

¿DE QUÉ HABLAMOS...?

Luis Adrián Ruiz Duarte
y David García Cerdas*

Artículo recibido: 13-02-2016

Aprobado: 17-03-2017

¿De qué hablamos hoy en día cuando hablamos de cine? Esa es la pregunta que nos hacemos al inicio de esta edición. Somos conscientes de que no podemos hablar de las piezas actuales de la cinematografía en los mismos términos en los que hablábamos de los clásicos: ese experimento ha mutado y se ha convertido en algo más, algo distinto, aún sin nombre.

¿Qué nos queda actualmente del cine como lo conocíamos antes? Grandes fenómenos tanto de la pantalla grande como la chica regresan al pasado y toman prestado de él lo que les sirve, lo transforman y lo convierten en algo que se siente nunca antes visto. En lo que hoy se ve en las salas abundan las referencias al pasado, sin embargo, se presenta como algo nuevo. El cine de hoy es a la vez un homenaje y un rechazo a las formas tradicionales: Disney y Lucasfilm prácticamente reciclaron la trama de la primera película de Star Wars para *The Force Awakens*. Del mismo modo, *La La Land*, el fenómeno musical nominado al Oscar, toma el género del musical clásico hollywoodense estilo *Singing in the Rain*, y lo usa para contar una historia distinta, joven, extraña.

Esto también podemos notarlo gracias a la gran cantidad de reboots y remakes que ha habido en los últimos años. Jurassic World, Ghostbusters, La Bella y la Bestia, Star Wars: Anthology, Terminator, Power Rangers, T2: Trainspotting, son solo algunos de los títulos que hemos escuchado en estos últimos años que también se habían escuchado hace más de 20, 30 o 40 años, y que nos muestra que la nostalgia es algo que está vendiendo. Pareciera ser muy fácil hablar de megaproducciones como *Batman v Superman: Dawn of Justice*, *Logan* o *Fantastic Beasts and Where to Find Them*, pero mientras más analizamos, vamos encontrándonos con productos complejos en relaciones intertextuales con sus públicos, que exigen que estos entren en

*Estudiantes del sexto semestre de la Licenciatura en Comunicación, Universidad Iberoamericana León, México.
luisruizduarte@gmail.com
dagace22@gmail.com

dinámicas transmedia y se comporten, más que como simples espectadores, como prosumidores del cine.

De esta manera, el cine ya no sólo se queda en pantalla, cada vez es más frecuente que para entender o conocer más una película se recurra a videojuegos, libros, historietas, series de televisión o hasta sitios web que complementen la historia.

Los espectadores cada vez buscan más experiencias en las que ellos se sientan parte del universo cinematográfico del cual son fanáticos, es por eso que cada vez son más normales los *fanfiction*: historias escritas por los fans en las que se incluye o se busca cambiar el final o algún aspecto que no les gustó de la historia original. Vivir en este universo se ha vuelto tan importante para los fans que los propios estudios han hecho parques temáticos específicos como *The Wizarding World of Harry Potter*, o los nuevos parques de Disney World: *Pandora: The World of Avatar* y *Star Wars Land*, propiciando que los espectadores, antes pasivos y atónitos, participen de los universos narrativos de su preferencia.

También existen convenciones que crean un espacio de diálogo entre los fans, como el caso de *Star Wars Celebration* o *A Harry Potter Celebration*, ambos con sede en Orlando, Florida, y quizá la convención más importante de todas: *San Diego Comic Con*. Los principales atractivos son, además de las mesas de diálogo, artículos usados en las películas, memorabilia coleccionable, conferencias con los actores y realizadores, y quizá lo más sorprendente de todo, eventos para mostrar el avance o *trailer* de una película, para el cual se necesita mucho equipo de seguridad y al que asiste una multitud de gente impresionante y los fans esperan estos como si se trataran de la película misma. A este último fenómeno se le conoce como la *Cultura del Trailer*. El trailer, ese pequeño adelanto de las películas para aumentar la expectativa, se ha vuelto tan importante que incluso hoy en día existen *Teaser Trailer*, lo que en español sería el adelanto del adelanto, un *trailer* del *trailer*. Los espectadores de hoy en día estamos tan ansiosos por comenzar la experiencia cinematográfica que incluso estos adelantos tienen que salir años antes, como el caso de *Deadpool 2*, cuyo trailer se estrenó en marzo de este año, y la película llega hasta 2018, incluso el mismo adelanto se burla de esto terminando con la leyenda “No tan próximamente en cines”. Hoy en día, este pequeño adelanto puede llegar a ser igual de importante que la película que anuncia, y puede crear una expectativa tan grande que logre que el producto final, la película completa, fracase en crítica.

