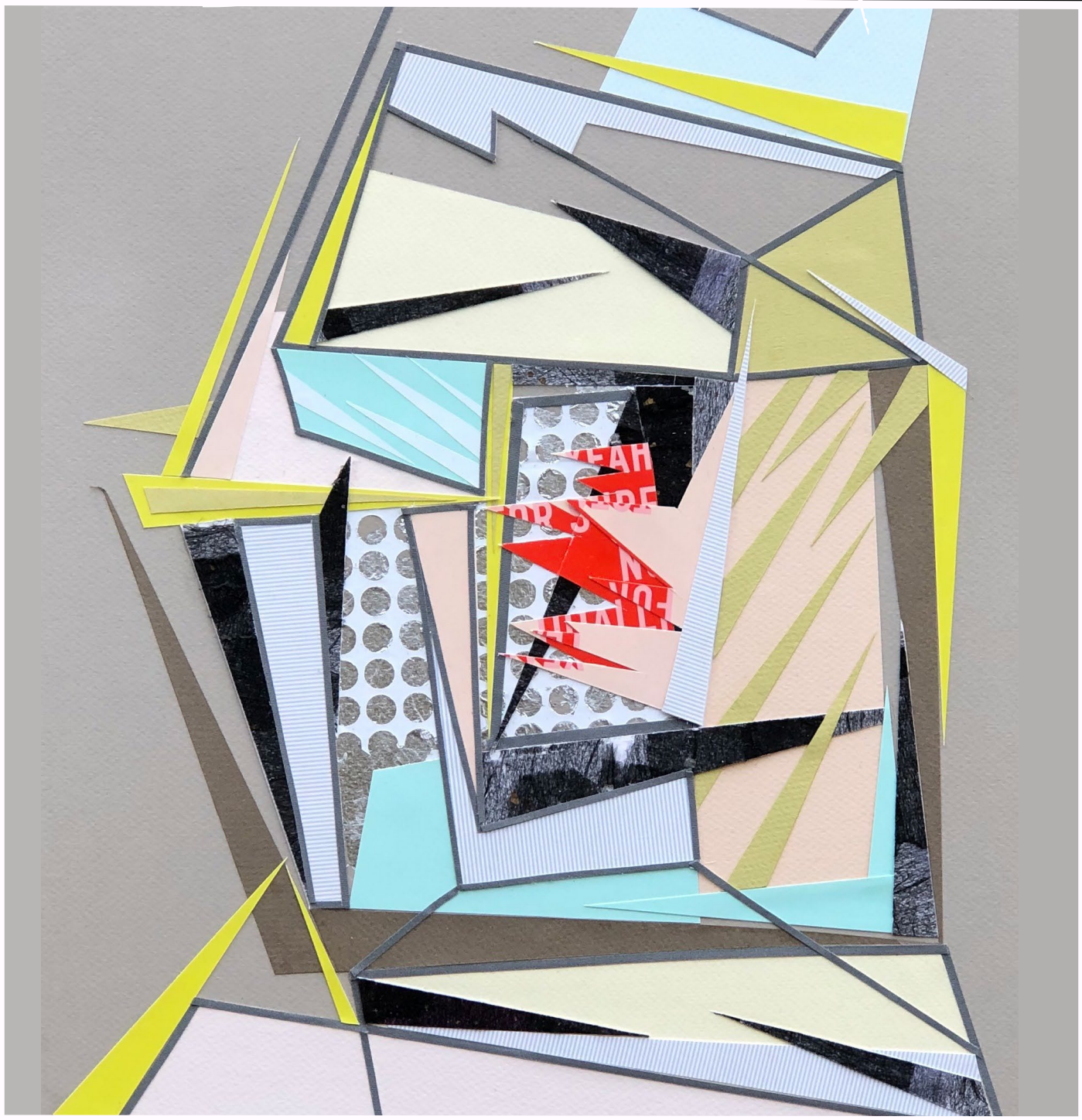


29

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte
de la Universidad del Zulia
Maracaibo - Venezuela

situArte

AÑO 17 N° 29. ENERO - JUNIO 2022



Dep. Legal ppi 201502ZU4671

Esta publicación científica en formato digital es continuidad de la revista impresa
ISSN 2542-3231 / Depósito legal pp 200602ZU2376

