

## Semiótica de los Medios 1°cuatrimestre 2024

### Teórico 12

#### Narración y narratividad: de la oralidad a los medios digitales

Hola, chiques: luego de la clase con María Elena, en la que vimos cómo la discursividad política y en torno a lo político se tramita en los medios digitales, volvemos al mapeo inicial que habíamos hecho en la clase 6. En ella tomamos como punto de partida la distinción enunciativa HISTORIA/DISCURSO (Benveniste) y RELATO-MUNDO NARRADO/COMENTARIO-MUNDO COMENTADO (Weinrich) para situar algunos fenómenos discursivos de consideración en nuestra vida contemporánea, como son, por un lado, la *conversación social*, de la cual desarrollamos aquello que tiene que ver con lo político, y por otro, la proliferación de narraciones en variados medios, lo cual veremos hoy. Recuerden que esa distinción, que proviene de la teoría de la enunciación lingüística considera dos escenarios básicos: el diálogo (el cara a cara, yo-vos/ustedes en presente) y la narración (tercera persona/"no persona" en pasado).

Este esquema puede trasladarse a lo audiovisual, por ejemplo, con eje en la mirada a cámara, en la que el eje O-O es comentativo y la no mirada a cámara es narrativa (aunque hay formas discursivas/comentativas sin mirada a cámara, como por ejemplo, la voz en off en un documental). También dijimos que, *en primera instancia todo es discurso en tanto siempre hay una instancia enunciativa yo/aquí/ahora te digo/te muestro/te hago escuchar*. Esto último correspondería a la música, a la cual ubicamos del lado discursivo.

Decíamos, entonces, que este mundo contemporáneo, al menos la parte de él en que habitamos, está en permanente conversación: alguien le habla a otro u otras, y fundamentalmente opina. Esto ha sucedido toda la vida humana, solo que ahora, desde la aparición y masificación de Internet y de todas las posibilidades de foros, chats, posteos, comentarios en redes sociales, lo que antes sucedía en el cara a cara de la calle o la mesa familiar o a través de cartas o por teléfono, ahora se hace público en un instante y puede viralizarse. Cuando antes de los medios digitales la exposición y la opinión solo estaban a disposición de personas públicas que accedían a los medios masivos, ahora está a disposición de cualquiera.

Por otro lado, las historias que nos acompañan desde los albores de la Humanidad y que fueron encontrando diversos medios de expresión y por ello mismo transformándose, tienen en los medios audiovisuales y multimedia interactivos otra gran plataforma (usemos esa palabra en boga) para explayarse y llegar a los públicos/usuarios/consumidores siempre ávidos de que les cuenten cuentos (e incluso de participar en ellos).

Podríamos mencionar como ejemplo los videojuegos, el auge de las series, el auge de las sagas literarias, del manga y del animé, la transformación del cine industrial y del cine arte a partir de la digitalización, las narrativas transmedia y otros fenómenos. Cada uno tiene su temporalidad y desarrollo, su alcance social (masivo o de “nicho”) y por supuesto, sus variantes estilísticas, pero todos son de interés para una mirada sociosemiótica en la época actual. Y si hasta ahora mencioné solo la narrativa ficcional, podemos pensar también en cómo atraen las historias factuales: chismes, rumores, anécdotas, casos policiales, de color de personajes públicos, del espectáculo, la política, el deporte, los individuos “de a pie”, etc. Fíjense en este fragmento de una nota de opinión de Aliverti, de este domingo 9/6:

**“Pettovello ya renunció tres veces y Milei logra sujetarla porque, a su vez, él admite que ella y La Hermana son las únicas aptas para contenerlo.**

Esa escenografía de un Gobierno despelotado es la más atrayente en la agenda publicada. Tiene ribetes de novelón, chusmerío, espionaje, paranoias, que es improbable desatender.”

Fíjense que la primera oración es narrativa: tenemos varios actantes (Pettovello, Milei, La Hermana), acciones reales o posibles en pasado (renunció) y en presente (logra sujetarla, admite). Hay una historia que se cuenta y que, luego, en la segunda oración, se comenta con verbos en presente (es, tiene, es). Lo que me resultó interesante es que Aliverti usa las palabras “novelón”, y “chusmerío”. Se acuerdan de que con María Elena vieron el rumor como un género antiquísimo, proliferante y el meme cercano a él por su modo de circulación.

