

Reflexiones sobre el audiovisual y el poder de la imagen en la era contemporánea.

Thoughts about the audiovisual and the power of image in the contemporary era.

Recibido: 20 de enero 2021 Aprobado: 05 de febrero 2021

Patricio Capelo

Autor independiente

Resumen

El siguiente artículo plantea algunas reflexiones sobre la situación actual del cine, tanto a nivel cultural como social. Cómo el entorno hiper mediatizado ha ido progresivamente disolviendo la sutil brecha que separa la realidad de la ficción. Además, se analizan algunos filmes y géneros cinematográficos que han indagado en esta temática y se propone una manera consciente de aproximarse a las imágenes.

Palabras clave: Pandemia, COVID-19, Sociedad mediática, Conspiración y cine

Abstract

The present article raises some reflections on the current cultural and social situation of cinema. And how progressively the hyper mediated environment has dissolved the gap between reality and fiction. The article also analyses some films and genres that have deepen on these topics and that propose a conscious way of approaching cinematic images.

Keywords: Pandemics, COVID-19, Mediatic society, Film and conspiracy

Reflexiones sobre el audiovisual y el poder de la imagen en la era contemporánea.

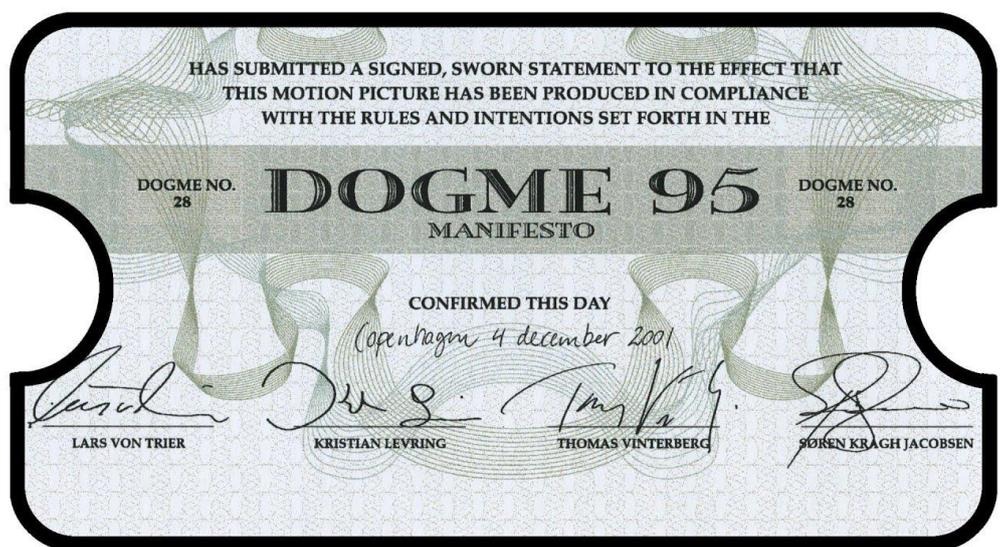
La realidad como relato:

Podría decirse que toda vanguardia audiovisual nace de la necesidad de renovar un caduco y acartonado quehacer cinematográfico que, por lo general, se ha estancado en una misma forma o grupo de temas y temáticas que sigue reproduciendo ciegamente. Se ha guiado por los paradigmas, que se constituyeron como tales, solo por ser reconocidos y perpetuados por los organismos e instituciones que regulan lo que se muestra, o no, a gran escala. Vanguardias entre ellas -una de las más recientes por ejemplo- el Dogma 95, fundado por un pequeño grupo de cineastas independientes daneses, cuyo propósito explícito inicialmente fue el de oponerse al cine de acción violenta y protagonizado por personajes masculinos estereotípicos tan populares en el Hollywood de los 90s. O décadas antes, la *Nouvelle Vague* o Nueva Ola Francesa, movimiento artístico audiovisual cuyo fin también era el de proponer una nueva manera de hacer cine, similar a lo que el Dogma 95 trató de hacer y, una vez más, creando una alternativa a lo que era el cine masivo de los 50s que, después de la catástrofe de la Segunda Guerra Mundial, fue acaparado por la industria estadounidense establecida en Los Ángeles y cuyo fin, en esa época, ya dotado conscientemente del potencial propagandístico que el cine portaba (y que fue usado como arma de guerra años antes), fue mantener vivo el ideal de la sociedad del bienestar y consumo en los espectadores de las salas mundiales.

