

TIC's APLICADAS A LA EDUCACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Introducción a la Cultura visual en el ecosistema digital

PID19-20_046-Desarrollo de competencias mediáticas digitales e informacionales, en el alumnado de TIC's y Medios de Comunicación Social del Grado de Educación Social





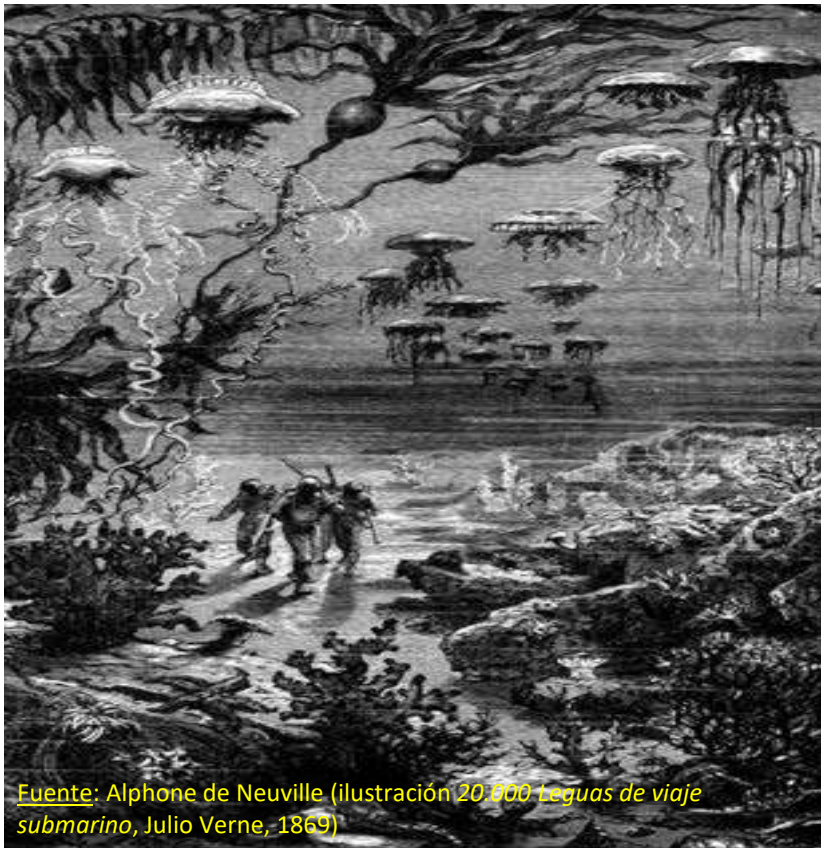
Fuente: Roger Dean (ilustración portada del disco *Fragile* de Yes), 1971



Fuente: Pawel Kuczynski, *Anchor*, 2014

INDICE

1. *La emergencia de la cultura visual*
2. *Cambios de régimen escópico en el marco de la Sociedad-Red: la imagen "omnisciente"*
3. *Los dispositivos mediáticos como sistemas de construcción de la mirada*
4. *Capitalismo, colonialismo y patriarcado. El dolor de mirar con sus ojos*
5. *Hacia una ecología de las imágenes: gestionar la abundancia*
6. *Lo visual, la mirada y la imagen: una propuesta analítica*



Fuente: Alphonse de Neuville (ilustración *20.000 Leguas de viaje submarino*, Julio Verne, 1869)

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

PRÁCTICA CULTURA VISUAL

1. Punto de partida y planteamiento del problema:

- ❑ *Tema de trabajo:* **CULTURA VISUAL Y EDUCACIÓN DE LA MIRADA**
- ❑ *Pregunta inicial:* ¿Somos conscientes de que vivimos en un mundo de imágenes? ¿Qué dimensiones hemos de tener en cuenta a la hora de comprender nuestra experiencia visual?
- ❑ *Producto a desarrollar:* análisis crítico de textos visuales en nuestro entorno tecno- mediático
- ❑ *Objetivos de aprendizaje:*
 - Acercarnos a los procesos de alfabetización mediática e informacional en la sociedad digital, a través del reconocimiento del papel fundamental que juega lo visual en nuestras vidas.
 - Capacitarnos para la expresión y circulación de ideas a través del lenguaje visual y comprender las funciones de los medios de comunicación y las tecnologías digitales para conformar la mirada.
 - Poder evaluar de forma crítica los contenidos mediáticos relacionados con el mundo de las imágenes, tomando decisiones en tanto usuarios y productores tecnoculturales.



1. LA EMERGENCIA DE LA CULTURA VISUAL

❑ La imagen como **constante antropológica normalizada**: con la aparición de la electrónica, la imagen – lo visual mismo en su conjunto – se convierte en habitante naturalizado de nuestro mundo, en elemento habitual del paisaje cotidiano de los mundos que vivimos (sea por sus capacidades técnicas que la hacen invadir la totalidad de espacios de nuestro día a día, como por la ubicuidad multiplicada de innumerables dispositivos de salida, pantallas y proyecciones).



Fuente: Erik Kessels, 24 Hours of Flickr Uploads, FOAM, Ámsterdam, 2011

❑ **Giro icónico** de nuestra cultura (Mitchell, 1994): lo visual y el universo de las imágenes han adquirido una importancia creciente hasta el punto de suponer un salto cualitativo respecto del carácter lingüístico, verbal, de formaciones culturales anteriores.

