

## Teórico N° 10

Docente: María Rosa del Coto

Fecha: 04/08/2020

**Tema:** Delimitación de los objetivos que presenta el trabajo de Ryan que son: repasar, a grandes rasgos, la literatura existente sobre los conceptos de **Interactividad e Inmersión** y efectuar una mirada más crítica respecto a la interactividad y una más benévola sobre la inmersión). Relación del concepto de Inmersión con la Realidad Virtual (RV) y funcionamiento de sus ideales en la historia del arte occidental y en la literatura.

Relación de ambos conceptos con las corrientes teóricas que se refieren o influyen sobre el Posmodernismo y/o el pensamiento posmoderno.

Respecto del texto de Stam, caracterización de lo que el autor denomina Post-Cine, señalamiento de los efectos ligados a las características del Post-Cine. Postura del autor en el debate sobre la muerte del cine, e indicación de los efectos ligados a la utilización de tecnologías digitales

En la clase de hoy consideraremos dos textos: la “Introducción” del libro *La narración como realidad. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, de Marie-Laure Ryan, y el capítulo “Post-cine: la teoría digital y los nuevos medios” de *Teorías del cine*, de Robert Stam

El texto de Ryan comienza con una referencia a la Realidad Virtual, y, más concretamente, al hecho de que hay una serie de discursos “acompañantes” o “escolta”, (como los llama Philippe Dubois<sup>1</sup>), centrados, en este caso, en el fenómeno de la Realidad Virtual, a los que sintetiza y presenta como opiniones.

La siguiente diapositiva indica los dos objetivos que el trabajo se propone desarrollar.

<sup>1</sup> Dubois utiliza la expresión “discurso escolta” en *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general* (publicado en Argentina, en 2008, por Libros del Rojas), para referirse a aquellos discursos que acompañan “la historia de [las] tecnologías” que han sido base para la creación de imágenes. El autor indica que dichos discursos son discursos que exaltan la novedad. No obstante, junto a y en respuesta ellos, han surgido discursos de signo opuesto, o sea, que presentan un posicionamiento negativo y pesimista frente a las “nuevas” tecnologías .

# OBJETIVOS DEL TRABAJO DE RYAN

- ▶ REPASAR LA LITERATURA IMPRESA, SOBRE TODO LA DE TIPO NARRATIVO, APLICANDO LOS CONCEPTOS POPULARIZADOS POR LA CULTURA DIGITAL (INTERACTIVIDAD E INMERSIÓN) Y ESTUDIAR EL DESTINO DE LOS MODELOS TRADICIONALES DE LA NARRATIVA EN LA CULTURA DIGITAL.
- ▶ ARROJAR UNA MIRADA MÁS CRÍTICA A LA INTERACTIVIDAD Y OBSERVAR LA INMERSIÓN CON MAYOR SIMPATÍA PARA CONFRONTAR AMBAS TENDENCIAS.

Consideremos en primera instancia lo que atañe al primer punto, focalizando la atención en los conceptos de **inmersión** y de **interactividad**.

En los primeros tramos del texto, la autora especifica que su intención es

acercar[se] a la RV como a un fenómeno semiótico, y ofrecer nuevas reflexiones sobre la textualidad, la mimesis, la narratividad, la teoría literaria, y el proceso cognitivo de los textos a la luz de los nuevos modos de construcción artística del mundo que el reciente desarrollo de la tecnología electrónica ha hecho posibles.

Basándose en la definición de RV de Pimentel y Texeira, focaliza su atención en las dimensiones de **la interactividad** y **la inmersión**; **lo hace con la finalidad de pensarlas en función de describir “los tipos de respuesta que puede suscitar un texto literario (...) en el lector”. O sea, toma a esos dos conceptos -que traslada del “mundo tecnológico al campo literario”-, como los pilares “de una fenomenología de la lectura o, de manera más amplia, de la experiencia artística”.**

La autora define la inmersión indicando que, en el campo de la

fenomenología de la lectura, (...) es la experiencia a través de la cual un mundo de ficción adquiere entidad como realidad autónoma, independiente del lenguaje, poblada por seres humanos vivos.

Por lo tanto, para que un texto sea inmersivo debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados, aunque carezca de la extensión temporal necesaria para que la acción se desarrolle en un argumento.

Ryan señala que el concepto de inmersión se puede relacionar con “lo que entendemos por RV, puesto que el propósito de la tecnología de la RV es conectar al usuario con una realidad simulada”. Pero, también, por supuesto, con “las novelas, las películas, las obras de teatro, la pintura figurativa” Lo vincula, además, con “los juegos de ordenador en los que el usuario interpreta el papel de un personaje dentro de una historia” pero, indica que no puede asociarse con “las obras filosóficas, ni (...) [con] la música, ni (...)

[con] los juegos puramente abstractos [esto es, no miméticos] como el bridge, el ajedrez (...), independientemente de lo absorbentes que puedan ser”.

Al inicio del capítulo la teórica efectúa un recorrido histórico sucinto de **la aparición y “opacamiento” de lo que llama los “ideales” de la inmersión “en la historia del arte occidental; el mencionado “opacamiento”, o, dicho de otro modo, la declinación de los ideales inmersivos, se produce sobre todo cuando, en el siglo XX, tales ideales se sustituyen por una estética que apela al “juego [formal] y la autorreflexividad (la autorreferencia), con lo que [se] instala “el ideal de una participación activa del lector, espectador o usuario en la producción del texto”**. Ambas propuestas estéticas se hacen sentir tanto en las obras pictóricas como en las literarias, pero la propuesta que pone el acento en la inmersión logra su esplendor primero en la pintura y luego en la literatura.

