

## Semiótica de los Medios II

Curso de Verano 2022

Teórico 12

Cine y Post-cine: Stam

Amparo Rocha Alonso

¡Hola!

Antes de entrar en el tema de hoy, comparto un video de tik tok por el aula del campus-Unidad 3, que me llegó hace un rato y que parece hecho para ilustrar el tema de la clase pasada: la capacidad de los programas de computación para intervenir, transformar, crear nuevos objetos en el mundo, tan reales en apariencia como cualquier imagen fotográfica, de video. Es un hombre que nos habla y que, a medida que va explicando lo que es, nos damos cuenta de que es el avatar de un hombre, en este caso con el mismo aspecto, la misma voz, etc. (podría asumir otro aspecto: es el sentido más común de un avatar). Lo interesante es que, cuando uno termina de ver el video -o al menos me pasó eso a mí-, queda la duda de si es o no es. ¿Es una simulación que hizo este hombre para hacernos creer que ya existe una tecnología de simulación tan avanzada, capaz de crear la imagen (audiovisual) de un humano tan real como uno de carne y hueso? ¿Era el avatar de ese humano el que nos hablaba? Como todo lo que está sucediendo hace unos años, en épocas post (post-fotografía, post-verdad, etc.) ya aparecen líneas de análisis y debate que tienen que ver con la creencia, la verdad, la posibilidad o imposibilidad de comprobar si algo efectivamente sucedió (los existentes, objetos y eventos de Peirce). Eso no está en el texto de Manovich, que tiene 20 años y un objetivo de indagación estética.

Hoy seguimos con la cuestión del cine, que, para la gente de mi generación era *lo otro de la televisión*, en el sentido de que, si bien ambos son medios audiovisuales producidos con distinta tecnología, eso sí (el cine, la imagen fotográfica; la televisión, producción de imagen y sonido en un soporte magnético), cada uno se especializó, por así decirlo, en dos discursividades diferentes: el cine, como vimos, en la narrativa ficcional y la televisión en el entretenimiento y la información, en géneros de mirada a cámara, con presentador que establece un *eje de los ojos en los ojos* indicial, con el espectador. Para Verón, en los 80, lo específico de la TV era *el vivo y el directo* como efecto, más allá de que fuera realmente en tiempo real o grabado. Eso el cine no lo puede dar, por su propia tecnología de producción. El cine, en su momento, años 40, 50, vehiculizó la actualidad, esto es, el discurso informativo, pero semanal o quincenal. Ustedes habrán visto los cortos informativos en blanco y negro de la época del primer peronismo, por ejemplo. Cuando llega la televisión, la información en tiempo real y en el lugar de los hechos, pasa a este medio, lógicamente.

Con esto queremos decir que la discursividad audiovisual es grande, que luego se sumaron los clips, los video-juegos y eso que despertó tanta expectativa, que es la realidad virtual, que no está tan extendida como se pensó a fines de los noventa y que, por otra parte, es más que audiovisual, pues simula lo táctil.

Para resumir, el cine es un medio por el que puede pasar la información, la publicidad, la animación, el documental, pero que en su mayor parte está dedicado al famoso film narrativo de ficción. A este nivel de análisis, no importa si es una narrativa clásica o de vanguardia, siempre que reconozcamos ese formato que es la parte por el todo (sinécdoque): cuando alguien dice “me gusta el cine”, está diciendo, “me gustan las narraciones ficcionales largas”. Esto entronca con dos pulsiones muy fuertes; la primera, hacia las historias, que nos cuenten historias y meternos en ellas (no hablamos de inmersión), que es antropológicamente universal. Los pueblos de oralidad primaria, cosa que todos han sido alguna vez y quedan algunos, son básicamente narrativos; la segunda: la pulsión escópica, la de mirar.

Por su parte, la TV, mientras fue la reina de la sala, un medio masivo con grandes audiencias, fue el reino del contacto, como vieron con Verón. Esto no quiere decir que por la TV no pase la narrativa ficcional. Las grandes telenovelas, descendientes del radioteatro, concitaban millones de espectadores a una misma hora en los 60,70, 80. Incluso “Avenida Brasil” hace unos pocos años (2012) fue la telenovela más vista de Brasil y fue suceso en toda Latinoamérica. Con números mucho menores las telenovelas turcas conquistaron esta parte del mundo, como muchas argentinas en Israel, Rusia, Italia.

No está de más decir que a partir del nuevo ecosistema mediático (Canavilhas) que se va instalando a partir de la digitalización e Internet y que yo retomo en “A propósito de la prensa gráfica”, el escenario de los discursos audiovisuales (de todos, en general) cambió rotundamente. El otro día hablaba con mi hijo de 23 años de una película particular y me di cuenta de que él no distinguía bien entre cine y TV. Es cierto que uno no puede pedirle a alguien que no se ocupa de temas técnicos o culturales de la comunicación que sepa distinguir la imagen pixelada de la tele, de la imagen cinematográfica, producidas, como dije antes, por distintas tecnologías, porque, además, la imagen de alta definición actual es muy cercana a la del cine. No sucedía eso cuando yo era chica (TV blanco y negro) e incluso muchos video clips o imágenes de archivo de los años 80, 90 son muy pobres. ¿Cómo va a tener clara la distinción alguien que ha ido poco al cine, pero ha visto infinidad de películas en la tele y en la pantalla de su computadora? Aquí vinculamos el breve capítulo del semiólogo del cine Robert Stam al que dedicamos esta clase: el cine está perdiendo especificidad como medio, y como diría Manovich, como art-medium.