Ese mapa de la clase 6 es necesariamente incompleto, porque se nos escapan fenómenos de última actualidad, como la realidad virtual, ahora emergiendo de nuevo públicamente, o la IA que escribe, “crea”, inventa y responde a casi cualquier inquietud. En unos meses -literal- estalló el debate acerca de los alcances de esta IA (y la del futuro cercano), que está poniendo en cuestión problemáticas semióticas clave como la semiosis humana, la materialidad del sentido, etc.

Bueno, vayamos a la cuestión de la narración y de la narratividad.

Como verán, no son lo mismo. Hablaremos de **narración** cuando hay un narrador (una voz narradora en el lenguaje verbal, la cámara en el cine) y lo vamos a equiparar a relato, que viene de relación, relatar. En cambio, tomaremos **narratividad** tal como la define Paolo Fabbri: “concatenación y transformación de acciones y pasiones”. La narratividad es más abarcadora que la narración. Digamos que, así como podemos ver el sesgo argumentativo casi en cualquier intercambio (ya en un saludo que dirijo a alguien hay una intención de lograr su adhesión), desde el otro extremo del arco

discursivo, puedo leer narrativamente casi cualquier intercambio. La música, un noticiero televisivo en el que un conductor me interpela, un diálogo cotidiano, pueden leerse como "concatenación de acciones y pasiones", estas últimas entendidas como los efectos de un discurso en los receptores, no los efectos solo cognitivos sino pasionales (del orden de lo afectivo, emotivo).

La narratología, como disciplina que estudia lo narrativo, es de una gran vastedad y se desarrolló primeramente en el campo literario y teatral, con origen en Platón y en la *Poética* de Aristóteles. El siglo XX desarrolló a su vez una narratología del cine y se van abordando los diversos objetos: historietas, series de TV, videojuegos. En la bibliografía de referencia tienen el texto de Carla Ornani sobre la narratología postclásica, o sea, postestructuralista, con dos vertientes: la cognitivista y la transmedia. La primera, con desarrollo en Alemania fundamentalmente, justamente trabaja a partir de la idea de que **nuestra cognición da forma narrativa a la experiencia, es decir, ubicando sucesos en el tiempo, sucesos a cargo de agentes, y sucesos conectados causalmente o de otras maneras**. Esta narratología cognitivista ya no considera la estructura de los textos, sino el grado de narratividad atribuido a un suceso, a determinada experiencia por una mente que percibe relaciones. Ya sea que vea un evento natural o una escena entre dos desconocidas en la calle, tiendo a encuadrarla según un marco narrativo. Por ejemplo, hay una tormenta y queda todo anegado, con partes inundadas: la mente conecta actantes (la lluvia, el viento, la tierra o la calle) y lee "hubo una tormenta que dejó todo inundado". Hay un antes y un después y causa-consecuencia. Si veo a dos desconocidos hablando en la calle puedo presumir: "son amigos que se encontraron de casualidad, se quieren" o "están discutiendo por algo". Siempre hay un elemento narrativo que pone la mente interpretativa.

Aparentemente, la forma narrativa fue la primera estructura compleja de acercamiento al entorno (más allá de reaccionar y accionar en pos de la

supervivencia) y de allí la preminencia de la narración como estructura discursiva universal: los mitos y leyendas ancestrales son un ejemplo.

En cuanto a ciertas categorías narratológicas, recordarán a los **actantes, los tiempos y espacios** en Greimas, o las **acciones nucleares** (principales) y las **catálisis** (lo secundario que da cuerpo al relato) en *Análisis estructural del relato*, de Barthes. También podemos ver **historia, relato y narración** de Todorov o **fábula, historia y relato** en Mieke Bal. Son formas de identificar los

componentes de un relato:

¿quiénes?,

¿qué?, ¿dónde?,

¿cuándo?, ¿cómo? y

¿por qué? La crónica periodística, lo mismo que la historiografía son ejemplos claros de relatos factuales, no ficcionales. Según este último esquema podemos identificar las capas que hacen a un relato, desde lo más básico, la fábula (¿qué sucedió?) hasta el relato puesto en palabras (relato literario), o en imágenes (plástica) e en imágenes y palabras (historieta) o en imágenes, palabras y música (relato cinematográfico, televisivo, videojuegos), es decir, el producto tal como lo consumimos, con esa enunciación específica. Digamos que la historia de la bella durmiente puede ser contada de mil y una maneras. Cada una será un relato particular.