Nuevas, híbridas y fracturadas: narrativas contemporáneas del cine

New, hybrid and fractured: cinema contemporary narratives

Recibido: 02-08-21
Aceptado: 30-08-21

Alexis Cadenas

Universidad del Zulia
alexiscadenas@gmail.com

Resumen

Las películas verdaderamente contemporáneas son narraciones nuevas, híbridas y fracturadas que son, también, necesariamente originales y extrañas. En este ensayo, apenas vamos a presentar los desafíos y oportunidades que se aproximan, como las nuevas plataformas tecnológicas, la extraña narración que se está produciendo en las mismas, y el intercambio de roles entre los autores y el público, pero necesitamos iniciar (continuar) esta conversación si queremos que el cine sobreviva, o que muera para que aparezca algo diferente. Después de discutir brevemente qué es o puede ser el cine contemporáneo, y explorar algunos ejemplos de las narrativas nuevas, híbridas y fracturadas que están apareciendo, terminaremos nuestro relato con una reflexión sobre la originalidad y dónde se puede encontrar en el proceso de creación de estas nuevas piezas.

Palabras clave: Cine contemporáneo, narrativas híbridas, narrativas fracturadas, originalidad.

Abstract

Truly contemporary films are new, hybrid, fractured narratives that are, also, necessarily original and strange. In this essay we will just present the challenges and opportunities that lie ahead, such as the new technological platforms, the strange storytelling that is occurring on these new platforms, and the swapping of roles between auteurs and audiences, but we need to start (continue) this conversation if we want cinema to survive, or die for something different to emerge. After briefly discussing what contemporary cinema is or can be, and exploring some examples of the new, hybrid and fractured narratives that are emerging, we will end our account with a reflection on originality and where it can be found in the process of creating these new pieces.

Keywords: Contemporary cinema, hybrid narratives, fractured narratives, originality.

Lo que constituye el cine contemporáneo

Es difícil definir qué es el cine contemporáneo. Una vez que se intenta, la explicación parece perder sentido a la luz de lo que sucede inmediatamente después y el cine que se asocia a lo contemporáneo empieza a dejar de serlo. Como lo dijo Chris Fujiwara en su artículo *Haber hecho con el cine contemporáneo*,

Lo contemporáneo es una corazonada, una sorpresa, el placer de iluminar algo que se siente como si viniera de un lugar donde el mundo aún se mueve, algo que tiene su propia idea, superando nuestras propias concepciones (que son necesariamente antiguas), de lo que contemporáneo es. (2010, p. 7)

Es importante, sin embargo, tener presente que, como también dijo Fujiwara, “todo lo que entra dentro de una película pertenece a la estética; solo fuera del cine se produce un contacto entre el cine y lo contemporáneo” (2010, p. 2). Es eficiente limitar nuestra discusión a las películas mismas, aunque incluso esto no está exento de desafíos. ¿Qué es una película hoy en día? “Una película tiene que poder ser vista y, casi siempre, escuchada” (Cadenas, 2011, p. 24). Pero, ¿un Documental Evolutivo, como llama Glorianna Davenport del Media Lab de MIT a los documentales que se transforman, es una película? Si es así, ¿dónde encuentras este tipo de películas, en Internet? ¿Son todos los videos de YouTube películas?, ¿hay una diferencia? Es cada vez más difícil intentar responder estas preguntas sin reconocer que algunas de las respuestas aún son desconocidas o no se han investigado o discutido lo suficiente, o quizás ya no sean importantes. Sin embargo, aparentemente está claro que el cine, tal y como lo conocemos, está muriendo.