Pero, equiparando los relatos audiovisuales ficticios a los relatos sociales reales, se podría elucubrar que ahora la caduca y acartonada forma y narrativa que necesita ser renovada es la de la realidad en sí, o por lo menos lo que podemos apreciar de manera objetiva y de acuerdo consensuado de ella. Si se hace un ejercicio de extrapolación a la inversa, algo así como trabajan los retro ingenieros de las historias de ciencia ficción para saber cómo funciona y reproducir algún invento ya construido, lo diseñan deduciendo el por qué se hizo tal o cual cosa; se

podría pensar la situación actual y la llegada de la Coronavirus, o como algo que viene a romper con algunos paradigmas tanto al nivel de la superficie de esas narrativas a las que estábamos tan habituados, como a un nivel profundo y personal, cambiando no solo la manera en la que nos relacionamos con el otro, sino también con nosotros mismos.

Siguiendo el ejercicio meta-lingüístico y tratando de hacernos a la idea de que estamos inmersos en una gran trama meta-cinematográfica, se podría decir que el virus viene a mostrarnos de alguna manera lo que debe cambiar, sanar y servir para catapultar una auto revelación en nosotros (los protagonistas de esta historia) y la sociedad, para poder así seguir con la película, para que exista la posibilidad de una o más secuelas y posiblemente ya no del género de la ciencia ficción. Además, haciendo las veces de una vanguardia, tanto al nivel del relato audiovisual como real, el virus viene a proponer una nueva manera de pensar, recibir y crear el audiovisual, rompiendo de manera violenta modelos caducos de comportamiento y abriendo la posibilidad a un cambio y renovación de dicha forma.



Se dice del fenómeno cultural conocido como posmodernismo -que podría haber presagiado el fin de la historia como la conocemos- que se caracteriza por un descreimiento e incredulidad hacia lo que se denominan las grandes narrativas o meta relatos. Según Jean François Lyotard son los relatos que guiaban el entendimiento y desenvolvimiento de las personas en la sociedad. Estos grandes relatos, que según el filósofo Lyotard vendrían a ser principalmente la religión, la política, el género, etc., fueron transgredidos y reemplazados por los pequeños

relatos, en los cuales los protagonistas empezaron a ser las llamadas minorías, los diferentes, los marginados. Esto se puede visibilizar en la creciente importancia por dotar de derechos igualitarios a las personas de raza afro, a las mujeres, a las personas con preferencias sexuales “diferentes”, etc. Así fue también en el ámbito cultural, artístico y cinematográfico. Las formas y temáticas innovadoras, ya antes prohibidas, empezaron a tener un lugar en el círculo de difusión de cines y museos. El cine de autor empezó a tener un auge entre cineastas jóvenes estadounidenses, realizadores destacados entre ellos Francis Ford Coppola, George Lucas, George Romero, Martin Scorsese, David Cronenberg, John Carpenter y Steven Spielberg.

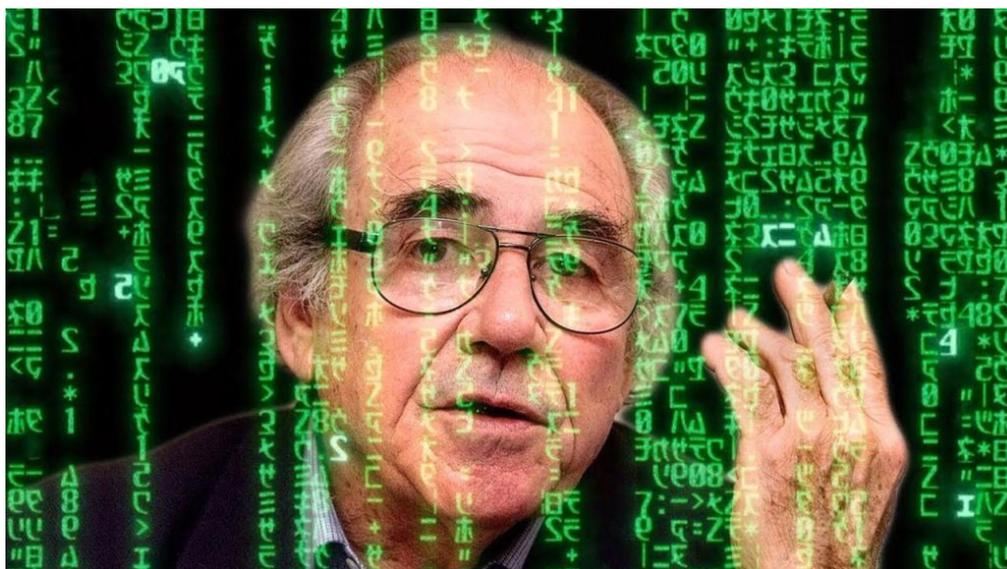
Lo moderno, caracterizado por la creencia en los grandes cánones o relatos, fue dando paso a lo posmoderno, momento histórico en el cual las pequeñas narrativas empezaron a tener validez y a ser escuchadas. Si se piensa en el entorno hiper-mediatizado en el que nos desenvolvemos hoy en día, se puede ver que esas pequeñas narrativas o pequeñas historias y su medio de difusión se ha democratizado de una manera nunca antes vista, hecho que viene dado por la proliferación de Internet y el nacimiento de las redes sociales, al punto de que cada individuo es capaz de construir una manera propia y única de apreciar y entender el mundo, así como también mostrarla como una obra audiovisual con las características y limitaciones que ofrecen estos nuevos medios, claro está. Si en los 70s se percibían como transgresoras las historias, situaciones y personajes que mostraban los nuevos autores estadounidenses y mundiales, habría que compararlas con algunos de los más extraños y a veces absurdos (llegando a un renacimiento de lo dadaísta) micro relatos que se exponen segundo a segundo en estas nuevas aplicaciones virtuales.