Pero entonces, ¿en qué términos se habla del cine de hoy? Frente a las pantallas vemos imágenes que cuentan historias y nos invitan a formar parte de una experiencia que se lleva a cabo en múltiples plataformas. Los personajes que observamos son cada vez más diversos en colores, personalidades e inclusive géneros: el cine, junto con las sociedades, se va transformando. Ya no se piensa exclusivamente de una forma tradicional, masculina, ceremonial; se piensa de mil formas: con experiencias multipantalla, narraciones no lineales y una línea bastante difusa entre los héroes y los villanos.

¿Qué nos quiere decir el cine hoy y qué podemos decir nosotros de él? Las películas trascienden la categorización de mero entretenimiento y se convierten en documentos vivos del contexto en que fueron creadas, manifiestos expresos del pensamiento de la época y muestras de la existencia

de una cultura en continua transformación. La ganadora del Premio de la Academia de este año, *Moonlight*, por ejemplo, es una muestra de lo que la cultura del *mainstream* ha decidido, y con justa razón, celebrar: un filme sobre la experiencia homosexual en comunidades afroamericanas. El cine y su discurso reflejan lo que nos conforma culturalmente en determinado momento: cuáles son nuestros valores, quiénes son nuestros héroes y heroínas, cómo nos sentimos en determinado momento.

Este año ha sido un perfecto ejemplo de cómo el *cine Indie* (o independiente) se ha vuelto *mainstream*, como fue el caso de la ya mencionada *Moonlight* o el musical *La la land*, que fueron de las películas más galardonadas durante la época de premios y muestra de que el público ya no sólo busca los grandes *blockbusters*. Aunque no es algo nuevo, pues directores independientes como Quentin Tarantino o Wes Anderson ya tienen tiempo dentro de los favoritos del público, sin embargo, este ha sido un fenómeno interesante, pues ha permitido que nuevos talentos se conozcan, o que directores de películas independientes se conviertan en directores de grandes producciones como el caso de Gareth Edwards, quien de hacer películas independientes pasó a dirigir *Rogue One: una historia de Star Wars*.

La revista *Sight and Sound*, una de las más reconocidas sobre cine en el mundo, incluye entre su lista de mejores películas del año pasado a *Lemonade*, un álbum visual conceptual de Beyoncé que combina música de múltiples géneros con poesía contemporánea, discurso de liberación a la mujer negra e hipnóticas imágenes filmadas por decenas de directores. *Lemonade* no es una película en el sentido más tradicional: se puede ver en un servicio de *streaming* musical, no cuenta una historia como tal, no presenta diálogos en ningún momento. ¿Qué es esto? Ese reto nos presenta el cine de hoy, nos atiborra de interrogantes que buscan ser respondidas.

¿Hablamos de un post-cine? ¿De un no-cine? ¿O quizás de una reinención del mismo? Hoy nos rodean pantallas de todos los tamaños y configuraciones que cuentan historias que nos exigen cada vez más. La relación entre los espectadores y los productos cinematográficos no consiste ahora solamente en sentarse y observar durante algunos cientos de minutos las imágenes y sonidos que se nos presentan. El cine ahora nos pide seguir pensándolo mucho tiempo después de los créditos del final: a veces de forma literal, nos pide esperar después de estos para obtener información adicional. En otros casos busca que expandamos la historia creando nuestras propias visiones de los personajes, los lugares y los sucesos ahí mostrados.

Y nosotros, activos, creadores y participantes, dejamos que los mundos explorados en las pantallas — con sus personajes, sus vocabularios, sus sistemas de creencias y valores — penetren nuestra cotidianidad. Usamos palabras como *muggle*, *jedi* o *hobbit*. Comparamos las noticias con fenómenos ocurridos en filmes como *The Hunger Games*. En tiempo de desesperanza, no es común escuchar a quien desea que existieran superhéroes como los de Marvel y DC Cómics. Incluso hay quien utiliza el sustento filosófico de la saga de *Star Wars* para enseñar teología. El cine, pacíficamente y sin necesidad de armas, logró conquistar el terreno sagrado que es nuestra vida diaria.