El vasto mercado del entretenimiento del siglo XXI ahora presenta todo tipo de nuevos productos audiovisuales y nuevas formas de consumirlos (una y otra vez). Las películas, algunas de las cuales no son exactamente “películas”, ahora se pueden proyectar en pantallas en cines significativamente renovadas, en hogares en televisores grandes y de alta resolución con configuraciones de entretenimiento en el hogar multicanal y con múltiples altavoces, en pequeñas pantallas en minivans y en computadoras domésticas. (Lewis, 2001, p. 2)

Hay todavía muchas películas hechas de manera tradicional (la forma industrial de hacer películas) y aún encuentran público, pero como reconoce Fujiwara, “no tiene sentido (aparte de para hacer un comentario cultural) hablar sobre películas que necesitan campañas publicitarias masivas para generar la ilusión de la atemporalidad que perderán rápidamente” (2010, p. 6). Incluso aquellas películas que no reciben ninguna atención, o cuyos

creadores no tienen los medios para promocionarlas, que se hacen de alguna manera imitando los modos de producción tradicionales de la industria cinematográfica, en muchos aspectos ya están desactualizadas, y debemos dejarlas fuera de la discusión.

Una vez más, Fujiwara nos invita a permanecer en el ámbito del cinearte “ya que es allí donde podemos esperar encontrar el más contemporáneo del cine contemporáneo” (2010, p. 4). Hay películas que no están hechas para estar en el mercado como productos en un estante y, por lo tanto, generalmente reciben poca atención. “(P)ulverizadas, privatizadas y personalizadas” (Fujiwara, 2010, p. 6). Estas películas tienen poca influencia en el mundo del cine, por no decir en el universo del arte en general. Si su poco impacto fuera una cuestión de exhibición o distribución, internet podría ofrecer una solución al problema, pero es algo obvio que la red está pidiendo un tipo diferente de contenido, como dijo Jaron Lanier en su libro *Tú no eres un gadget*: “Si algún video gratuito de un truco tonto atraerá tantas miradas como el producto de un cineasta profesional... ¿para qué pagarle a un cineasta?” (2005, p. 100). Quizás sea el momento de entender mejor este “nuevo cine”.

Lo que importa es lo que una película puede hacer por el artista, en primer lugar, y por el público. No debería importar si alguna obra audiovisual en la red no es considerada una película por un grupo de autores, debido a la forma en la que fue producida o cómo llegó a nosotros. Es lo que esta pieza está logrando lo que deberíamos estar estudiando. ¿Cómo hace lo que está haciendo?, y ¿por qué?, son preguntas mucho más interesantes.

En el caso del “Documental Evolutivo”, los materiales audiovisuales y la descripción del espacio en el que se encuentran deben ser escalables, y la experiencia que se le brinda al espectador debe ser lo suficientemente interesante para alentar la exploración repetida. (Davenport y Murtaugh, 1995, p. 4)

Hay formas más influyentes que el documental evolutivo en la red. El *Show de Alejandro Hernández*, cuyos 26.262 seguidores vieron sus videos 6.204.126 veces (La Verdad, 24 de Mayo, 2012), solo en Venezuela, un país de alrededor de treinta millones de habitantes, se convirtió en un fenómeno de audiencia y en un ritual entre los jóvenes que, incluso, se reunían alrededor de sus tabletas, teléfonos inteligentes o computadoras en sus salas de estar, cada vez que un nuevo episodio del show se emitía. El gobierno venezolano llegó a considerar a Alejandro, de veintinueve años de edad, y a su serie de “películas”, social y políticamente peligrosos, debido a su contenido abiertamente irreverente y a su influencia en los jóvenes, y lanzó una campaña mediática contra las películas y su autor, que hicieron a Alejandro y a sus películas más conocidos, fuera de su público joven.