Además, esto vendría a romper aún más los límites ya de por sí frágiles entre ficción y realidad, construyendo un universo virtual en el cual pesa más la construcción del personaje que se muestra en redes sociales, que el ser humano que en realidad es. Se crea además la paradoja en la cual ese personaje virtual o avatar, de Facebook o Instagram, podría llegar a ser una manera en la cual el individuo puede ser lo que no puede en la vida real. Algo así como si lo ficticio empezara a tener más peso que lo real.

A esto se le suma la llegada de un virus que ha sido el evento médico/científico más mediatizado de los últimos tiempos y por ende uno de los más tergiversados, ya que hay que tener en cuenta que la información que se mediatiza, por el mero hecho de hacerse pública no significa que sea cierta, como se puede constatar

con los mecanismos de persuasión usados por la propaganda. Esto podría generar progresivamente que la realidad se perciba cada vez más como una ficción publicitaria manejada a su gusto por las entidades que controlan los medios, que como algo real y con un sentido profundo. Pero se puede pensar que si el virus ha traído algo positivo, ha sido que estos mecanismos de control sean cada vez más evidentes, como en una película cuando por producto de algún error o algún mecanismo intencionado puesto ahí por el o la realizadora, nos damos cuenta de que lo que vemos en la pantalla no es más que un relato ficticio; se delata así el recurso que crea la ilusión narrativa. En un entorno lleno de pantallas tendremos la misma cantidad de posibles versiones de una verdad, o ficción, algo así como si la realidad real hubiera desaparecido definitivamente y como dice el pensador del siglo XX Jean Baudrillard, lo único real es la ilusión perfecta.

“Siempre que se recarga lo real, siempre que se agrega lo real a lo real con miras a una **ilusión** perfecta (la de la semejanza, la del estereotipo realista), se da muerte a la **ilusión** en profundidad” (Baudrillard, 2006)



El cine de transparencia, la toma de conciencia y una guía para el nuevo cine:

Una de esas vanguardias mencionadas, específicamente la *Nouvelle Vague* o Nueva Ola Francesa, tuvo un protagonista central que no hacía películas, pero sí se dedicaba a pensar sobre ellas. Este fue André Bazin cofundador de la famosa revista de crítica cinematográfica *Cahiers du Cinema*, o en español, Cuadernos de Cine. El principal aporte teórico de Bazin fue el de la teoría del cine o montaje transparente. Este era un ideal propuesto por Bazin, en el cual todo lo veríamos en un filme debería ser lo más parecido a la realidad, o como él solía decir, el cine

debería ser “una ventana abierta al mundo”. El pensador francés funda su teoría sobre dos bases ideológicas, la primera es que el cine debe tener la misma ambigüedad ontológica que la realidad, es decir que no debe haber significados impuestos en los relatos que se muestran en la pantalla, como aparentemente ocurre en la manera como se percibe la realidad. Y la segunda es que el cine no debe dejarse ver a sí mismo como cine para el espectador, esto rompería el acuerdo no dicho entre el espectador y la obra o principio de descreimiento, y destruiría la ilusión que mantiene al espectador bajo el embrujo de lo ficticio, y lo lleva a no cuestionar la supuesta realidad que mira en la pantalla. Si se piensa en el beneficio o perjuicio de mantener esta llamada transparencia, es decir no romper la ilusión de que lo que se está viendo en la pantalla no es más que una construcción elaborada y no una realidad real, habría varias posturas al respecto, pero principalmente una que piensa al espectador como un ente pasivo y la otra que lo ve como un ente activo.