Es así como, durante la Edad Media, la pintura privilegió “lo que Margaret Wertheim llama ‘el ojo interior del alma’ [por sobre] el ‘ojo físico del cuerpo’”; esto significa que los objetos eran pintados de acuerdo a lo que se consideraba que eran y no “como aparecían al engañoso sentido de la vista”. Como recuerda Ryan, “[e]l espacio pictórico era, estrictamente, una superficie de dos dimensiones de la que estaba excluido el cuerpo del espectador”, y esto porque todo cuerpo, todo objeto, sea este una cosa, un animal, un ser humano, es tridimensional.



Galería de los Uffizi, Florencia



Maestà di Santa Trinitá, Cimabue

En el Renacimiento, con la utilización de la llamada perspectiva *artificialis*, se proyecta “un espacio tridimensional sobre una superficie de dos dimensiones”. Aparece la profundidad de campo, que permite que el cuerpo del espectador se convierta en “el centro de proyección o punto de vista físico”.

Como indica Ryan,

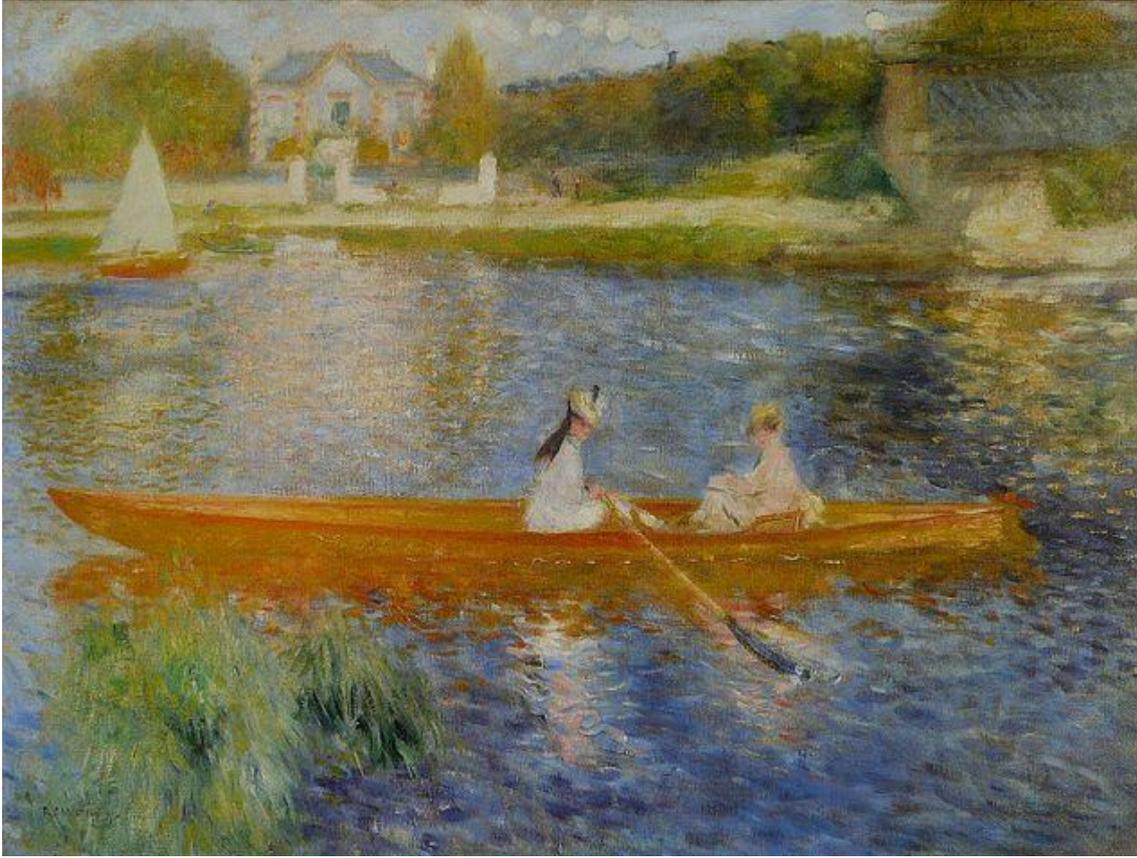
[l]a perspectiva (...) sumerge a un cuerpo virtual en un entorno que en la imaginación se extiende más allá de los confines del lienzo. Desde su punto de vista espacial, los ojos del espectador interpretan los objetos pintados como si estuvieran presentes virtualmente, aunque la superficie plana de la pintura constituya un muro invisible que impide la interacción física”.

Esto posibilita que se produzca una suerte de inmersión del espectador en ese espacio virtual, inmersión que alcanza su grado más alto con el *trompe-l'oeil* del Barroco que aquí ilustramos a través del ejemplo del techo de la Iglesia de San Ignacio de Loyola, en Roma, realizado por Andrea Pozzo.



Como afirma Ryan, “los frescos de las iglesias barrocas difuminan la distancia entre el espacio físico y el espacio pictórico, al convertir el segundo en una continuación del primero”.

El “opacamiento” del ideal inmersivo empieza a perfilarse con el impresionismo, que pone por delante la materia y la producción de la pintura, haciendo evidente la pincelada, pero eso no impide que el espacio continúe manifestando tridimensionalidad,



El Sena en Asnières, de Auguste Renoir

Con el inicio del siglo XX la bidimensionalidad gana terreno a través de la abstracción y con la experimentación cubista se sitúa al espectador ante cuerpos y espacios que solicitan que ponga en juego su actividad mental para dotarlos de sentido. De ahí que, como afirma Ryan, “el ojo de la mente (...) [vuelve a triunfar] de nuevo sobre el ojo del cuerpo”.

