.wordpress.com/>.

<sup>3</sup> A la fecha de realización de este trabajo, el *torrent* que permitía la descarga del archivo señala error. Poseo una copia digital descargada poco después del anuncio de la realización del remontaje.

<sup>4</sup> El video juego se editó para *Microsoft Windows, PlayStation 4 y Xbox One* en octubre 2014 y para *Playstation 3 y Xbox 360* en Noviembre, una semana antes del estreno en salas de *La batalla de los cinco ejércitos*, tercera parte de *El hobbit*. La trama del juego se sitúa justo después de que Sauron huye a Mordor, escapando del Concilio Blanco lo que se muestra al comienzo del film. El juego se planificó como un empalme entre los films que componen *El hobbit* y los de *El señor de los anillos*.

*galaxias.*

Born out of frustrated fans' failed attempts to convince George Lucas to release the unaltered theatrical versions of the *Star Wars Original Trilogy* films (Episodes IV, V, & VI), the online forum community built around a popular petition hosted at OriginalTrilogy.com turned to discussion of fan edits as a means to obtain their shared goal without Lucas' help. Eventually, a fan restoration project led by Harmy as the primary video editor resulted in what he called the *Despecialized Editions* (HanDuet, 2017).

Se trata de un proyecto grupal que parte de una definición acotada de obra fuente: el montaje del primer estreno en salas comerciales (*unaltered theatrical versions*). A partir de allí deriva un criterio de preservación y de restauración que opera sobre las remasterizaciones que se presentaron como remediaciones del fílmico al DVD y el Blu-Ray. Es un trabajo colectivo típico del *fandom*<sup>5</sup>, que primero solicitó a George Lucas que se hiciera una edición fiel al original y al no recibir respuesta se comenzó a hacer por cuenta propia rastreando fuentes posibles para recuperar en la mayor calidad posible cada escena. Un trabajo similar al realizado con *Metrópolis*, pero en este caso en contra de los deseos de George Lucas, que está vivo y que poco antes había realizado y *autorizado* la edición de remasterizaciones. El proyecto está debidamente documentado y se plantea como un trabajo comunal online y en curso:

Since the initial release of the Despecialized Edition ("DE" or "DEED") of Star Wars ["Episode IV: A New Hope"] in 2011, Harmy has since published DE versions of The Empire Strike Back [Episode V, "ESB"] and Return of the Jedi [Episode VI, "ROTJ"], and continues to release landmark updates to each of these restored films.

As of December 2015, the Despecialized Edition of Star Wars was remastered at version 2.5, ESB saw major improvements in v2.0, and a workprint (rough draft) of v2.0 for ROTJ was released mere weeks before Star Wars: The Force Awakens hit theaters. Furthermore, Harmy shared his development plans for eventual v3.0 releases of the entire Trilogy over the next few years. If you plan to enjoy Star Wars DE to the fullest, check for the most current versions (Section 6), and learn how to stay informed (Section 8) so that you'll know of future updates when they're available!

Each of the DE films includes a combination of three major projects: video, audio, and subtitles.

The video itself was painstakingly restored from various sources, including the official Blu-rays, bonus DVDs, Digital TV broadcasts, film scans, and more. All these were gathered from fans around the world, then compiled and underwent massive fine-tuning by Harmy and others.

The audio features availability in numerous streams. From 5.1 DTS-HD-MA surround, to 1.0 mono mix to reproduce the feel of the original theatrical showing, to various dubs in a multitude of languages, the sound choices bundled with Harmy's DE allows the films' sound to accommodate any preference. Most audio work was contributed by hairy\_hen and Belbucus.

Finally, Harmy's DE also includes & supports subtitles courtesy of Project Threepio led by CatBus. This ongoing fan project provides high-quality subtitles for Star Wars films in their unaltered forms in order to broaden the appeal of fan preservation efforts beyond the English-speaking world (HanDuet, 2017).

Lo que me interesa destacar aquí es la idea de *fan preservation*, diferente de la idea

---

<sup>5</sup> La voz inglesa *fandom* se refiere al conjunto de aficionados a algún pasatiempo, persona o fenómeno en particular, en este caso de la saga de *La guerra de las galaxias* y su universo narrativo expandido en diversos medios y formatos.

de preservación por redundancia propuesta por Kirschenbaum (2008) (y ejemplificada en el cine con *Metrópolis*). El trasfondo es la disputa de la *integridad* de la obra frente al derecho de *autor*. Y en este último caso, a riesgo de anacronismo podríamos considerar que nos encontramos ante el *checksum* como criterio de definición de la identidad de una obra técnicamente reproducible. En informática, una *checksum* o suma de verificación es una función *hash* que tiene como propósito principal detectar cambios accidentales en una secuencia de datos para proteger la integridad de estos. Para ello se verifica que no haya discrepancias entre los valores obtenidos al hacer una comprobación al comienzo y al final de la transmisión. La idea es que se transmita el dato junto con su valor *hash*, de esta forma el receptor puede calcular dicho valor y compararlo así con el valor *hash* recibido. Si hay una discrepancia en los valores se pueden rechazar los datos o pedir una retransmisión. La idea de fondo en las versiones *despecialised* es que se recupera la fidelidad de la *primera transmisión*. Es decir, que se procura mantener la integridad de los datos contenidos en ese ordenamiento particular de valores discretos que contienen los fotogramas de la versión estrenada en sala. Todo agregado será tratado como ruido y no como componente de la obra.