Un espectador, como entidad pasiva, vendría a ser un individuo que se deja atrapar por la supuesta realidad que está transcurriendo en la pantalla, al punto de no cuestionarla en absoluto. Se deja llevar totalmente por sus emociones creando un vínculo y empatía fuerte con el relato. La poética de Aristóteles, el primer compendio organizado sobre el fenómeno dramático, mira este “dejarse llevar” como un rasgo positivo ya que cumple con un elemento esencial del fenómeno dramático, que es la catarsis: momento en el que el espectador, paralelamente a los personajes de la historia, llega a un paroxismo, a un clímax o liberación y junto a ellos logra expurgar algún elemento emocional y así sanar por medio de un aprendizaje o entendimiento profundo. De esta forma las historias cumplen con su función terapéutica, tanto a nivel individual como colectivo.

Por otra parte, un espectador activo es el que toma distancia y, consciente de que está viendo una construcción elaborada, trata de no dejarse llevar por la ilusión, similar a algunos tipos de meditación budista en los cuales se busca crear espacio entre el ego y la consciencia. Tal vez el espectador activo no experimente una catarsis de la misma manera que un espectador pasivo, pero la distancia que toma puede funcionar como una barrera que lo proteja de no involucrarse demasiado en un relato que podría estar sesgado y guiado por el *marketing* ideológico y los fines meramente manipuladores.

Hay que tener en cuenta que en las escuelas de *marketing* se conoce bastante bien las maneras de guiar a los posibles compradores usando mecanismos de manipulación emocionales, visuales, sonoros, etc. Es por ello que se sugiere que

el espectador que se acerca a cualquier producto audiovisual debería apreciarlo tomando cierta distancia, para así no dejarse envolver por estos mecanismos de atracción negativos y tratar de reflexionar sobre lo que mira. Más ahora que hay una exposición constante a este tipo de imaginario mercantil.

El cine ha conseguido maneras de crear espectadores activos sin por ello perder el involucramiento emocional. Para esto se apoya en el efecto de extrañamiento que viene del teatro brechtiano y que nunca pretende que el relato sea percibido como una realidad con esa ambigüedad que la caracteriza, sino que delata constantemente la historia que se muestra al espectador como lo que es: un cúmulo de elementos significantes diseñado para hacerle llegar a un entendimiento sobre algún aspecto, tema o temáticas específicas. Uno de los principales exponentes de este tipo de narración fue el cineasta y teórico ruso Sergei Eisenstein, que con su llamado "montaje de atracciones" trataba de crear un espectador activo políticamente. Esto porque su cine, enmarcado en el contexto de la revolución bolchevique y el posterior derrocamiento del régimen Zarista, quería que el espectador tenga una reacción activa en el mundo después de apreciar la obra filmica a la que estaba siendo expuesto. Algo que está en las antípodas de lo que se propone con el cine de transparencia.

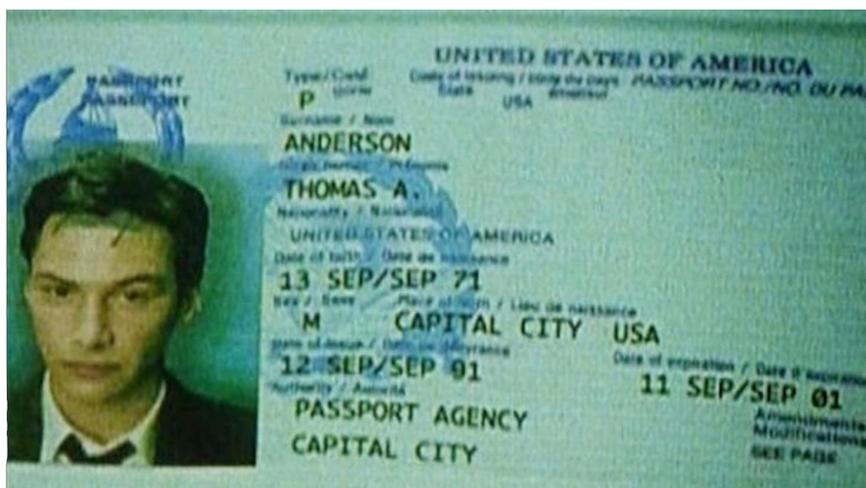
Es posible que sin una conciencia y un distanciamiento en relación a lo que se muestra frente a las pantallas, el espectador se vea irremediamente inmerso en la ilusión de que lo que mira es real, siendo guiado a un sinsentido o peor aún hacia el sentido del mero consumo. Consumo no solo de bienes materiales sino también de bienes emocionales, de supuestas experiencias virtuales que cada vez más van reemplazando a las experiencias reales. Por el contrario, el total distanciamiento podría devenir en un alejarse completamente de las pantallas, del audiovisual, del cine, para regresar a la vida. Un panorama complicado de cumplir ahora que el encierro se ha convertido en la pauta a seguir, ahora que nuestro único contacto con el exterior y con el otro es a través de una pantalla. Otro problema aún más interesante es el de la labor de los cineastas en este entorno. Posiblemente la respuesta sea la búsqueda del punto medio entre el involucramiento y el distanciamiento, catalizado por un nuevo tipo de obra audiovisual que no engañe al espectador, que ahonde en algún elemento profundo que se exprese desde el desapego de ganar adeptos, tener más seguidores o sumar *likes*.