Ver ejemplos de pintura futurista en: <https://www.youtube.com/watch?v=diHDQvLS-5A>

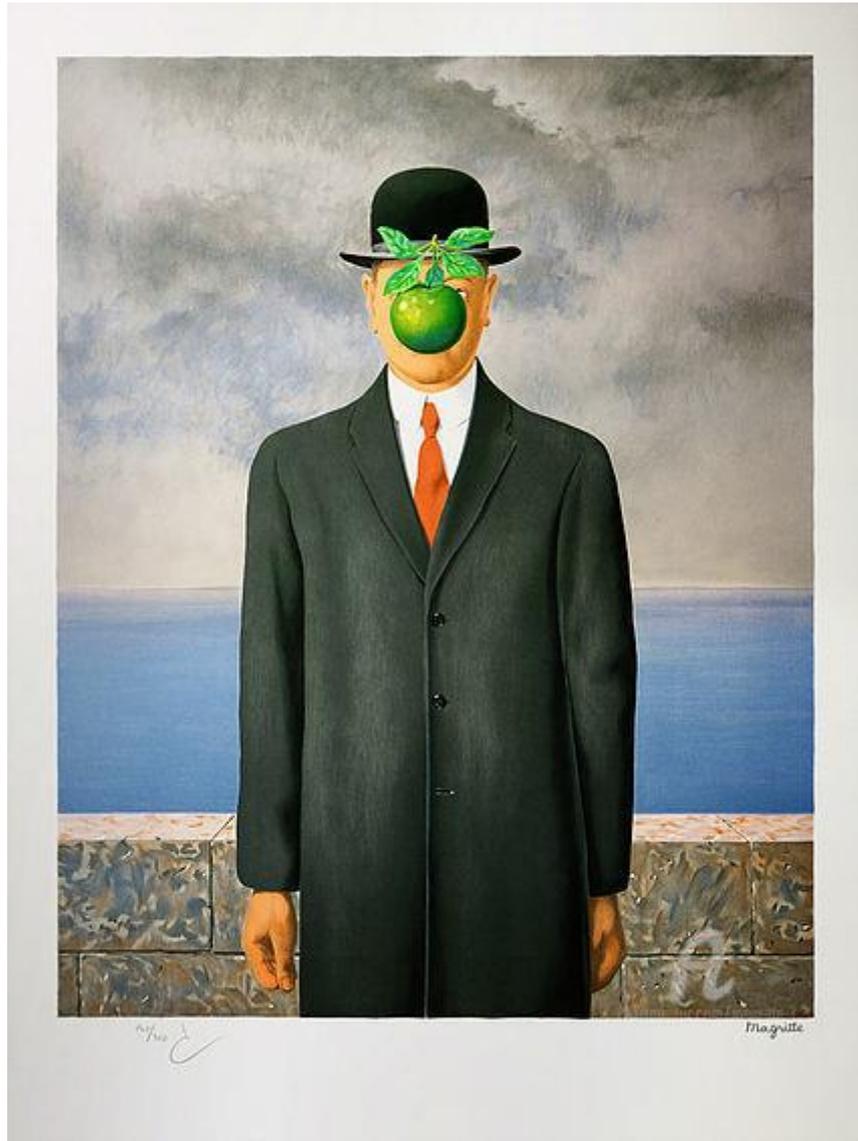


Naturaleza muerta con guitarra de Juan Gris



Mujer que llora de Pablo Picasso

En los años 30 también se produce un regreso a “los ideales inmersivos” con el surrealismo.



El hijo del hombre de René Magritte



La persistencia de la memoria de Salvador Dalí

La actualidad, junto a las obras conceptuales encontramos las hiperrealistas.



Una y tres sillas de Joseph Kosuth



Down de Enrique Sobisch

También actualmente han proliferado las llamadas instalaciones tridimensionales que, dada su tridimensionalidad “sitúan -como asevera Ryan- a un cuerpo real en un entorno intelectualmente provocador”. Porque el espectador puede considerarse una suerte de usuario, ya que, sin dejar de serlo, puede, además de observar los cuerpos y objetos, desplazarse alrededor y entre ellos y, según sea el caso, efectuar alguna acción; de ahí que, para Ryan, las instalaciones tridimensionales “ofre[zcan] una prefiguración de la combinación entre inmersión e interactividad que constituye el ideal de la tecnología de la RV”.

¿Cómo se dan los ideales inmersivos y su declinación en la literatura a lo largo del tiempo? Ryan recuerda que, durante el siglo XVIII aquella se desarrolla entre una estética que busca generar efectos de fuerte impresión de realidad al imitar textos narrativos no ficcionales, como las cartas, las autobiografías, las memorias, los diarios íntimos, y, por lo tanto, se inclina fuertemente por los ideales inmersivos, y una estética que manifiesta “un estilo narrativo intervencionista y juguetón que dirigía la atención intermitentemente de la historia narrada al acto de narrar”, **de la historia al discurso, de lo narrado a la narración.**

La producción literaria del siglo XIX, como sabemos, se inclina fuertemente por el estilo realista, que procura generar efectos de fuerte impresión de realidad. (Recordar lo indicado cuando tratamos el texto de Metz). Por ello, los ideales inmersivos se vuelven claramente dominantes. Estos hacen que los lectores, como establece Ryan, “no solo desarroll[en] estrechos lazos emocionales con los personajes, sino que permanezcan en continuo suspenso, pendientes del desarrollo de la intriga”. La narración realista decimonónica presenta la peculiaridad de que atrae el interés de los lectores de todas las clases sociales y niveles culturales, por lo que no existe la distinción entre “literatura popular/baja” y literatura alta.