En esta clase no nos interesa ahondar en estos aspectos categoriales, que sin duda son sumamente importantes para el análisis y pueden llegar a entrañar una gran complejidad, por ejemplo, las diversas temporalidades en un relato o la focalización y/o ocularización y/o auricularización en un discurso audiovisual como el cine. Nos interesa más hacer foco en algunas transformaciones actuales de las formas narrativas, ya que se derivan en gran parte de la mediatización, de la acelerada mediatización de los últimos veinte años aproximadamente. Para ello recurrimos a alguna bibliografía que tienen en el programa. Como **textos obligatorios** tienen:

- ONG, Walter (1987). "Memoria oral. La línea narrativa y la caracterización". En: *Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra*, México, F.C.E, págs. 137-151.



- RYAN, Marie-Laure (2014). "Narration in Various Media".
- STAM, Robert (2001). "Post cine: la teoría digital y los nuevos medios". En *Teorías del cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- TRAVERSA, Oscar. (2018). "Mediatización y Narratividad". En *Rizoma*, Santa Cruz do Sul, 6(1), págs..41-48.

#### Como **bibliografía de referencia**:

- AUMONT, Jacques (2020 [2012]). *Lo que queda del cine*. Buenos Aires: La marca.
- CASSETTI, Francesco y ODIN, Roger (1990). "De la paleo a la neo televisión. Aproximación semio-pragmática". E *Communications*, N° 51. París: Seuil.
- GAUDREAU, André y JOST, François (2002). "El punto de vista". En *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- MANOVICH, Lev (2008). "El cine, el arte del index". En LA FERLA, Jorge (comp.) *Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las prácticas mediáticas predigitales y postanalógicas*. Buenos Aires: AureliaRivera.
- ORNANI, Carla (2022). "La narratividad. Temas, problemas, tramas y conceptos de la narrativa postclásica". En Cuadernos del IIEAC, N° 8, Instituto de Investigación y Experimentación de Arte y Crítica, UNA, UNA, N° 8, ISSN 2591-6297, julio. Disponible en
- RYAN, Marie-Laure (2004). "Introducción". En *La narración como realidad virtual La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona: Paidós.

Vamos a comenzar con el texto de **Oscar Traversa**, muy breve, que dice básicamente que la narración es una estructura universal que acompaña al *sapiens* desde su aparición en el planeta, con 315.000 años de antigüedad posible, y digo posible porque los nuevos descubrimientos paleoarqueológicos van reescribiendo la Prehistoria. Leí en prensa digital que hubo descubrimientos de enterramientos de una especie de homínidos que algunos científicos plantean como diferente de los *homo sapiens* y de los *neandertales*. Si hay enterramientos, esto es, el hecho de no dejar el cadáver tal como quedó, sino con una disposición particular de los elementos, que sugieren ritual, pensamiento mágico, ya estamos hablando de dimensión simbólica, aunque esa especie no tuviera lenguaje verbal. Con Peirce (a través de Verón) aprendimos que hay grados, de indicialidad, de iconicidad y de simbolicidad. Por lo tanto, es muy posible que las primeras manifestaciones simbólicas fueran de este tipo, o más incipientes aún. Justamente, Traversa toma a tres autores muy diversos para fundamentar la primacía y la ancestralidad de lo narrativo: un psicoantropólogo, Michael Tomasello, el gran antropólogo estructuralista, Claude Levi-Strauss y el teórico Jean Marie Schaeffer, que escribió un libro clave sobre la fotografía (*La imagen precaria*), pero también *El fin de la excepción humana* (adelantándose a unos cuantos en esta problemática de máxima actualidad, frente a la IA) y *¿Por qué la ficción?*, que es el que toma Traversa.