Es conocido que el género fantástico, ligado al de la ciencia ficción, ha funcionado no sólo como válvula de escape social, mostrándonos el reflejo de lo que podría ir mal si seguimos procediendo de una manera poco consciente, sino también ha servido como guías, tal vez catapultadas por el inconsciente colectivo, hacia el descubrimiento de artefactos o inventos que luego se han empezado a emplear de manera cotidiana. Un ejemplo literario es el famoso relato de Julio Verne "Viaje a la luna", que fue adaptado por George Méliès al cine en 1902 y que muestra la posibilidad, en ese entonces fantástica, de que los humanos lleguen a la luna por medio una nave espacial. Posibilidad que se hizo real en 1969 a cargo de la misión norteamericana autodenominada Apolo 11. Esto confirma el poder de los relatos ficticios, no solo al nivel de trastocar al espectador sino a un nivel de modificar y guiar el desenvolvimiento social a mediana y gran escala.

Otro ejemplo de cómo la ciencia ficción puede funcionar como un vaticinador de lo que el porvenir podría traer es la famosa novela de George Orwell, *1984*, adaptada posteriormente al cine por el director Michael Radford. La trama nos muestra un universo en el cual el control está tan normalizado que mirar al llamado Gran Hermano dictando órdenes en cada pantalla cercana se ha convertido en algo cotidiano. Pantallas que al parecer predicen las pantallas a las que nos enfrentamos de manera diaria actualmente. Según ciertas teorías llamadas conspiratorias, algunas apoyadas por evidencia factual como es el caso Snowden o el caso Assange, denuncian con evidencia la manera en la que la información, compartida y registrada por celulares y ordenadores, está siendo registrada sin parar en la llamada "nube", y que cualquiera con acceso a esta central de información, puede hacer uso indebido de ese material. Se puede decir que Orwell predijo a un nivel casi literal el estado de control en el que nos desenvolvemos actualmente, con pantallas controlando nuestros movimientos constantemente, casi como si estuviéramos habitando una de sus ficciones distópicas. Nuevamente otra confirmación de cómo la delgada línea que separa la ficción de la realidad es cada vez más fina.

Últimamente se ha acuñado un término interesante por los críticos cinematográficos que unen su análisis a las teorías conspiratorias, la denominada "programación predictiva" que consiste en la implantación sutil de información que va a ocurrir en la realidad dentro de la ficción audiovisual de los grandes

blockbusters hollywoodenses, llegando al punto de entregar fechas de sucesos futuros, planeados supuestamente por el llamado 1%, minoría que controla el devenir mundial. Uno de los ejemplos más emblemáticos está en la película *Matrix* de los hermanos Wachowski. Ocurre cuando Neo es interrogado en el primer acto del filme, el agente Smith le pide su pasaporte y la fecha de caducidad es el 11 de septiembre del 2001, fecha exacta del atentado a las torres gemelas, posteriormente ocurrido.



Otra imagen similar de un *blockbuster* que tuvo la misma acogida a nivel global en el mismo año 1999, la película *Fight Club*, de David Fincher, filme en el cual se pueden ver rascacielos destruidos, pero llaman la atención dos torres que lucen muy similares a las del World Trade Center, edificación destruida en dicho atentado.