Ya en los inicios del siglo XX comienzan a aparecer obras vanguardistas que se apartan de la generación de efectos realistas que propenden a lo inmersivo, y se orientan decididamente a valorizar **el acto de narrar, la narración, por encima de lo narrado, a presentarse como un producto ficcional.** El privilegio de la “forma” respecto “del contenido” recibió la estima de diversos movimientos teóricos (Ryan menciona el New Criticism, el estructuralismo y la reconstrucción), lo que, a su vez, incentivó a los escritores a priorizar, como plantea la autora, “las relaciones espaciales entre palabras, los retruécanos, la parodia (...) [,] la autorreferencialidad” y la experimentación “con estructuras abiertas y permutaciones”, lo que hizo que sus obras se fueran “convirtiendo en un juego de palabras cada vez más cerebral” que las acercaba mucho a “la prosa lírica”. “Esta evolución -al decir de Ryan- dividió la literatura entre una vanguardia intelectual comprometida con la nueva estética y una rama popular que permanecía fiel a los ideales inmersivos y a las técnicas narrativas del siglo XIX...”

Es importante detenerse en los párrafos que la autora destina a las corrientes teóricas mencionadas (el **New Criticism**, el **Estructuralismo** y la **Deconstrucción**) porque ellas tienen un peso fundamental en la concepción posmoderna, que se considera es la que caracteriza al estilo de época actual.

Ryan, quien vincula el **Posmodernismo** con la otra dimensión de la que se ocupa en su trabajo, la interactividad, se detiene en la “coincidencia” que se produce entre dicha dimensión y el pensamiento posmoderno; al respecto establece que tal “coincidencia” tiene por eje dos elementos que se vinculan estrechamente y que tanto el posmodernismo como la interactividad comparten: **la concepción de lector y el modo en que se considera el significado de los textos.**

Para los autores que se refieren al posmodernismo y para los que hablan de interactividad, el lector se define como activo, “productor” del texto, y esto porque el significado del texto se concibe como “autorrenovable (...) inestable, descentrado, múltiple, fluido, emergente...”. En el caso del hipertexto, a raíz de los hiperenlaces, “cada lectura produce un texto diferente (si por *texto* entendemos una serie y una secuencia determinada de signos que son examinados por el ojo del lector)”.

Señala Ryan que

[a]unque las alternativas entre las que se puede elegir a lo largo del proceso son limitadas (en realidad, las ramificaciones diseñadas por el autor), esta libertad relativa ha sido

celebrada como una alegoría de una actividad mucho más creativa y menos constreñida de lectura entendida como creación de significado”.

La autora defiende el pensamiento de que “los primeros teóricos del hipertexto” establecieron “analogías entre la estética posmoderna y la idea de interactividad”

para venderle el hipertexto a la comunidad académica -un público que generalmente es hostil a la tecnología, pero que en cambio suele estar abierto a la teoría posmoderna- promocionando el producto de su mente como la realización de las ideas de los teóricos franceses más influyentes del momento, como Barthes, Derrida, Foucault, Kristeva, Deleuze, Guattari y Bajtin (este último, un ancestro adoptado).

Tengamos presente que los investigadores nombrados visualizan la intertextualidad, como dice Ryan, como un programa estético o como “la condición básica de la significación literaria”. Y que, como también puntualiza la autora, “los enlaces electrónicos que constituyen el mecanismo básico del hipertexto son un recurso ideal para el desarrollo de las relaciones intertextuales”. Y esto en razón de que “[e]l **hipertexto facilita la construcción de estructuras polivocales que integran diferentes perspectivas sin obligar al lector a elegir entre ellas**”: esto convierte al hipertexto en

un medio especialmente adecuado para expresar los ideales estéticos y políticos de una comunidad intelectual que considera la preservación de la diversidad como uno de sus valores fundamentales.

Ryan también asocia el hipertexto a “lo que Levi-Strauss describió como ‘bricolage’. Y, a causa de “crecer en todas direcciones (...) [a] una de las nociones favoritas de la posmodernidad, el rizoma”, además de al concepto de “texto escribible”, postulado en *S/Z*, por Barthes, pues, “el lector dej[a] de ser un consumidor y se convirti[e] en un productor del texto”. Como, en referencia al hipertexto, afirma Bolter: “[y]a no hay un autor sino dos, puesto que el lector se une al autor en la producción del texto”.

Detengámonos ahora en el segundo punto que aparece en la diapositiva que ya presentamos, el objetivo de “arrojar una mirada más crítica a la interactividad y observar la inmersión con mayor simpatía para confrontar ambas tendencias”.

Ryan parte de la idea de que los conceptos de inmersión y de interactividad no han corrido la misma suerte. Mientras el de interactividad es visto con muy buenos ojos por los teóricos, el de inmersión o es desvalorizado o es ignorado por ellos. Esto la lleva a intentar reivindicarlo, lo que no conlleva que busque negar las cualidades de la interactividad, aunque sí relativizar el carácter excelso que, comparativamente con el concepto de inmersión, la mayoría de los autores de la actualidad le otorga.