A Tomasello ya lo mencioné a propósito de la mediatización en que llamo la atención en cómo, a través de su experimentación con chimpancés e infantes humanos, este autor lanza una hipótesis, para mí muy plausible, de que el lenguaje verbal se desarrolló en los humanos, encabalgándose en dos prácticas gestuales anteriores, en este orden: *indicar*, *imitar*, **hablar**. Es decir, por vías y marcos teóricos no peirceanos llega a *lo indicial*, *lo icónico*, *lo simbólico*. Justamente, ya cuando se trata de hablar, Tomasello señala también tres gramáticas sucesivas, cada una con mayor complejidad, que se superponen en la actividad lingüística (y lo hicieron en el *sapiens*): **gramática del pedir, del informar, y del compartir y narrar**. Como ven, narrar está última, ya que es una forma discursiva muy compleja en relación con las anteriores. Estamos hablando por supuesto, de los albores de la Humanidad y de lo que sucede con niños muy pequeños. Se acordarán de que, cuando hablamos del discurso político y de su carácter argumentativo, señalamos cómo, a pesar de ser proferido oralmente, ya tenía una estructura lógico-argumentativa que no hubiera podido darse sin la internalización de la escritura. Las formas argumentativas son posteriores a las narrativas, y en culturas que no abrevaron en la cultura greco-latina, la argumentación va por vías

diferentes, más ligada a la analogía, al uso de parábolas, máximas y sentencias. Es decir, es tan sofisticada como en un discurso de Cicerón, pero desarrolla sus formas persuasivas de otra manera. Como sea, volvamos a la narración, muy ligada a todas las culturas, pero definitoria en las culturas de oralidad primaria.

En cuanto a Levi-Strauss, Traversa trabaja con un concepto muy complejo de este autor, el de “significante flotante”: cuando advino el lenguaje al ser humano, y con él la dimensión simbólica, sus herramientas lingüísticas para dar cuenta del mundo y de la experiencia (significante) eran mucho mayores que los contenidos (significado). En su devenir en el planeta, el ser humano ha ido articulando cada vez más porciones del ste. con porciones del sdo. Las primeras aproximaciones al mundo son de naturaleza mítica, es decir, narrativas. Levi Strauss considera (en algunos textos de un período) que hay tres sistemas simbólicos: mito, arte y ciencia. Mito y arte comparten el pensamiento sintético (en oposición al pensamiento analítico de la ciencia). La invención y la imaginación se dan en el mito y el arte, aunque de manera diferente. Es un planteo por completo diferente: no evolutivo, sino estructural, muy anterior, además. al trabajo de Tomasello.

Finalmente, Schaeffer afirma, dice Traversa, que “la ficción es una conquista cultural indisociable de la humanización: como tal desempeña un papel ineludible en la constitución de las representaciones mentales. Por este camino modifica el estatuto de los universos ficcionales: distantes de ser apariencias ilusorias o falsas construcciones, son una de las fases de la relación con lo real”. Fíjense que aquí se habla de la narrativa *ficcional*. Hay que entender que la distinción tan clara para nosotros entre ficción y no ficción no siempre existió con tal nitidez. Concluye Traversa:

**Tomasello, Lévi-Strauss y Schaeffer coinciden por caminos distintos pero complementarios, dadas sus diferentes miradas: lógico procesual del desarrollo del lenguaje, del primero; constitutiva de la organización imaginaria, del segundo y procesual de la organización mental del mundo, en el tercero. Estas miradas son coincidentes en lo que concierne al origen y al apego singularizantes, para el *homo sapiens*, de la narración.**

**Mary Laure Ryan**, que estudia las narrativas en diversos medios (ella entiende medio como toda forma de soporte del discurso, incluido el cuerpo) y que tiene un libro dedicado fundamentalmente a los videojuegos (Ryan, 2004), en este artículo de 2014 pasa revista a las posibilidades y limitaciones de la narración gestual, plástica, musical y audiovisual y llega a la conclusión de que la narración plena se da en lo verbal (lenguaje natural, como dicen los filósofos del lenguaje) tanto oral como escrito y en los demás medios (gestos, plástica, música, medios audiovisuales) va a depender del componente verbal. A mayor componente lingüístico, mayores posibilidades narrativas. Por ejemplo, los **medios audiovisuales (cine, TV, videojuegos)**, que tienen la posibilidad de diálogos o voces off orales y títulos, intertítulos, carteles (como en el cine “mudo” o silente) escritos, la narración se da en forma plena. Si no hay recurso a ninguna palabra (ni título), la narración será más pobre, o lo que se narre deberá ser muy explícito, para que se entiendan las concatenaciones causales, temporales, las acciones paralelas y demás. Hay que decir que la historieta ha resuelto muchas veces la narración sin palabras, aunque con título y haciendo uso de onomatopeyas (que, tal como Saussure las caracterizó, son signos lingüísticos) y otros signos muy convencionalizados, como los signos cinéticos (que indican movimiento). Por otro lado, los gestos permiten un repertorio exiguo de historias que pueden narrarse (las de los mimos que uno conoce), que se despliegan en el puro presente. Es muy difícil, casi imposible, solo con el cuerpo, dar cuenta del pasado, del futuro o de la posibilidad. La **música**, que, como lenguaje o sistema semiótico con significancia semántica (Benveniste), no tiene signos convencionalizados, ni siquiera referencias fijas (un sonido de do mayor en violín,