Podrían ser estas meras coincidencias o imágenes diseñadas intencionalmente para sembrar en el inconsciente del espectador lo que está por ocurrir. Pero sea cual sea el caso, siembran algunas preguntas en relación a cómo se relacionan la realidad y la ficción y el verdadero poder de las imágenes. Una pregunta planteada hacia él o la realizadora audiovisual de la era hipermediatizada sería si, conociendo las posibles consecuencias que podrían tener las imágenes que lanza al mundo, ¿no se debería tener más precaución en relación a lo que se pretende producir?

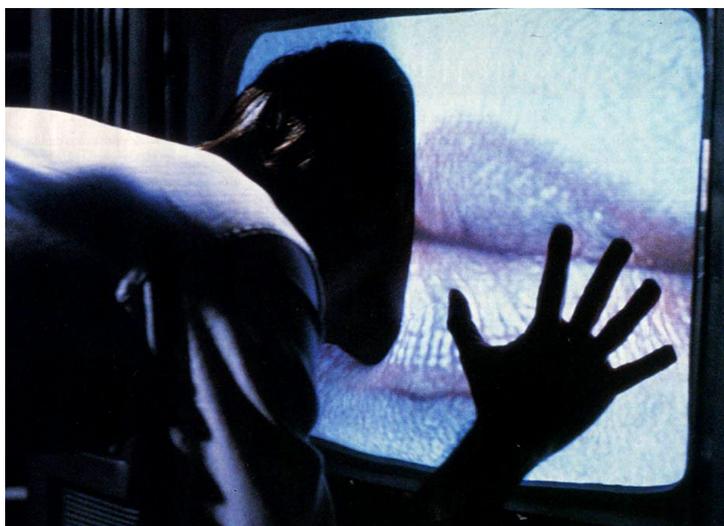
Relatos que dinamitan la realidad:

Siguiendo la línea de los relatos audiovisuales que tratan de formular preguntas al espectador, sobre el poder e influencia del arte, ya sea literario, pictórico o audiovisual a pequeña y gran escala, sería interesante nombrar algunos filmes del siglo XX que han puesto este tema como elemento esencial.

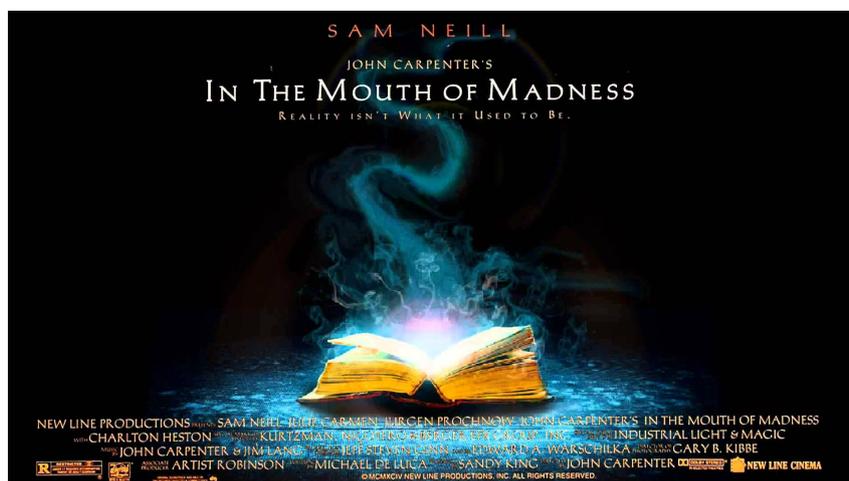
Empezando por la mítica obra *La naranja mecánica*, de Stanley Kubrick, un filme de ciencia ficción distópica basada en la novela de Anthony Burgess: el filme nos muestra de lo que son capaces las imágenes cuando son usadas conscientemente y tomando como base a Pavlov y su condicionamiento clásico de estímulo-respuesta. El protagonista Alex, por medio del uso de recreaciones pregrabadas de situaciones violentas, es disuadido de dejar de cometer actos de tal brutalidad, pero además es privado de su capacidad de decidir, pierde el libre albedrío. Haciendo alusión a los mecanismos de control, esta sátira social nos muestra la manera en la que somos guiados por las imágenes que nos rodean. Si nos remitimos a la época en la que la película fue realizada, la crítica se direccionaría directamente al novedoso televisor a color, como emisor y medio de bombardeo constante de propaganda y publicidad.