Su argumentación se apoya en las ideas de que:

- ▶ El placer inmersivo no es una gratificación escapista para incultos (como “parece dar a entender Bolter”).
- ▶ No implica la puesta en juego del rasgo “pasividad” por parte del lector.
- ▶ Es una idea relativamente especulativa, aún por definir pues su teorización depende de la concepción que se tenga de los textos.

Respecto del primer y del segundo ítem, es preciso indicar, siguiendo a la autora, que la inmersión se visualiza como algo incompatible “con el ejercicio de las facultades

críticas”, como algo que, sea en el campo de la literatura, sea en el de la RV, (obviamente también en el caso de la discursividad audiovisual), favorece “una actitud pasiva” en el receptor. Y el que se presente como un efecto ligado a las manifestaciones de la cultura popular -como los relatos del género romántico o de ciencia ficción (por supuesto también de los films hollywoodenses, los de “factura corriente, de los que se ocupa Metz en “Historia/ Discurso: Notas sobre dos voyeurismos”)-, no hace más que alimentar la mirada desvalorizante.

Al respecto, Ryan recuerda a Bolter, quien plantea que “perdersé a sí mismo en un mundo ficticio (...) es el objetivo del lector inocente o del que lee por entretenimiento”. Y considera que, en relación al

supuesto carácter pasivo de la experiencia [inmersiva] sólo hay que recordar la compleja actividad mental que hace falta para producir una imagen mental vívida de un mundo textual. Puesto que el lenguaje no aporta nada a los sentidos, la imaginación tiene que fabricar todos los datos sensoriales.

Sobre esto, Ryan trae a cuento en su libro, un conjunto de teorías que se inscriben dentro de campos disciplinares cercanos del de la teoría literaria -psicología cognoscitiva, acercamientos empíricos a la literatura o filosofía analítica- que se han ocupado de lo que ella denomina “inmersión” y que “demuestran que [ésta] lejos de la pasividad publicitada por sus oponentes, (...) requiere un compromiso activo con el texto y una potente actuación de la imaginación”.

Debe remarcarse que la autora deja en claro que su postura no se funda en percibir

la irrupción del ordenador en el territorio literario como una amenaza para los valores humanísticos (...), sino porque la interactividad está todavía en un estadio experimental mientras que la literatura ya ha perfeccionado el arte de construir un mundo inmersivo.

De ahí que subraye dos cosas: - que su interés frente a la interactividad pasa por lo que tiene de lenguaje; y - que, según su criterio, **“el objetivo último de una obra de arte (...) [es] la síntesis de la interactividad y de la inmersión”** (el subrayado tipográfico nos pertenece).

Por ello, en referencia al punto indicado en segundo término, expresa que

independientemente de que los mundos textuales funcionen como modelos del mundo real o como su contrapartida en la mente del lector, éste los experimenta como entornos que se expanden en el espacio, existen en el tiempo y sirven como hábitat a una población de agentes animados.

A lo que agrega que

[e]stas tres dimensiones se corresponden con los que se consideran desde hace tiempo los tres componentes elementales de la gramática narrativa: el escenario, el argumento y los personajes.

Respecto de la interactividad, Ryan plantea que mucho más difícil que saber “en qué consiste” cuando se la piensa en relación con “un programa de ordenador”, es “explicar lo que significa encontrarse inmerso en un mundo virtual y de qué manera la tecnología digital y el diseño de interfaces pueden impulsar este tipo de experiencias”.

Indica, a su vez, que “[e]l concepto de interactividad (...) puede interpretarse tanto figurativa como literalmente”.

Entendido figurativamente, “describe la colaboración entre el lector y el texto en la producción de significado”, colaboración que -recuerda la autora- se pone en juego incluso en “los tipos tradicionales de narrativa y de escritura expositiva (textos que buscan una coherencia global y un desarrollo secuencial fluido)”. Para validar su postura menciona los aportes que teóricos de la literatura como “el fenomenólogo Roman Ingarden y su discípulo Wolfgang Iser” han realizado sobre el tema, al demostrar que “la construcción de un mundo o un mensaje textual es un proceso activo a través del cual el lector proporciona tanto material como el que extrae del texto”.

No obstante, indica Ryan, “la naturaleza inherentemente activa de la lectura ha sido oscurecida por la habilidad del lector para realizar todas las operaciones necesarias para construir un mundo”, por lo que, cuando nos enfrentamos a un texto “tradicional” (en líneas generales, los que buscan generar efectos realistas) “no apreciamos el proceso mental que nos permite convertir el flujo temporal de lenguaje en una imagen global que contemplamos en su totalidad”. La autora plantea que “la narrativa posmoderna profundiza en la implicación del lector con el texto al proponer nuevas estrategias de lectura, o al atraer la atención hacia la construcción del significado.” Y, a causa de su naturaleza “experimental y autorreferencial, estos textos constituyen [-para Ryan-] un buen ejemplo de interactividad de tipo figurativo.

Como indicamos, además del sentido figurativo, la interactividad puede entenderse en sentido literal. Este sentido, que es el que se relaciona con “la tecnología digital”, pues remite a la posibilidad por parte del receptor de “controlar la dinámica de[l] (...) desarrollo del texto”, reconoce una distinción entre la interactividad débil y fuerte. El primer caso, “consiste en una elección entre alternativas predefinidas...”. El segundo se produce cuando el receptor que, al decir de Ryan, debe denominarse ya interactor, “desempeña un papel realizando acciones verbales o físicas, participando realmente en la producción física del texto”.