remite indicialmente a su fuente, el violín y puede llegara connotar algo; un sonido de campana remite a campana, pero a veces ni siquiera), puede narrar imitando algo (una tormenta, el sonido del mar, una ciudad ruidosa), según ciertas convenciones de género y estilo: música sinfónica romántica, música concreta, etc. En general, hay poemas sinfónicos que cumplen con esto, por supuesto que “anclados” (pensemos en la función de anclaje en Barthes) en un título o en una referencia. En general, salvo estos relatos musicales la música no relata. Aquí hablamos de la música *instrumental*. A su vez, sí se puede pensar, *desde el lugar del analista*, en la *narratividad* (Fabbri) en música, especialmente en la música tonal, en la que el tema aparece, reaparece variado, “se enfrenta” a otro tema, hay desarrollo, climax parciales, climax final, tensión y distensión. Otras músicas repetitivas, minimalistas pueden pensarse como esos relatos donde no pasa casi nada, salvo el paso del tiempo, un tiempo cíclico.... Ciertas corrientes objetivistas de vanguardia, de los '60 eran así. Es decir, si bien puede pensarse lo narrativo en la música como pura combinación de sonidos y silencios, esto es muy restringido. Otra cosa es el género canción (música más palabras), en la que muchas veces hay verdaderos relatos, y aún en un texto comentativo, (1° y 2° persona, presente, argumentación “porque”) del tipo

**“Si te quiero es porque sos  
Mi amor, mi cómplice y todo  
Y en la calle, codo a codo  
Somos mucho más que dos  
Somos mucho más que dos  
Tus manos son mi caricia  
Mis acordes cotidianos  
Te quiero porque tus manos  
Trabajan por la justicia” (Mario Benedetti-Alberto Favero)**

igualmente, reponemos una historia. Siempre hay una narrativa, a veces es un fragmento, una escena, una pincelada, de una historia.

La **plástica**, ya desde algunas pinturas rupestres, es capaz de contar historias y lo hace de manera monofase (en un solo cuadro hay una escena pregnante o importante que permite reconstruir una historia entera), polifase (en un mismo cuadro hay zonas diferentes que muestran los pasos de una secuencia narrativa) y de forma secuencial, que es la de algunos cuadros y de la historieta (la historia se va contando a través de sucesivos cuadros).

Podríamos decir, finalmente que cada lenguaje narra a su manera y que si bien se puede pensar en la traducción intersemiótica, que ha sido muy estudiada,

esta no es perfecta ni uno a uno, justamente por la especificidad de cada materia o materias significantes implicadas: palabra, imagen, sonido.

**Traversa** señala que una teoría de la narratividad debe conectarse con una teoría de la mediatización a largo plazo, tal como la conocemos con Verón y otros como Krotz. Las narraciones fueron modificándose al calor de las nuevas tecnologías y dispositivos que las daban a ver (pintura), a leer (libro, prensa), a “audiover”, neologismo inspirado en el término que usa Michel Chion: “audiovisión” para lo que hace el espectador de cine y TV y a interactuar (videojuegos). Por otro lado, no debemos caer en la explicación monocausal: las transformaciones de lo narrativo obedecen a una serie de factores, pero indudablemente, la mediatización es uno de los más -si no el más- importante.