### › ***El jardín de los montajes que se bifurcan***

A modo de conclusión es necesario insistir en que hay opiniones divergentes en torno a qué es una obra cinematográfica, y más aún, sobre cómo deberían existir éstas en el medio digital. Resumiendo, me interesa incorporar a la discusión algunas intuiciones:

1. La existencia *potencial* de las obras cinematográficas.
2. La capacidad de mejora (con los debidos reparos al valor teleológico del término).
3. La idea de obra como *suma de las versiones* (aunque acotando el alcance de la suma, no incluiría, por ejemplo, las remediaciones de *Metrópolis* para video y TV).
4. Los *desafíos* a la idea de autor y de adaptación (que vuelven a poner de manifiesto el carácter de producción industrial de lo cinematográfico).
5. El concepto de *integridad* de obras compuestas por elementos discretos.

Los tres casos reseñados echan luz sobre un progresivo abandono de una idea de ontología fija de las obras hacia la de una deriva ontogenética que contemple su devenir como productos relativamente estables pero también mutables. La tensión entre *integridad* y *devenir* es propia de toda obra de arte *de* la reproductibilidad técnica (algo que no sucede con la reproducción técnica de obras de arte, es decir, la fotografía de una pintura, el registro de una obra teatral o coral). En una breve intervención polémica, “Las filmotecas y la historia del cine”, Godard señalaba:

En mi opinión, ya casi no se ven películas porque, para mí, ver películas significaba tener la posibilidad de compararlas. Pero comparar dos cosas, no comparar una imagen con el recuerdo que se tiene de ella; comparar dos imágenes y, en el momento en que se ven indicar ciertas relaciones. Ahora bien, para que esto sea posible, hace falta tener una infraestructura técnica (que actualmente existe) que lo haga posible (Godard, 2012: 9).

Caben algunas observaciones a la renovada disponibilidad que señala Godard. En primer lugar, superado tratamiento de las obras audiovisuales como textos, es necesario considerar los distintos procedimientos de remediación y las propiedades específicas de cada tecnología audiovisual para no caer en un reduccionismo que aborde sólo el contenido o en un formalismo que desconozca la importancia de los materiales y procedimientos. En segundo lugar, se impone la necesidad de contar con una reflexión más acabada sobre qué (o cómo) es una obra cinematográfica que incorpore sus aspectos técnicos. Tomar en cuenta estos aspectos acaso permita superar, o al menos complejizar, algunas nociones heredadas de contextos y prácticas previas (como la literatura, la música de tradición escrita o las artes plásticas), como las de *autor* y de *obra* para pensar producciones colectivas y condicionadas por una mediación técnica inexistente en artes previas, que además permanentemente está modificando sus condiciones de existencia material. Asimismo, estas reflexiones pueden abrir una perspectiva novedosa para pensar el cine en el momento en el que las tecnologías de registro y reproducción digital han provocado cambios innegables en los modos en los que accedemos al acervo acumulado en un siglo de historia.

## › **Bibliografía**

- Aarseth, E. (2006). The Culture and Business of Cross-Media Productions. *Popular Communication*, 4(3), 203-211.
- Bolter, J. D. y Grusin, R. (2003). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Benjamin, W. (2015). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En T. Vera Barros (Comp.), *Estética de la imagen: Cine, fotografía y pintura*. Buenos Aires: La Marca.
- Godard, J. L. (2012). Las filmotecas y la historia del cine. *Cinema Compart/ive Cinema*, 1(1), 9-10.
- HanDuet (2017). *The Ultimate Introductory Guide to Hanyu's Star Wars Trilogy Despecialized Editions How to Download, View, and Stay Informed*. Recuperado de <https://goo.gl/1WGHBA> el 10/03/2017.
- Kirschenbaum, M. G. (2008). *Mechanisms: New Media and the Forensic Imagination*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La Imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- \_\_\_\_\_. (2013). Visualizing Vertov. *Software Studies Initiative*. Recuperado de [http://softwarestudies.com/cultural\\_analytics/Manovich.Visualizing\\_Vertov.2013.pdf](http://softwarestudies.com/cultural_analytics/Manovich.Visualizing_Vertov.2013.pdf) el 10/03/2017.
- Odo (2011). Metrópolis. *Movie-Censorship.com*, 11 de mayo. Recuperado de <http://www.movie-censorship.com/report.php?ID=111819> el 10/03/2017.
- TolkienEditor (2015). *The Hobbit: The Tolkien Edit*. 13 de enero. Recuperado de <https://tolkieneditor.wordpress.com/> el 10/03/2017.
- Truffaut, F. (1988). Una cierta tendencia del cine francés. En RJ Romaguera y R. H. Alsina Thevenet (Comps.), *Textos y manifiestos del cine*. Buenos Aires: Corregidor.

Wood, B. (S/F). Metropolis - The Restoration. *Turner Classic Movies-TCM*. Recuperado de <http://www.tcm.com/this-month/article/345333%7C0/Metropolis-The-Restoration.html> el 10/03/2017.