En lo que atañe al tercer ítem, esto es, el que hace eje en las concepciones que se tengan de los textos, la autora manifiesta que la estética de la inmersión vincula al texto con

un “mundo” que sirve de entorno a un cuerpo virtual, [mientras que] la estética de la interactividad presenta el texto como un juego, el lenguaje como algo con lo que jugar y al lector como un jugador.

Pero Ryan no deja de mencionar que “la idea de arte verbal como juego que se sirve del lenguaje” es algo que “las literaturas (...) y (...) el folklore” practicaron desde hace muchos siglos, aunque es cierto que fue a “mediados del siglo XX (...) cuando los autores literarios (...) [la] conv[irtieron] en un programa estético.

Percibe la inmersión en tanto “forma de experiencia lectora” y en tanto poética. Desde el punto de vista de la “forma de experiencia lectora”, se trata de “una idea relativamente especulativa, [que está] aún por definir[se y cuya] teorización depende de la concepción concreta que se tenga del texto literario”; mientras que desde la perspectiva de “su poética consiste en una tipología de sus distintas manifestaciones. Por su parte, la interactividad “es un rasgo empírico de determinados tipos de textos y no es necesario demostrar el simple hecho de su existencia ni en los textos ni en la RV. También se pregunta “¿por qué ha de tener tanta importancia la síntesis de la inmersión y la interactividad para la filosofía estética? Para responder a este interrogante tiene en cuenta que la inmersión “en su sentido literal, es una experiencia corpórea” que implica “la proyección de un cuerpo virtual, o mejor aún la participación de uno real para que nos sintamos integrados en un mundo artístico”.

Mientras que

si consideramos la interactividad como la implicación del usuario en un juego de significados que tiene lugar más en el plano de los signos y las palabras que en el de los objetos y los mundos, este compromiso estrictamente cerebral con el texto minimizaría las emociones, la curiosidad por lo que va a ocurrir, y la resonancia de los recuerdos personales que podamos encontrar en el texto.

En el caso de “la síntesis de la inmersión y la interactividad, la “participación del individuo en su integridad en la experiencia artística.

Pasamos ahora a referirnos al texto de Stam, un trabajo que, entre otras cosas, se ocupa de las características que asume actualmente el cine, que es el tema que a nosotros nos interesa especialmente, por lo que relegamos a un segundo plano lo que atañe a las perspectivas teóricas que se desarrollan en el presente en torno a él o a las imágenes, perspectivas en las que también se detiene.

El autor indica que cualquier abordaje “contemporáneo de los procesos de espectacularidad debe tomar en consideración (...) los nuevos espacios de visionado (pases de películas en aviones, aeropuertos, bares, etc.) (...) [y] el hecho de que las nuevas tecnologías audiovisuales han generado un nuevo cine y también un nuevo espectador” debido a los rasgos que asume hoy el llamado “séptimo arte”, al que Stam alude como “Post-cine”.

La siguiente diapositiva gira precisamente sobre este asunto.

## Caracterización de lo que se denomina “Post-Cine” según Stam

- Se lo suele conceptualizar como “cine de la sensación”, un espectáculo en el que predominan el sonido y las luces y pierde ostensiblemente peso la narración, lo que motiva que el efecto de verosimilitud deje de ser el objetivo a lograr.

Como figura en la diapositiva, para el autor, que retoma otros trabajos dedicados a conceptualizar el cine actual, éste es “un cine de la sensación”, un cine que presenta un argumento débil, en el que las relaciones de causa y efecto y las relaciones cronológicas (el tiempo narrativo empieza a responder al “encadenamiento posmoderno de no acontecimientos narrativos”) pierden importancia, y que apuesta, gracias a las tecnologías digitales y los abultados presupuestos, a generar sensaciones, por lo que el efecto de fuerte impresión de realidad del que hablaba Metz en referencia al cine tradicional, al cine de factura corriente, también se debilita. Ya no se trata, entonces, de

una “afinada maquinaria de producción de emociones, una máquina que obligaba al espectador a seguir una estructura lineal que provocaba una serie secuenciada de emociones”, como la que imperaba en el cine hollywoodense tradicional. A esto contribuye también

el empleo de los dispositivos de video [que] permite (...) dividir la pantalla horizontal o verticalmente, con barridos e insertos. Las claves, los cromas, mattes y fundidos, junto con los gráficos digitales, multiplican las posibilidades audiovisuales de fractura, ruptura y polifonía. Este mosaico de retales electrónicos puede entretejer sonidos e imágenes hasta romper la narración lineal centrada en un personaje. Todas las zonas del cine (...) – *raccord*<sup>2</sup> de miradas, *raccord* de oposición, reglas de los treinta grados, insertos de montaje- se ven desbancados por una proliferación polisémica. La perspectiva central heredada del humanismo del Renacimiento se relativiza al desplegarse una multitud de perspectivas que dificultan la identificación con una perspectiva concreta. Los espectadores deben decidir qué es lo que tienen las imágenes en común, o en qué aspectos entran en conflicto; tienen que llevar a cabo la síntesis latente en el material audiovisual.

Stam liga la característica de las producciones fílmicas prototípicas de la actualidad de presentarse como un “espectáculo de sonido y luces”, a una variación de las condiciones de producción. Estas ya no remiten a la novela realista del siglo XIX sino a los videojuegos, a los videoclips, y a los parques de atracciones, lo que hace que se torne más “inmersivo”, pues el espectador deja de ser “ese supuesto amo de la imagen” para convertirse en “el habitante de la imagen”. Al respecto, está de más decir lo importante que resulta comparar la postura de Ryan con la de Stam.