STAM

“Post cine: la teoría digital y los nuevos medios”, en *Teorías del cine. Una introducción*, Barcelona: Paidós, 2001.

## POST -CINE

- “Se diría que, en la actualidad, la corriente del cine y su tan debatida especificidad, están desapareciendo en el caudal más amplio de los medios audiovisuales, sean estos fotográficos, electrónicos o cibernéticos. El cine, que está perdiendo ese estatus privilegiado de “rey” de las artes populares que tanto le costó conseguir, debe competir con la televisión, los videojuegos, los ordenadores y la realidad virtual. En la actualidad, el cine ocupa únicamente una franja relativamente estrecha en un amplio espectro de dispositivos de simulación, y es abordado en *continuum* junto a la televisión: ha dejado de ser la antítesis de esta, por lo tanto, y existe una elevada dosis de fertilización cruzada entre ambos medios (recursos humanos, financiación, estética incluso). (2001: 359)

Como ven, Stam habla de **medios fotográficos** (el cine: no importa si es fotografía analógica o digital, sigue siendo grabación de la luz reflejada por los cuerpos físicos, como vimos la clase pasada), **medios electrónicos** (la TV) y **medios cibernéticos** (nuevos medios: Internet, realidad virtual, animación 3D, videojuegos). Como consumidores, percibimos lo audiovisual como *continuum*; incluso medios sonoros como la radio y visuales-verbales como la prensa gráfica tienen su cuota audiovisual (radio con imagen, videos en los sitios digitales de diarios y revistas).

En cuanto a esta elevada dosis de “fertilización asistida” entre cine y TV, Stam señalaba un fenómeno que no paró de avanzar: el cine nutre a la TV y viceversa. En los últimos años hemos visto crecer y transformarse las ficciones seriadas de una manera exponencial. Los actores, guionistas, directores y todos los rubros técnicos del cine ahora trabajan en series, cuando hace 20 años todavía se tenía un prurito con la televisión, medio de masas. Digamos que los actores de series de antes de los 2000

eran, en EEUU especialmente, y a veces en el mundo, hiper famosos. Sin embargo, su enorme fama siempre era de segunda línea. El éxito de series como *Lost* (2004) y otras, pero fundamentalmente, el cambio de paradigma en cuanto a distribución (de la TV abierta a la de cable, del cable al *streaming*), más una huelga de guionistas de Hollywood, que llevó a este recurso humano al ámbito televisivo, hizo que las series fueran cada vez más cinematográficas estilísticamente (fotografía, encuadres, narración, profundidad psicológica de los personajes, etc.). Obviamente, las empresas financian lo que más rédito da, ya sean películas unitarias, sagas o series que comienzan en TV abierta o cable y pasan inmediatamente al *streaming*.

Se vuelve, por lo tanto, a la narración episódica, que tiene una larguísima tradición que comienza en el mundo de oralidad primaria y tiene un punto importante de desarrollo con el folletín de la prensa gráfica del siglo XIX (Dickens, Balzac; en Argentina, los folletines gauchescos de Eduardo Gutiérrez): relatar una larga historia por partes, dejando en suspenso al público. Ya el cine tenía narración episódica en los años, 30, 40: la gente iba a la sala de cine cada sábado para ver un capítulo de una serie, por ejemplo "Flash Gordon". Obviamente, hay géneros que se ajustan a lo seriado y otros no tanto. Acción, aventuras son los más usuales, o drama, como las novelas de Dickens, pero salpicadas de gran cantidad de peripecias que el héroe debe sortear. Lo episódico o seriado actualmente lo vemos en las series, claro, pero también en el cine, con sagas como la de *Star Wars* o todas las películas de super héroes, o *Rápido y Furioso*, que va por la novena entrega. A veces es el éxito el que determina una secuela o precuela o *spin off*; en otros casos, ya el relato deja abierta una puertita narrativa para la próxima entrega. En cuanto a las series televisivas, quienes tenemos más años hemos visto con claridad el paso del capítulo unitario, cerrado en sí mismo, lo que se llama *el arco corto* de la narración, al desarrollo cada vez mayor del *arco largo*: la temporada o temporadas. Esto se debe a los cambios tecnológicos y de dispositivo: en la TV abierta, las series tenían una constante, que eran los personajes, con un mínimo desarrollo a lo largo del tiempo. En general, eran personajes muy típicos, con alguna característica saliente, no había gran indagación psicológica ni desarrollo a lo largo del tiempo, pues no había manera de recuperar capítulos anteriores ni de ver de nuevo los ya pasados. Me refiero a antes de la aparición del video y con él, de la posibilidad de ver muchas veces lo mismo en el hogar, a veces temporadas enteras de una serie. Ese tipo de consumo supuso una revolución. A partir de allí, el arco largo va adquiriendo cada vez más importancia, Incluso hay casos de series que comenzaron de la manera tradicional, por así decirlo, para ir transformándose a lo largo del tiempo. Un caso interesantísimo es el de *La ley y el orden*, con 22 temporadas, que hizo esta reconversión. Por ejemplo, hay personajes interpretados por un actor que hizo primero de ladrón en un episodio y más tarde es policía, luego fiscal, un personaje fijo muy importante. Eso ya no se permite, pues atenta contra la verosimilitud. Las series de Dick Wolf, como esta y como todas las "Chicago" (Chicago, Fire, Chicago PD, Chicago Med) han desarrollado un mundo como el de la *Comedia Humana* de Balzac en Francia o el de Benito Pérez Galdós en España, que escribían novelas que iban creando un mundo en el que los personajes principales eran secundarios en otras novelas y había referencias cruzadas, de tal modo de que París y Madrid vivían un mundo paralelo, ficcional, pero muy real. Ambos autores son paradigmas del realismo literario, no por casualidad, el antecedente del cine narrativo ficcional, diría Metz, y de las series, agregamos nosotros. Los personajes de Nueva York