El capítulo de **Walter Ong** que tienen para leer, de su clásico *Oralidad y escritura: tecnologías de la palabra*, se llama “Memoria oral, la línea narrativa y la caracterización” y toca lo que podríamos llamar las primeras fases de la mediatización de la narrativa: la escritura manual y la imprenta. Lo que él señala es que, cuando nos enfrentamos a cantos épicos como *La Ilíada*, *La Odisea* u otros, nuestra sensación es de una gran extrañeza, no solo porque en general son traducción de lenguas antiguas que no se hablan (el griego moderno es muy diferente del griego clásico, y este a su vez, del griego de los siglos IX. VIII a. C), por los arcaísmos o el lenguaje solemne, sino porque son narraciones que no tienen lo que nosotros esperamos de toda narración: una estructura con introducción, nudo y desenlace, tensiones y distensiones, una organización del material dramático autónoma. Y uso aquí la palabra “dramático”, que alude al teatro, a la tragedia griega, que es el primer texto narrativo con trama climática. Y fíjense que, a pesar de que Aristóteles distinguió *mimesis* (teatro) de *diegesis* (relato), la tragedia, la comedia son, a los fines en que estamos pensando estos temas, tan narrativos como un poema que cuenta las hazañas del héroe. Es más, ahora consideraríamos *Edipo rey* o *Antígona* de Sófocles, más narrativos que *La Ilíada*, y eso que los poemas épicos son considerados el origen de la novela. ¿Qué sucedió en el medio, para pasar de esos cantos que cuentan cuentos (como de un collar), super repetitivos y, por eso mismo, monótonos para el gusto actual, a una novela como *Historia en dos ciudades*, de Dickens o cualquier tomo de Harry Potter ? Pasó la mediatización. Pasó el salto fenomenal de la oralidad a la escritura, a su internalización en la conciencia, y luego pasó la imprenta.

Ong se dedica a explicar cómo se descubrió a principios del siglo XX que los cantos épicos eran orales en su origen, que consistían en un conjunto variable de estrofas, historias, frases hechas, epítetos que se fueron sedimentando hasta que fueron puestos por escrito. Esa forma que tienen, la entrada “en el medio del asunto” (*in medias res*), las escenas que se repiten varias veces, la poca organización cronológica, la métrica, las permanentes repeticiones de frases (“Cuando la aurora, de rosados dedos...” y epítetos (Aquiles, el de los pies ligeros”), todo eso es así porque dependía de la memoria del cantor (se cantaban ante un auditorio), que iba “recordando” e “inventando” en el momento, que debía descansar (para eso las repeticiones) y que contaba con el saber del público, que ya conocía todas las historias. Se dan cuenta de que estamos a años luz de la narrativa de la tardía Modernidad: justamente, en un momento se empezó a leer historias para descubrir algo nuevo, nunca antes contado. Las culturas tradicionales, que descansan en la memoria y esta en la repetición que facilita la mnemotecnica, son muy comunitarias y disfrutaban de la actualización de lo ya conocido. Pasa con los cantos épicos, con las tragedias griegas, con mitos y leyendas de todas partes del mundo, con los cuentos de hadas medievales. Ahora bien, dijimos que la tragedia tenía una trama climática (con un climax que es la famosa *anagnórisis* o descubrimiento o reconocimiento) y esto es porque son escritas, aunque están hechas para su representación, como todo el teatro. Los cuentos de hadas provenían de tradición oral, pero cuando Perrault,

(s. XVII) o los Hermanos Grimm (s. XVIII) los pusieron por escrito, ya había una tradición de narrativa climática. Igualmente, invito a leer esos cuentos en su forma original y verán que, además de su truculencia no apta para los niños actuales, son bastante extraños para nuestro gusto. Lo cierto es que cuando uno dice conocer La Ilíada o La Odisea, o esos cuentos, los conoce por adaptaciones actuales, literarias o cinematográficas que sí narran con una trama con introducción, nudo y desenlace. Pensemos en la película *Troya*, donde aparece el enamoramiento de Paris con Helena, apenas mencionado en el poema original, y los personajes se debaten entre el deber y el deseo, se angustian, tienen una psicología compleja. Porque otra de las características de los relatos orales es la rigidez de sus personajes, que son *tipos*: la bella, el valiente, el astuto, el sabio, el arrogante, además de pertenecer siempre a la casta superior. Son eso y solo eso y se comportan de acuerdo a esa característica que los define. Otro texto de origen oral, que es sedimentación de muchos fragmentos de diversas épocas es La Biblia, aunque allí los personajes guardan algo de complejidad y son reyes, comerciantes, pastores de ovejas, soldados...