La siguiente diapositiva muestra, como su título especifica, el efecto derivado de los rasgos constructivos que mencionamos.

## Efecto ligado a sus características constructivas

- Relativización de la validez de las ideas de identificación, sutura y mirada (dinamizadas por las teorías semiótico-psicoanalíticas) y las cuestiones de las inferencias causa-efecto y de la verificación de hipótesis (postuladas en el seno de las teorías cognitivistas)

<sup>2</sup> Término técnico francés que significa enlace. Aquí alude al modo en que una imagen se articula con la siguiente en la sintagmática, en la sucesión que compone un texto fílmico o audiovisual.

Como puede advertirse, la diapositiva nos enfrenta a elementos a los cuales otro texto de la bibliografía de la asignatura refiere: la cuestión de la identificación, desarrollado por Metz y el tema de la mirada, trabajado en parte por Metz y Bettetini. El concepto de sutura, por su parte, es definido por Jean-Pierre Oudart, en un artículo que lleva por título precisamente “La sutura”, como “un modo de articulación cinematográfica absolutamente irreductible a cualquier otro” que “representa la clausura del enunciado cinematográfico conforme a la relación que mantiene con él su sujeto (...) reconocido y puesto en su lugar: el espectador”. (El artículo puede leerse en [https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/42205/BANDA\\_APARTE\\_006\\_011.pdf?squence=4](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/42205/BANDA_APARTE_006_011.pdf?squence=4)).

Como puntualiza Stam, estos conceptos remiten a las teorías semiótico-psicoanalíticas, a las que “Historia/Discurso: Notas sobre dos voyeurismos” ilustra cabalmente,

Pero el autor también menciona las teorías cognitivistas. Éstas son desarrolladas por académicos norteamericanos como David Bordwell y Edward Branigan. Si bien ambos esgrimen una postura que discute y se enfrenta a las teorías que sostienen la existencia de un narrador en el cine (para el caso, las que defienden la enunciación cinematográfica), el primero es quien desarrolla teóricamente la perspectiva cognitivista, proponiendo la idea de que es la narración la que, “apoyándose” en reglas de visión históricas, que llevan al espectador a efectuar “asunciones y extraer inferencias de los acontecimientos de la historia”, así como a postular hipótesis acerca de los acontecimientos pasados y futuros<sup>3</sup>, crea al narrador. Las teorías cognitivistas del cine subrayan el papel que le cabe al espectador; afirman que éste no es un sujeto pasivo sino alguien que realiza una cantidad de operaciones, pues la percepción, por ser anticipatoria, le permite poner en juego expectativas mientras mira el film. Esto significa que los cognitivistas le atribuyen a la visión de una película el carácter de un proceso psicológico en el que participan las capacidades perceptivas, los saberes y las experiencias previas del receptor tanto como la historia y la estructura que el film presenta.

Pues bien, Stam entiende que los conceptos y posicionamientos tanto de los investigadores semiótico-psicoanalíticos como de los cognitivistas dejan de ser pertinentes -o, al menos, su importancia se atenúa ostensiblemente- cuando se trata de films que manifiestan las características del “cine de la sensación”, que, podríamos decir, es el cine hollywoodense actual. Al respecto indica que

[e]n el cine reciente se observa un debilitamiento del tiempo narrativo, una especie de encadenamiento picaresco y posmoderno de no acontecimientos narrativos. Ante tal situación, es irrelevante intentar hacer una crítica de la linealidad narrativa, de la dimensión explotadora del espectáculo y de la mirada dominante.

Como sucede en el caso de la televisión, en el del cine, también se debate sobre la muerte o el fin del medio. Stam se refiere a esta cuestión adoptando un posicionamiento no apocalíptico. El artículo pone en obra una mirada básicamente descriptiva que lleva al autor a afirmar que la situación por la que el cine actual atraviesa se asemeja mucho a la que se daba en los inicios del mismo y esto lo lleva a reflexionar sobre el cine como medio. Antes de efectuar una breve presentación de este aspecto, debemos remarcar que Stam, al igual que otros autores, vincula lo que llama “post-cine” con lo que denomina “pre-cine”. Sobre este punto manifiesta un conjunto de fenómenos, entre los que seleccionamos un tanto azarosamente aquí dos: el que

<sup>3</sup> Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, 1996: páginas 30-47 y 49-62

ahora como antes “un amplio espectro de dispositivos de simulación” rodeen al cine y el que éste no tenga un lugar preeminente o más o menos cierto entre las artes.

Por otro lado, la aparición y consolidación de los llamados nuevos medios trae aparejado el hecho de que no tenga sentido pensarlos, sean éstos los “viejos” o los “nuevos”, en términos de su especificidad, pues “los medios digitales incorporan potencialmente a todos los (...) anteriores”. Como asevera, “[l]as tecnologías contemporáneas del video y los ordenadores facilitan el entrecruzamiento de medios y el reciclaje de los detritus mediáticos como “objetos encontrados”.

