

¿OTRA MANERA DE CONTAR HISTORIAS?

ANOTHER WAY TO TELL STORIES?

Raúl Álvarez Gómez

Universidad Rey Juan Carlos

Mario Rajas Fernández

Universidad Rey Juan Carlos

<http://www.doi.org/10.5281/zenodo.7652381>

Cómo citar este artículo

Álvarez, Raúl & Rajas, Mario. 2020. "¿Otra manera de contar historias?" ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanidades Digitales. (18), 1-3.
Recuperado de <https://revistaasri.com/article/view/4750>

EDITORIAL

Suele decirse que en la Odisea está y cabe todo el pensamiento humano. Es el viaje de los viajes, la vida, y por tanto nada se le escapa al poema homérico, ya sean cuestiones de filosofía, política, ética o cultura. Para un estudioso de la narrativa, en concreto, el relato de Odiseo es el molde del que proceden todas las historias posibles. Y lo más importante, la forja de la que salen todas las maneras posibles de contar esas historias. Incluso las que aún no existen. Homero es aventura y misterio, tragedia y drama, emoción y morosidad. Es «el narrar por el placer de narrar» (García Gual, 2015, pág. XI), y de esa pasión incontenible que alimenta sus versos florecen las infinitas ramas del árbol de la narratología.

Los 14 artículos seleccionados, de un total de casi 40 contribuciones recibidas, que pueden leerse en este número de ASRI navegan por esos ríos que desembocan en ese gran «flujo de imágenes» que conforma la contemporaneidad, y del que se ocupó tan bien el anterior número de nuestra revista. El cine, la fotografía, el videojuego, el diseño, la arquitectura, el periodismo, la publicidad, el marketing, la investigación académica, la docencia... Ningún ámbito comunicativo se escapa de las mutaciones de las nuevas narrativas audiovisuales. Como nada, ni siquiera uno mismo, puede huir de su condición homérica.

La Odisea avanza y retrocede en el tiempo desde in media res; cambia de voz para adoptar múltiples puntos de vista; la lógica (de los hombres) y el azar (de los dioses) desencadenan los hechos; sabe ser concreta y sabe extenderse; hay giros imprevistos, *cliffhangers*, saltos al vacío y sorprendentes descubrimientos o revelaciones (las celebérrimas *anagnórisis*); los personajes dialogan consigo mismos y con los demás, mientras su(s) narrador(es) entretejen el gran tapiz de la historia; y por fin, en su infinita sabiduría, prefigura lo multimedia. Porque la Odisea, antes de leerse, se veía y se escuchaba gracias a aedos y rapsodas que interpretaban y recitaban sus cantos. Y después, cuando pudo leerse, empañó el teatro y, presumiblemente, la música, para que pudiera seguir viéndose y escuchándose.

¿Qué tiene esto que ver con un monográfico sobre nuevas narrativas audiovisuales? Todo. Puesto que el primer deber de un creador y/o un académico es conocer el pasado de su disciplina, en este caso, la narrativa, volver la vista atrás a la Odisea nos parece un punto de partida necesario para entender que lo nuevo nunca es nuevo; si acaso, algo viejo con nombres nuevos. Y, además, porque en un momento como el actual, caracterizado por la obsesión por un presente imaginario y un futuro inventado –esa es la herida que dejan las tendencias–, reivindicar el espejo de lo pretérito puede resultar esclarecedor para entender de qué hablamos cuando hablamos de realidad virtual, realidad extendida, transmedialidad, interactividad, computación cuántica, imagen postdigital, interactividad, vídeo 360° y tantos otros conceptos que definen, quizás, algo que estaba ya ahí pero a lo que no podía darse forma. Una nueva forma.

Ese es el maravilloso papel de las tecnologías digitales que, desde hace una década larga, a partir de la implantación de las redes de alta velocidad, vienen inspirando el desarrollo de nuevos medios, técnicas y formatos para contar historias que, a menudo, suman novedosas estructuras al legado de las formas tradicionales de la narrativa audiovisual. Los 14 artículos seleccionados, de un total de casi 40 contribuciones recibidas, que pueden leerse en este número de ASRI navegan por esos ríos que desembocan en ese gran «flujo de imágenes» que conforma la contemporaneidad, y del que se ocupó tan bien el anterior número de nuestra revista. El cine, la fotografía, el videojuego, el diseño, la arquitectura, el periodismo, la publicidad, el marketing, la investigación académica, la docencia... Ningún ámbito comunicativo se escapa de las mutaciones de las nuevas narrativas audiovisuales. Como nada, ni siquiera uno mismo, puede huir de su condición homérica.

BIO



Raúl Álvarez Gómez es profesor del Grado en Diseño Integral y Gestión de la Imagen y del Máster en Guion Cinematográfico y Series de Televisión de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid (España). Es también miembro del Grupo de Investigación en Artes Visuales y Estudios Culturales que desarrolla su labor en esta misma institución. Autor del libro *Batman. La trilogía de Christopher Nolan* (Rialp, 2018), ha escrito artículos sobre cine, cómics y nuevos medios en revistas académicas como *FotoCinema*, *Historia y Comunicación Social*, *FilmHistoria*, *Revista de Comunicación*, y *Arte, Individuo y Sociedad*. Compagina la investigación y la docencia con la escritura en cabeceras divulgativas como *Solaris*. *Libros de Cine* y *Cine Divergente*. Antes de su incorporación a la universidad fue director editorial de medios culturales en Unidad Editorial y Prisa.



Mario Rajas es profesor titular de Guion Audiovisual y Lenguaje y Tecnologías Audiovisuales del Departamento de Comunicación y Sociología de la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid. Vicedecano de Infraestructuras Tecnológicas y Sectores Profesionales de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la misma universidad y director del Seminario del Audiovisual Español. Su ámbito de investigación es la narrativa, la estética y la tecnología de los medios audiovisuales. Ha participado en diversos proyectos de investigación en este campo y ha publicado diversos artículos científicos en revistas de impacto y monografías. Ha realizado estancias en centros como el Instituto Tecnológico de Monterrey (México), la University of California Los Ángeles (Estados Unidos) o la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San

Antonio de los Baños (Cuba).