Ahora bien, la escritura fija, y la impresión, mucho más. El autor, que va surgiendo en la Modernidad, como una subjetividad con firma, puede prever de antemano las situaciones, las peripecias, y organiza sus materiales. No debe "inventar" (recordar la *Inventio* como "encontrar qué decir" en un repertorio ya dado) como el haedo o el bardo que cantaban en tiempo real y no podían planificar. La escritura va posibilitando ese entramado cada vez más complejo de personajes principales y secundarios, temporalidades, tramas paralelas y también va potenciando la subjetividad moderna, es decir, introyectada, como una conciencia que se piensa, Esto es, el personaje "redondo" o facetado, con múltiples aristas, complejo,

Cuando Ong publica su libro (1982) ese tipo de narrativa de trama climática, cuyo epítome es la novela realista y el relato cinematográfico clásico (recordarán Metz) estaba en cuestión. Las vanguardias literarias ensayaban modos de narrar contracorriente: en literatura el uso del *fluir* de la conciencia, el objetivismo, luego el minimalismo; en cine, corrientes como el neorrealismo (en parte) la *nouvelle vague*, el *free cinema*. Yo diría que, actualmente, hemos vuelto a una primacía casi absoluta en el mercado y por fuera también, de las narraciones clásicas, con historias fuertes y tramas climáticas. La única -y gran- diferencia es la digitalización y todo lo que trajo aparejada: efectos especiales espectaculares, animación cada vez más realista, posibilidades inéditas de edición audiovisual.

Las películas *Hater* y *Je suis Karl*, que trabajaron en la comisión de Agustina, son ejemplos de tramas climáticas muy claras, con psicologías complejas y un entramado entre lo social y el caso (la transformación de un muchacho humillado en un monstruo y la autoinmolación de un joven carismático, el derrotero de la chica y su padre), bien propio de la novela realista del siglo XIX y del cine de ficción de factura ordinaria que la continúa. Eso, a nivel temático, con todos los detalles de absoluta actualidad en los contenidos, más cuando acaba de avanzar la ultraderecha y la derecha en el Parlamento europeo. A nivel enunciativo, podrían analizarse los índices comentativos y el predominio del relato comentativo como configuración básica (Bettetini) y otros elementos del "cómo digo/muestro la historia, que en el cine se hace a través de la cámara, con el complemento fundamental de la palabra ("El cine es **voco** y **verbocentrista**", dice Chion) y del sonido (ambiente, música intra y extradiegetica: piensen en todas las canciones de rock pop tocadas o que suenan en ambientes que aparecen dentro de la trama).

A propósito del cine actual, **Lev Manovich** compara el cine del siglo XX, fotográfico, como huella de existentes (el *ícono indicial* de Schaeffer) con el cine digital del siglo XXI y dice:

- **El cine digital es un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos**
- **A diferencia del cine del siglo XX, con una gran producción y una pequeña post-producción, en el cine digital, casi todo es post-producción**
- **Se conecta con las imágenes cinéticas pre-cinematográficas (siglos XVII, XVIII, XIX)**

- Se subordina lo fotográfico y lo cinemático a la pintura y la gráfica
- Podemos pensar el cine como un subgénero de la pintura
- Se destruye la identidad del cine como *media art*
- Iríamos, entonces del Kino-ojo (cine indexical del siglo XX) al Kino-pincel (cine digital del siglo presente). De la dominancia del régimen indicial volvemos a la dominancia de lo icónico.

Y a pesar de que Manovich está pensando en el medio cine y no en la narración cinematográfica, esto que dice es fundamentalmente aplicable a los relatos cinematográficos que ahora, en mayor o menor medida, están impregnados de lo digital.

Con Ong hablábamos del relato verbal y ahora pasamos al audiovisual, pues más allá de las diversas narrativas que vimos en plástica y en lenguajes como el teatro, la ópera que, desde la teoría de Verón no consideramos medios (sino del universo de la mediación), es en el cine y en la TV donde se despliegan las narrativas actuales de mayor impacto social, además del universo de los videojuegos.

Con respecto al universo audiovisual, debemos ir al texto de **Robert Stam**, que se pregunta, como el de Aumont que está en la bibliografía de referencia, ¿qué queda del cine?. De Stam me interesa fundamentalmente su idea de **continuum audiovisual**. Ya en 2001 él advierte que la especificidad de cada medio está desapareciendo en favor de un *continuum*. Y nosotros, desde este lugar teórico que ocupamos, decimos: no es solo porque la tecnología digital en Producción absorbe todo: el cine ya no se rueda en fílmico, las cámaras son digitales, los soportes también, sino porque llegan a todos nosotros mayoritariamente a través de pantallas personales y de dispositivos personales y muchas veces móviles.