Otro filme que lleva esta reflexión un paso más allá, ligado a lo fantástico y surreal, partiendo una vez más del género de la ciencia ficción, es *Videodrome*, de David Cronenberg. Como *La Naranja Mecánica* de los 80s, propone un comentario similar al filme de Kubrick en relación a los medios y su manipulación sobre el espectador. En este filme, es una señal encontrada por un receptor de frecuencias televisivas, aparentemente por accidente, la que ocasiona que todo el que vea las imágenes, que el tubo catódico del televisor codifica, empiece a mutar. El proceso de mutación funciona creando un tumor en el cerebro que causa una distorsión irreversible en la realidad, haciéndose ésta indistinguible de una alucinación. Una vez más se hace innegable el comentario directo al poder de la imagen, como portadora de sentidos que influyen irreversiblemente en quien las mira, pero es más obvia aquí la carga subtextual que nos transmite Cronenberg y tiene que ver con lo indistinguible que podrían llegar a ser las imágenes aparentemente ficticias, que aparecen dentro de los televisores, de las imágenes supuestamente reales de la cotidianidad a la que nos exponemos constantemente. Como dice uno de los personajes del filme *Dr. Oblivion*: "La pantalla de televisión se ha convertido en la retina del ojo de la mente". Con esta frase hace una alusión a lo que el pensador de los medios, Marshall McLuhan, pensaba era el propósito de la invención de esta tecnología: ser la extensión física del sistema nervioso, como un auto es la extensión de nuestras piernas porque permite movilizarnos. Internet se podría pensar como una extensión aún más compleja del sistema nervioso, la gran red simulando el inmenso entramado sináptico de nuestro cerebro, algo que está afuera y adentro de manera simultánea, una vez más volviendo indistinguible esa compleja relación del exterior con el interior.



Otra película que propone la misma temática de cómo somos afectados por los relatos, pero ahora con un libro de ficción como el responsable de ser el catalizador de la trama, es la película *En la boca del miedo*, del director John Carpenter. El elemento catalizador de la ruptura de la brecha entre lo ficticio y lo real es el libro de un autor de moda en el universo de la historia. Una vez más, y siguiendo directamente la línea temática que plantea *Videodrome*, los personajes que lo leen empiezan a ser partícipes de la historia del libro siendo incapaces de distinguir entre la realidad y la ficción. Algo así como en el relato del escritor argentino, Jorge Luis Borges que lleva el título "Del rigor de la ciencia", en el que los cartógrafos de un antiguo pueblo logran hacer un mapa tan parecido al del territorio real que se trata de representar, que el territorio real se vuelve indistinguible del territorio ficticio.



Uno de los realizadores más emblemáticos y creador del género denominado zombis, una mixtura entre la ciencia ficción con el relato fantástico, es el estadounidense George Romero, realizador, que desde su primer filme *The Night Of The Living Dead*, usó la metáfora que este género acarrea como arma para hacer una crítica a la sociedad norteamericana. Especialmente en su filme *Dawn of the dead* el énfasis de su crítica está direccionada al sueño americano basado en el bienestar y el consumo. En este filme los zombis deambulan por un centro comercial, creando interesantes asociaciones entre estos personajes, producto del relato fantástico, y los verdaderos consumidores a los que hace referencia Romero. Además, si se piensa su cine como un presagio de lo que vivimos actualmente, se puede ver que ya están sentadas las bases del relato en el que nos encontramos inmersos. Un virus de proveniencia desconocida infecta a la población mundial,

obligándola a guarecerse para evitar el contagio. El virus hace que salgan a flote conflictos sociales, discriminación, racismo, brechas económicas, etc. Parece que los filmes de Romero documentaban el futuro; aunque el tema principal no ponía el énfasis en la ruptura de la brecha entre la realidad y la ficción, sus películas vistas ahora tienen una incidencia directa en lo que se experimenta como nuestra realidad.



Este tipo de cuestionamientos han tenido un lugar muy presente en las temáticas propuestas del cine posmoderno y principalmente en el género de la ciencia ficción, que abre la posibilidad de imaginar y re-simbolizar elementos del entorno, que muchas veces terminan siendo la norma a seguir en años posteriores. Aunque en los ejemplos que brevemente se han enunciado, la reflexión viene únicamente del contenido más que de la forma; existe otra línea de filmes y representaciones audiovisuales que dan un paso más allá en la transgresión de lo real y lo ficticio, pero desde la construcción de la forma.