Pero la forma en que Alejandro hizo sus piezas también fue diferente, comenzando una narración de la que

su audiencia formó parte, iniciando una gran conversación entre todos. Los participantes del *Alejandro Hernández Show* comentaban lo dicho por Alejandro y compartían sus ideas e historias. Estas obras, difundidas de forma viral a través de la red o redes de telefonía celular, se modificaron y evolucionaron gracias a la intervención de sus propias audiencias. En películas como estas, nadie tiene control sobre el resultado final; por lo que no pueden ser diseñadas como las películas que todavía vemos en los cines,

Las nuevas narrativas tratan de captar el deseo de la audiencia, pero también intentan atraer a cada miembro de la audiencia a un mundo donde pueden elegir un camino basado en el deseo, y donde personalmente sienten las consecuencias de sus acciones. Crear tales narrativas es tan desafiante como es necesario. La necesidad se deriva de la llegada de un mundo cada vez más democrático, donde la elección y la responsabilidad deben entenderse con mayor profundidad. (Davenport, 2005, p. 8)

Narrativas nuevas, híbridas y fracturadas

Narramos como una forma de entender el universo que nos rodea y para comunicar lo que entendemos a los demás.

El razonamiento narrativo nos ayuda a empatizar con otras personas, a ser mejores ciudadanos, a aumentar nuestra inteligencia y a desarrollar un sentido de identidad personal coherente y saludable (...) aquellos que son capaces de desarrollar la capacidad de razonar de manera narrativa podrán tener una comprensión más amplia de la experiencia humana. (Worth, 2014, p. 1)

También, narramos para evolucionar y para conectar.

La ficción como comportamiento humano está relacionada, pero también se mueve radicalmente más allá de lo que otros animales pueden hacer para entenderse unos a otros (...) Comunicarse unos con otros (...) Y jugar unos con otros. (Boyd, 2009, p. 15)

Las narraciones a lo largo de la historia han ayudado a fomentar los cambios necesarios para mejorar la forma en que organizamos la sociedad y estructuramos las relaciones dentro de ella.

Las narraciones son re-descripciones de nuestra percepción de la realidad humana. Como forma de comunicación e intercambio social, el contenido narrativo y su estructura han jugado un papel importante en la evolución de la civilización. El mito como tipo de historia creó a los dioses en forma de hombre, domando así lo

desconocido. Las novelas del siglo XIX expusieron las desigualdades de clase, estableciendo así medios de pensar sobre los "derechos humanos". Las películas nos invitan a empatizar con muchos personajes que se parecen a nosotros, ofreciéndonos una experiencia sustituta que nos puede ayudar a medida que nos encontremos con nuevas experiencias de vida en el futuro. (Davenport, 2005, p. 8)

La llegada de nuevos medios que nos permiten narrar también de nuevas maneras ha ampliado lo que estas narrativas pueden lograr. Algunos narradores de historias han caído en la tentación de aprender y usar estos medios, algunas veces por curiosidad, algunas veces forzados por las condiciones cambiantes del mercado que consume las historias resultantes que crean, a veces por reconocer que estos nuevos medios son más efectivos como herramienta política. Estas narraciones son a menudo nuevas, híbridas y/o fracturadas, especialmente cuando resultan del uso indistinto de estos nuevos medios y los tradicionales, como las viejas películas y libros. El cine que conocemos está participando en estas nuevas formas de narrativa; un buen ejemplo de esto lo da Angela Ndalians en la primera página de su libro *Estética neo-barroca y entretenimiento contemporáneo*:

Érase una vez una película llamada Jurassic Park (Spielberg, 1992), y en su lanzamiento, el público acudió a los cines por millones para entretenerse con la magia que ofrecía (...) Luego, otra vez, un poco después, los dinosaurios migraron a otro formato de entretenimiento y recorrieron los espacios narrativos del juego del Sony PlayStation The Lost World: Jurassic Park (...) Atrapados en una isla habitada por varias especies de dinosaurios, el jugador ahora "actuaba" (...) progresivamente adoptando los roles de los dinosaurios y los humanos en una lucha que culminaba en la supervivencia final de una especie dominante.