Pero, debe subrayarse, asimismo, que también los dispositivos y técnicas constructivas digitales participan cada vez más pronunciadamente en la confección de los films, lo que afecta de modo directo la producción y la estética. Así, se emplean cada vez más la animación por computadora y los efectos especiales. Sobre este punto, el autor recuerda “las secuencias generadas por ordenador [que] aparecieron en *Star Trek* (1983)”, y el hecho de que “*Terminador II* marcó la llegada de los personajes generados por ordenador”. El cine, en la actualidad -tal como lo hacen los denominados “nuevos medios”-, puede articular imágenes de síntesis “con imágenes captadas a la manera tradicional”. De ahí que

[e]l palimpsesto de imágenes y sonidos que posibilitan la electrónica y la cibernética abr[a] las puertas a una estética renovada de canales múltiples. El significado se puede generar no a través del impulso de un deseo individual condensado en una narrativa lineal, sino a través de un entretejido de capas de sonido, imagen y lenguaje que se relativizan entre sí.<sup>4</sup>

Stam también menciona el uso que efectúa el cine de las cámaras y el montaje digitales y no olvida una cuestión decisiva, la de la distribución, en la que Internet juega un papel central, papel que espera permita una comunicación “más recíproca y multicéntrica que [la que impuso] el antiguo sistema internacional dominado por Hollywood”.

Tampoco deja de lado otra cuestión fundamental, la del régimen de expectación -o de espectralidad, como lo llama- del que, entre otros autores se ocupa Metz en “Historia/ Discurso: Notas sobre dos voyeurismos”. Stam puntualiza la visión en pantallas pequeñas y “con fuerte luz ambiente”, además del hecho de que “[l]a pantalla se convierte en un ‘centro de actividad’, un cibercronotopo donde se transforma tanto el espacio como el tiempo”.

A partir de lo planteado, queda claro que, como establece Stam,

las (...) tecnologías audiovisuales repercuten con virulencia en todas las eternas cuestiones de la teoría cinematográfica: la especificidad, el papel del autor, la teoría del aparato [del dispositivo], la espectralidad, el realismo, la estética.

La postura del autor es nítida: en función de las características que presentan la producción fílmica ficcional y, en general, las “nuevas tecnologías audiovisuales e informáticas, se vuelve imprescindible que las teorías y metodologías abocadas al

4 El autor vuelve aquí a la idea, postulada en “Más allá de la fidelidad...”, un texto centrado en la transposición de la literatura al cine, que éste, por contar con dos bandas -con dos pistas-, es capaz de presentar vínculos significantes entre ellas que pueden hacerlas no sólo coincidir, sino también contrastar, negarse entre sí. Así, ve que a diferencia del “cine convencional [que] ha optado en gran medida por una estética lineal y homogeneizante, donde las diversas pistas se prestan mutuo apoyo en el seno de una totalidad wagneriana”, las nuevas producciones “escenifica[n] contradicciones entre las distintas pistas que pueden anularse, entrar en conflicto, desautorizarse, influirse y relativizarse entre sí”.

estudio de la primera, adopten perspectivas distintas de las clásicas, entre las que se destacan las proporcionadas por la semiótico-psicoanalítica y la cognitivista.

Como se verá, Stam, cita y trae a colación una serie de conceptualizaciones provenientes de la teoría literaria post-estructuralista (las nociones de “intertextualidad”, de Kristeva y Barthes, de “obra” y “texto”, de Barthes, de “dialogismo”, de Bajtín, de “reconstrucción” de Derrida), que son a las que los más prominentes teóricos del hipertexto (Landow, Moulthrop o Lanham) apelan. En tal sentido, cobra especial interés confrontar este texto con el de Ryan.

La siguiente diapositiva gira en torno de los efectos que el empleo de las tecnologías digitales acarrea en relación con las imágenes.

## Efectos ligados a la utilización de tecnologías digitales

- El empleo de tales tecnologías:
  - a) hace que las imágenes no sean garantía de verdad. La imagen se libera de la contingencia del rodaje en escenarios reales. Se incrementa el escepticismo respecto de los valores de verdad de la imagen.
  - b) ofrece más posibilidades tanto para el estilo realista como para el irrealista/no realista.

Uno de los efectos más significativos es algo que también trabaja Manovich en “El cine, el arte de index”, la “desontologización” de la imagen baziniana, esto es, diciéndolo en términos peircianos, la desconexión física de la imagen respecto de lo que representa. Esto hace que la “garantía de verdad visual” que la imagen cinematográfica tradicional presentaba desaparezca o se ponga entre paréntesis.

Según lo expresa Stam,

[1] la imagen ha dejado de ser una copia para adquirir vida y dinamismo propios dentro de un circuito (...) liberado de las contingencias del rodaje en escenarios reales, de las condiciones climatológicas, etc. Pero esta ventaja en el simulacro es también una desventaja; como sabemos que las imágenes pueden crearse por medios electrónicos, somos más escépticos acerca de los valores de verdad de la imagen.

Pero, a su vez, esta pérdida del carácter indicial de la imagen, a favor de su naturaleza icónica y simbólica, le brinda mayores posibilidades para construirse y desempeñarse en producciones tanto no realistas como realistas.

También Stam, al referirse a la interactividad que fenómenos como el de la RV instala y, en general a los “nuevos medios”, entre los que se destaca el hipermedio o metamedio Internet, pone sobre el tapete la existencia de los discursos acompañantes -

los discursos escoltas- que cantan loas a la novedad, y fija su posición frente a ellos, posición que dista bastante de ser entusiasta y que merece compararse con, por ejemplo, la evidenciada por Jenkins.

Con esto terminamos la presentación de los textos que conforman la bibliografía de la materia y que corresponde a teóricos.

Resta sólo agradecerles todos los esfuerzos, que compartimos también los docentes, por llevar a cabo una cursada marcada por inconvenientes que remiten a cuestiones técnicas y a las restricciones que impone el dictado no presencial al que la situación excepcional que estamos transitando por la pandemia de Coronavirus COVID-19 nos ha obligado.