El falso documental, interactividad, reality shows y pantallas:

La originalidad y la capacidad de crear algo nuevo en el medio audiovisual actual podría llegar a ser un reto incumplible, pero al parecer lo innovador dentro de este ámbito viene de la mezcla y el pastiche (otro rasgo característico de lo posmoderno) y uno de los híbridos más interesantes de las últimas décadas. Ha sido el auge del llamado *mockumentary* o falso documental. Orson Welles ya

había experimentado con este innovador género en su filme *F for Fake*, en el que, imitando la forma documental, muestra situaciones claramente ficticias; llevando así la experimentación formal, en la que ya había indagado anteriormente en su obra, un paso más allá. De igual manera Woody Allen en su filme *Zelig*, indaga en este uso de la forma documental, pero ahora llevándola al género de la comedia. Llega a ser obvio desde el inicio del filme que lo que se mira son situaciones ficticias dado lo absurdo de la trama. Estos experimentos aún entran en el denominado cine de autor, ya que a pesar de experimentar en una forma novedosa, mantienen los temas que estos realizadores habían explorado anteriormente. Luego dieron la oportunidad a nuevos cineastas especialmente en la década de los 90s, de experimentar con el llamado falso documental. De esa década resalta el filme de terror sobrenatural llamado *El proyecto de la bruja de Blair*, de Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, filme que lleva el género un paso más allá de lo que se conoce como "found footage" o material encontrado, haciendo que el nivel de realidad que ofrece el filme sea más alto por su supuesta proveniencia.

De igual manera, la llegada de los programas televisivos conocidos como *reality shows* ha marcado aún más el cuestionamiento de si lo que vemos en la pantalla, a pesar de partir de la base documental, está siendo excesivamente manipulado o no. Este camino ya marcado por la interactividad que ofrece el internet ha propuesto algunas obras interesantes en las que el espectador empieza a ser partícipe activo de la trama. Un ejemplo destacable es el capítulo llamado "*Bandersnatch*", de la serie web *Black Mirror*. En este episodio de larga duración se ofrece al espectador formar parte de las decisiones que toma el protagonista, eligiendo la posible alternativa que cambiará la manera en la que se desarrollará la trama. Esto nos lleva a lo que se conoce como "transmedia" que, para simplificar, vendría a ser la construcción de una historia en varios medios que se vuelven interdependientes y en los cuales el espectador se convierte en una entidad activa, dada su participación. *Bandersnatch* no es solo el capítulo de una serie sino casi un videojuego interactivo en el que el espectador forma una parte importante.

De igual manera sucede en aplicaciones como Instagram o Facebook en las que se pueden realizar transmisiones en vivo en las cuales los seguidores de la persona que transmite pueden comentar en tiempo real e inclusive aparecer en la transmisión.

Por ahora la manera en la que estas aplicaciones son usadas es limitada, pero abierta la posibilidad de estas nuevas alternativas de crear, es posible que en algún momento se puedan explorar maneras interesantes de indagar en sus posibilidades.

El cine ha muerto, larga vida al cine. Conclusión:

¿Qué es el cine? ¿El hecho de que un artefacto con la capacidad de registrar vídeo y audio, y capture un pedazo de realidad hace que la obra que se visualiza sea cine? ¿Es el nacimiento del video digital y de los dispositivos móviles, la muerte del medio análogo y por ende del cine? ¿Existe aún la originalidad en un mundo en el cual es casi innegable que la realidad imita a la ficción? Estas preguntas y muchas más son pertinentes si se quiere reflexionar sobre el quehacer audiovisual en la actualidad, tanto como creadores y espectadores; al igual que como consumidores y entes susceptibles a ser transformados por las imágenes y sonidos que nos tocan física, mental y emocionalmente.

Hacer cine o audiovisual en el fin de los tiempos se ha vuelto tan accesible, por el advenimiento de las llamadas redes sociales y los teléfonos móviles con tecnología cada vez más innovadora de registro de vídeo y audio. La cuestión a preguntarse al momento de crear contenido sería, si lo que se quiere mostrar, para empezar, parte de una motivación sincera de expresar algún elemento que tenga verdadera relevancia para el creador. Como menciona brevemente Coppola en una corta entrevista sobre el futuro del cine, los medios o recursos con los que se hace la obra no son lo que hace que el producto tenga mayor o menor validez, sino lo sincero que se puede llegar a ser. Ahora que el encierro por la pandemia ha limitado los recursos la pregunta sería: ¿Se quiere seguir perpetuando al medio audiovisual de pequeña escala como una herramienta de mero mercantilismo o se la quiere llevar un paso más allá, haciendo una propuesta verdaderamente original y sincera, tanto en el contenido como en la forma?

Bibliografía y Filmografía

La poética. Aristóteles. 335 a.C.

Estética del cine. J. Aumont. 1996.

La condición posmoderna. Jean François Lyotard. 1979.

El sentido de la ciencia ficción. Pablo Capanna. 1966.

Cultura y simulacro. Jean Baudrillard. 1981.