Dice Stam:

**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 un *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)**

Por un lado, retengan lo de “dispositivos de simulación”; por otro, es muy interesante esto de la fertilización cruzada, que no ha dejado de crecer. Hasta hace veinte años o menos, los mundos de la TV y del cine eran estancos: una actriz podía ser una estrella absoluta de la televisión, pero no tener prestigio ni lugar en el cine; lo mismo pasaba con directores, guionistas y demás. Ahora, los actores van y vienen y las series dan tanto o más renombre a sus participantes que las películas para cine. En esto, por supuesto, tienen un lugar privilegiado las plataformas de *streaming* como Netflix, Amazon, Star+, etc.

Por otro lado, **Aumont**, plantándose claramente en el lugar del cine “moderno”, esto es, el cine que, como todo arte moderno, busca explorar los límites del lenguaje en contra de lo habitual, responde que del cine queda:

**En primer lugar, el hecho de que el “cine” ya no tiene la exclusividad de las imágenes en movimiento. La televisión ya había competido con ella en este campo, pero con la televisión era fácil encontrar un *modus vivendi*, porque no podía competir con lo que era la fuerza del cine, la ficción. La televisión se ha apropiado de la ficción, pero con ello básicamente ha consagrado la victoria del modelo cinematográfico, porque las telenovelas y las series de televisión son el último avatar del cine clásico.**

**En segundo lugar: la difusión, luego la hegemonía, de la imagen digital, inició un gigantesco retorno del cine – al menos en su definición social de entretenimiento – al “modo Méliès”, el de los efectos especiales, o más en general, de intervención directa sobre la imagen, retoque, maestría, *dibujo*. En esto coincide con Manovich.**

Por otro lado, y esto es mío, el mundo de las redes sociales, un mundo audiovisual interactivo propone lo que llamo un (dis)continuum audiovisual: en las pantallas de los celulares se suceden imágenes y sonidos discontinuados, pero en un sinfín. Me refiero a los *reels*, las historias de Instagram, a los videos de Tik Tok, etc. Qué clase de subjetividad se está configurando a partir de esas experiencias mediáticas lo dirá el tiempo, un corto tiempo, ya que los fenómenos se dan con cada vez mayor velocidad. En principio, se habla de una capacidad menor de concentración en una sola cosa, una atención fluctuando, ansiedad...

Y ya en referencia a las series, aquí encontramos un recorrido estructural y estilístico que, nuevamente, es en gran parte deudor de la mediatización. Podríamos decir que las series de TV, originalmente pensadas para ese medio y para el consumo que proponía ese medio en su momento (en día y horario prefijado, sin posibilidad de recuperar o grabar los programas), respondían a dos modelos: episódicas o antológicas. Las primeras, que eran mayoría, con capítulos autoconclusivos, pero con personajes y un marco común. Ej.: Columbo, Bonanza. Las segundas, con capítulos únicos y personajes y situaciones también únicos. Ej.: La dimensión desconocida, equivalente a Black Mirror actual. Por otro lado, había miniseries, que por el número acotado de capítulos, se podía seguir.

A partir de la difusión de la videocasetera (años 80') y su posibilidad de grabar, detener, retroceder, etc., más todos los dispositivos posteriores: DVD, descargas p2p, plataformas de *streaming*, las series apostaron al arco narrativo largo y se permitieron desarrollar caracteres y situaciones con gran profundidad. Ej.: Sucesion, The Killing. Ya series de los '80 como Dallas habían comenzado a organizar tramas largas y complejas, en el estilo de la telenovela latinoamericana, que contaba con un público femenino fidelísimo que era capaz de seguir los avatares amorosos de los personajes por meses y meses. Como ven, también hay una cuestión de tradiciones genéricas (el culebrón latino versus la serie de Hollywood) y determinaciones de la mediatización que propician cambios en las formas de narrar audiovisuales. Las series pasaron de episódicas a “seriales”.

Otro universo, que no abordaremos, es el de los videojuegos, pero que es evidente lo mucho que debe sus desarrollos a las nuevas posibilidades mediales y cómo impregna el cine Marvel.

Bueno: no hemos agotado los temas propuestos, pero hemos dejado varias ideas para pensar el nuevo ecosistema mediático, pletórico de narraciones que consumimos ávidamente. De esto último tratará nuestro último teórico.

**En el campus dejo varios PP complementarios a esta clase.**

¡Muchos saludos!