Y sí, una vez más, hubo otra vez, una tierra llamada "Jurassic Park", pero esta no era un espacio en películas o computadoras. Esta era una ubicación geográfica con la que el público se involucró físicamente, una de las muchas tierras en el parque temático Universal's Islands of Adventure en Orlando, Florida. Aquí el público experimentó una versión alternativa de la historia de Jurassic Park atravesando una tierra que estaba llena de dinosaurios animatronic. Al ingresar literalmente al espacio ficticio de Jurassic Park, el participante ahora experimentó el espacio narrativo en formas arquitectónicamente invasivas al viajar a través de un parque temático Jurásico de producción tecnológica. (2004, p. 1)

Un mundo de una sola historia contaminó tres

medios diferentes, aunque la experiencia del parque incluye muchas plataformas al mismo tiempo. En cada medio, la narrativa se hizo fragmentada, híbrida y, en muchos sentidos, nueva.

Aunque cada uno de estos “cuentos” se puede experimentar e interpretar de manera independiente de los demás, se puede perder mucho al hacerlo, ya que estas narraciones pertenecen a múltiples redes de historias paralelas que están íntimamente relacionadas. Cada “cuento” sigue siendo un fragmento de un todo complejo y en expansión. (Ndalianis, 2004, p. 2)

Fuera de la industria del entretenimiento, los nuevos medios de comunicación han transformado la manera en que las historias se cuentan también. El encogimiento del mercado de los periódicos es un buen ejemplo. Bloguear, chatear y twittear son algunas veces la única forma de estar al día, especialmente cuando uno está tratando de averiguar qué está sucediendo en una situación en curso. En estos nuevos medios se produce una conversación fragmentada que se complementa con la información de los medios tradicionales que, por lo general, tiene más credibilidad, aunque la percepción del público de estos medios también está cambiando.

Diferentes fuentes tienen distintas audiencias que creen en sus mensajes, una tendencia que comenzó antes de la consolidación de los nuevos medios. Las audiencias modernas son más conscientes de quién está diciendo qué, pero a veces también están abrumadas por demasiadas voces. Por otro lado, es difícil definir hasta donde llega una forma de narración y empieza la otra cuando:

Los medios se fusionan con otros medios, los géneros se unen para producir nuevas formas híbridas, las narrativas se abren y se extienden en nuevas configuraciones espaciales y en serie, y los efectos especiales construyen ilusiones que buscan colapsar el marco que separa al espectador del espectáculo. (Ndalianis, 2004, p. 2)

¿Dónde empieza la película y termina el sitio en la red?, ¿podemos llamar a aquella pieza audiovisual cine, o es una instalación que contiene películas?, ¿está el público participando en esta película, o solo está dando *feedback*? Carne y Arena (2017), de Alejandro Iñárritu, a la que el mismo Iñárritu llama una “experiencia”, incluye, como en un documental tradicional, entrevistas a un grupo de personas que cruzaron la frontera entre México y los Estados Unidos caminando, junto a avatares de estas personas atravesado la recreación digital de la frontera, a los que el público puede observar desde su particular y personal punto de vista en el espacio de la “experiencia”, por lo que la misma se promueve como una realidad virtual. Se trata de una narrativa grabada y controlada por el autor: Iñárritu, aunque sea alterada, al menos al momento de ser percibida, por el

participante-público que, aunque no puede interactuar con los personajes, puede decidir a dónde mirar o a dónde ir en el espacio virtual de la experiencia.

El uso artístico y generalmente político de estas nuevas narrativas exige muchas veces un mayor compromiso de cada miembro de las audiencias que ahora se convierten en “participante-público-autor” (Cadenas, 2012, p. 28). Estas narrativas deben ofrecer a este participante-público-autor no solo muchas opciones para involucrarse, sino también un espacio-tiempo que haga posible la comprensión de cómo puede participar en la narrativa.

Los desafíos son muchos: entre ellos, ¿cómo podemos construir un mundo que sea lo suficientemente rico como para ofrecer no solo personalización sino también sorpresa? Dos herramientas que pueden ayudarnos a este respecto: permitir que los muchos participantes de estos mundos generen el contenido que navegan, e incrustar más la representación de los conocimientos y razonamientos humanos en estas experiencias de historias interactivas. (Davenport, 2005, p. 8)

En muchas de estas experiencias, la construcción de una “cosmovisión compartida” (Cadenas, 2012, p. 14) se realiza a partir de partes, fragmentos o unidades.