y de Chicago incluso se juntan en algunos episodios, de manera extraordinaria. La actualidad más cercana es incorporada, además en los capítulos: durante 2022, estas series y otras muchas, como *This is us*, suerte de telenovela norteamericana, trabajaron a la par temas como la pandemia, el confinamiento, con signos indiciales como barbijos, distanciamiento, saludos de puño. Es decir, las series creando mundos paralelos muy ricos y actuales. Y me refiero a series de cable, que todavía tienen un día de estreno y otros de repetición, pero que por supuesto, podemos ver de muchas otras maneras como consumo individual a través de plataformas y de dispositivos personales.

Todo esto que digo, que no lo van a encontrar en Stam, tiene que ver con el proceso de mediatización y de cómo impacta en las formas discursivas y en general, en todas las formas de socialidad. Cuando en el siglo XV se inventa la imprenta, las formas y géneros narrativos sufren un gran cambio. Fíjense que no fue tanta la modificación de los relatos con la aparición de la escritura (hace 5.000 años), que se mantuvieron cercanos a las formas orales. La escritura y la lectura era patrimonio de unos pocos. Fue la imprenta la que generó el libro, primer género masivo (en los números relativos al momento) y luego la prensa. La posibilidad de que lo escrito llegara a muchas personas fue el puntapié inicial para la aparición de la novela moderna, con *El Quijote* (1605-1615) y la progresiva hilación de episodios, que antes estaban inconexos, mayor profundidad psicológica de los personajes y mayor indagación social. El Quijote es una obra de transición: todavía sus episodios son como cuentas de un collar (por eso lo de contar cuentos) y sus personajes muy típicos o prototípicos, pero ya anida en esta novela una profundidad que no estaba en relatos anteriores. Lo que me interesa recalcar es esta relación tecnología-medio-dispositivo transversiano, como vínculo con el usuario y formas narrativas en este caso. O formas y géneros argumentativos, informativos, etc. Por ejemplo, el humor es concomitante a la humanidad, la sátira y la parodia ya la encontramos muy tempranamente. El ser humano hizo y sigue haciendo humor incluso a costa de su vida. Piensen en todos los editores, escritores y satiristas que fueron a la hoguera, la horca o como con Charly Hebdo, sufrieron atentados mortales. Sin embargo, el meme o meme de Internet es un género nuevo, como lo fue el comic o la tira cómica en su momento, cada uno ligado a la aparición de un medio.

Como ven, he usado este capítulo de Stam para derivar en un tema de gran actualidad a mi entender, que es el tema de la ficción seriada, que no involucra solo al cine y a la TV, sino a los videojuegos. Hay películas y series que son desarrollos de estos videos, a la vez que la estética propia de muchos de ellos permea las películas, por ejemplo, aquellas filmadas íntegramente en cámara subjetiva. Así que acuerdo con Stam en esta idea de *continuum* audiovisual. El capítulo tiene muchos puntos de contacto con Manovich: *el post cine está muy cercano al pre cine*, dice también Stam y puede leerse perfectamente.

Como sucede también con Manovich, queda en ustedes hacer el balance de qué afirmaciones son más acertadas habiendo pasado 20 años de desarrollo de las tecnologías digitales aplicadas al mundo audiovisual. También entender que, como traté de ejemplificar con el mundo de *Un Chicago*, las cosas que pueden parecer novedosas suelen tener antecedentes que es preciso conocer, como los memes, las historietas, el video clip. Hay que balancear entonces novedad (la interactividad, la inmersión fuerte), que solo algunas tecnologías permiten y no otras, con la serie histórica.

Nos leemos la última clase dedicada a la narración en distintos medios. Que estén bien. ¡Saludos!