Tradicionalmente, hemos entendido que la narrativa construye este patrón con una lógica particular de causalidad, temporalidad y espacialidad: un comienzo, un medio y un fin, causa y efecto (...). Pero el estado fuertemente mediado por la cultura posmoderna destruye y explota estos patrones tradicionales. Más que una simple característica tecnológica, la narrativa interactiva responde a fisuras y negociaciones más profundas de autoría, autenticidad, veracidad y la autoridad para contar historias. (Ruston y Stein, 2005, p. 11)

Estas narraciones surgen de las interconexiones que permiten los nuevos medios, desde las partes a la estructura.

Sin un molde, sin una estructura (para sostenerlos), sin una premisa, se escribiría una historia desde las unidades más fundamentales: una imagen aislada, una línea de diálogo, una característica del personaje, (...) y como resultado de estos diálogos (entre todos estos elementos) se construye una estructura. (Cadenas, 2012, p. 4)

Las audiencias se involucran con estas obras, y todas las posibilidades que resultan es lo que hace que estas narraciones sean tan diferentes y nuevas cuando las comparas con las tradicionales.

Original y extraño

Se habla mucho de originalidad, pero pocos se atreven a ser originales. Se habla de la importancia de crear propuestas originales, especialmente en tiempos de crisis, pero una y otra vez, las nuevas producciones parecen más reaccionar ante el temor al cambio que a la necesidad de cambiar. En la búsqueda de nuevas fronteras, los artistas están obligados a adaptarse a los nuevos tiempos con narraciones que resuelven o intentan resolver los nuevos desafíos. Si los cines están desapareciendo y la tecnología que conocíamos está en desuso, o el público tiene otras necesidades e inclinaciones, en lugar de correr aterrorizados en la dirección opuesta, o esconderse en la fortaleza del olvido, listos para dar la vida para defenderla, hay que atreverse a mirar hacia adelante, escuchar a los que claman y saltar al vacío de lo imposible.

Aferrarse al pasado puede parecer romántico, pero es, en esencia, preferir tratar los problemas ya conocidos a descubrir qué es lo que está por nacer. Innovar se hace necesario, como dijo Arnold Hauser, en su libro *La filosofía de la historia del arte*:

Para tener un valor autónomo, además, para tener calidad artística, una obra de arte tiene que abrir las puertas a una visión nueva y peculiar del mundo. La novedad constituye, no solo la justificación, sino la condición de existencia de todo el arte. (2016, p. 245)

Esta afirmación puede parecer exagerada, pero en el contexto de un arte en crisis existencial como el cine, sigue siendo válida si lo pensamos por un momento. ¿Hay otra manera para que el cine sobreviva? El miedo es comprensible. La presión que reciben los artistas audiovisuales para no cambiar, por ejemplo, es abrumadora: de sus patrocinadores, de quienes distribuyen y exhiben sus obras e incluso de su público, que, a veces, también sufre de este "terror a lo extraño", pero si, a pesar de todo, el artista decide innovar, él o ella tiene que enfrentar algunas preguntas: ¿Qué es lo nuevo?, ¿es posible innovar a estas alturas? Las respuestas podrían ser más simples de lo que parece.

Si somos capaces de reconocer los obstáculos a los que tanto tememos, estamos presenciando el nacimiento de lo nuevo. Si una nueva plataforma ofrece la posibilidad de crear una historia que sea capaz de evolucionar con el tiempo y en la que el público pueda participar como coautor, por ejemplo, en lugar de centrarse en cómo estas nuevas opciones cambian la forma en la que contábamos historias en el pasado, debemos apreciar, más bien, la oportunidad de explorar alternativas que pueden salvarnos, y al cine, y al arte en general, del estancamiento.

Fuera de los paradigmas desde los que hemos creado antes, es posible innovar. Es precisamente allí donde aparecen los problemas, que debe ocurrir la divergencia. Las nuevas tecnologías ofrecen muchas oportunidades

para la divergencia, pero no son las únicas que lo hacen. Los cambios en el gusto del público, como ya se dijo, también crean las condiciones para la originalidad.

La necesidad de inmediatez, de ver algo diferente a lo que se encontraba en el cine del momento, y la urgencia de mi historia, me hizo aprovechar la capacidad de los teléfonos celulares inteligentes para contar desde tres puntos vista: el de mi hija mayor, el de mi esposa y el mío, una historia que continuó evolucionando semana tras semana, cuando documentamos la visita de mi hija antes de irse a vivir con su madre. En PRISMA (Cadenas, 2015), los teléfonos nos obligaron a ser honestos e íntimos y nos permitieron a todos participar en la creación de la película como coautores. En lugar de intentar con esa tecnología hacer algo similar a lo que existía, la usamos para innovar, aunque de manera tímida, cómo se cuentan las historias de este tipo.

Estas nuevas películas son una nueva forma, una forma contemporánea de hacer películas, diseñadas de acuerdo al deseo de participación de su público, contadas desde un punto de vista diferente; son extrañas y cambiarán el mundo si las dejamos, y deberíamos dejarlas.

Referencias

Boyd, Brian (2009). *Sobre el origen de las historias: evolución, cognición y ficción*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University press.

Cadenas, Alexis (2011). El guión en el siglo XXI: diseñado para provocar posibilidades. *Situarte*, año 6, no. 11, 21-30.

Cadenas, Alexis (2012). El cine nuestro de todos los días. En *Semióticas de la vida cotidiana*. Romina De Rugeris y Emanuele Amodio (Comp.) Maracaibo: Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas.

Cadenas, Alexis (2015). PRISMA. Serie en la red. INICIATODA: <http://iniciatoda.com/prisma>

Davenport, Glorianna y Murtaugh, Martin (1995). ConText: Hacia el documental en evolución. En *Actas Electrónicas del 3er. ACM International Conference on Multimedia*, Boston, MA, EE. UU., Del 5 al 9 de noviembre de 1995. Consultado el 03 de febrero de 2019, en: <http://alumni.media.mit.edu/~murtaugh/acm-context/acm-context.html>

Davenport, Glorianna (2005). Deseo contra destino: la cuestión de la recompensa en la narrativa. Declaración de posición: para *Caixa Forum MetaNarrative [s]?* Conferencia. Barcelona, España, 29 de enero de 2005.

Fujiwara, Chris (2010). Haber hecho con el cine contemporáneo. Revista *n + 1* Consultado el 03 de febrero de 2019, en: <http://nplusonemag.com/to-have-done-with-the-contemporary-cinema>

Hauser, Arnold (2016). *La filosofía de la historia del arte*. Renacimiento de Routledge.

The Alejandro Hernandez Show (2009). YouTube: <https://www.youtube.com/user/AlejandroHshow/about>

Iñárritu, Alejandro (2017). *Carne y Arena*. PHI Studios.

Lanier, Jaron (2010). *No eres un gadget*. Nueva York: Afred A. Knopf.

Lewis, Jon (2001). El final del cine tal y como lo conocemos y como me siento...: una introducción a un libro sobre el cine estadounidense de los noventa. *El fin del cine tal y como lo conocemos: Películas Americanas en los años noventa*. Jon Lewis (Comp.) Nueva York: New York University Press.

Ndalianis, Angela (2004). *Estética neo-barroca y entretenimiento contemporáneo*. Cambridge: MIT Press.

Ruston, Scott y Stein, Jen (2005). Narrativa y medios móviles. MIT4: *El trabajo de las historias* 6-8 de mayo de 2005.

Worth, Sarah (2014). Conocimiento narrativo: saber a través de la narración de cuentos. Consultado el 29 de marzo de 2014, en: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/worth.pdf>



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la
Universidad del Zulia

Año. 17. N° 29 _____

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en mayo
de 2023, por el **Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del
Zulia. Maracaibo-Venezuela***

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

www.produccioncientificaluz.org