❑ **Importancia política:** de la presencia de nuevos dispositivos y “máquinas de visión” en la redefinición del tejido social de la convivencia ciudadana, favoreciendo nuevas dinámicas en las que se establecen relaciones de poder, control, ordenación y gobernanza de lo social.



Fuente: Banksy, Gaza, 2015



Fuente: Banksy, La niña del globo
("siempre hay esperanza"), Londres, 2002



Fuente: Carol Guzy, Guerra de Kosovo
(campo de refugiados Albania), 1999

❑ La cultura visual es una **forma de organización sociohistórica** de la percepción visual de la regulación de las funciones de la visión, y de sus usos epistémicos, estéticos, políticos y morales. Un modo socialmente organizado de **crear, distribuir e inscribir textos visuales**, proceso que implica siempre unas determinadas tecnologías del hacer-visible, técnicas de producción, de reproducción y de archivo.



Fuente: Santiago Palacios, "La valla", Melilla, 2015



Fuente: Barbara Kinney, Fotografía de campaña Hillary Clinton, 2016



Fuente: Luces celulares concierto U2, 2013

❑ La cultura visual se refiere, en fin, a la **gestión de la visualidad**, nombre por el que se puede entender a la *visión* precisamente en tanto que socializada, y de la *visibilidad*, que se refiere más bien al ámbito de lo “público” o de lo “común”. En definitiva, el universo lógico de las posibles **formas de producir significado cultural a través de las imágenes** y su circulación pública.



Fuente: (desconocida), construcción Rockefeller Center, Nueva York, 1932



Fuente: Alberto Korda, retrato del Che Guevara, La Habana, 1960



Fuente: Pete Souza, Situation Room (“captura de Bin Laden”), Casa Blanca, Whashington, DC, 2011



Fuente: Robert Doisneau, “El beso frente al Hotel de Ville”, París, 1950



Fuente: Nick Ut, “La niña del Napalm” (Kim Phuc), Vietnam, 1972



Fuente: Jonathan Bachman/REUTERS, “Protestas contra la violencia policial hacia afroestadounidenses” (Leisha Evans) Baton Rouge, Louisiana, 2016

❑ La cultura visual como **práctica social** de la visión y de la mirada

✓ Posición que toma como punto de partida las críticas generadas en la modernidad a los modos modernos de visión. Por ejemplo, al ‘perspectivismo Cartesiano’, que separa el sujeto del objeto, haciendo del primero algo trascendental y dejando al segundo inerte y distante.



Fuente: Jean-Léon Gérôme, El encantador de serpientes, 1879



Fuente: Archivo Diócesis Mocoa Sibundoy. Exposición “¿Pobres indios?” Indígenas mocoanos, Misiones de padres capuchinos (1880-1910), Caquetá (Colombia)



Fuente: Charles O'Rear, “Felicidad”, Valle de Napa, California, 1996

❑ La cultura visual como **teoría social de la visualidad**

- ✓ La Historia de la cultura visual (y de la mirada) puede considerarse desde la vinculación de la cultura visual con el contexto de la cultura y la sociedad a la que pertenece.
- ✓ Significa prestar atención a aquellos momentos en los que lo visual es contestado, debatido y transformado, al tiempo que constituye un lugar de interacción social y de definición en términos de clase social, género e identidades sexuales y raciales.



Fuente: MTO, "El hijo de Protágoras", Belfast, 2017



Fuente: Laila Ayawi, "Se tu misma", El Cairo, 2015



Fuente: John Cole, "Trump's Wall", USA, 2015

❑ Artefactos, **tecnologías visuales** como formas de subjetivación

- ✓ La cultura visual está relacionada con los hechos visuales en los que la información, el significado o el placer es registrado por el consumidor en un "artefacto con tecnología visual".
- ✓ Entendiendo por tecnología visual cualquier 'aparato' o 'soporte' diseñado para ser mirado o para facilitar la visión, desde la pintura al óleo a la televisión o Internet.



☐ La cultura visual como **táctica de resistencia**

- ✓ se pueden explorar las ambivalencias, intersticios y lugares de resistencia en la vida diaria postmoderna desde la perspectiva del consumidor, del visualizador.



Fuente: nocaigasenlatrampa.wordpress.com/2015/01/03/la-contrapublicidad



Fuente: Eva Vázquez, "La era de Funes", El País Opinión, 2014



Fuente: Pawel Kuczynski Facebook Check, 2014



Fuente: María María Acha-Kutscher, Protesta contra la represión policial ante el congreso de los Diputados, Madrid, , 2012

☐ Para comprender **cómo operan las representaciones visuales contenidas en las imágenes** hay que tener en cuenta que:

- ✓ una imagen puede tener *efectos visuales* (de aquí que sea importante mirar de manera cuidadosa las imágenes);
- ✓ estos efectos, a través de *modos de ver* movilizados por las imágenes, son cruciales en la producción y reproducción de visiones sobre la diferencia social;
- ✓ por último, estos efectos siempre interaccionan con el *contexto social* de quien está viendo y con las *visualidades* que los espectadores llevan a la hora de mirar.

❑ Las sociedades humanas conocen **modos de visualidad** muy diversos:

✓ hay modos espacio-temporales como la *visión externa, objetivadora*, que intenta apropiarse desde el exterior la totalidad del objeto visual;

✓ o la *visión inmersiva*, que parece desplazarse al, y dentro del, interior del objeto (espacios arquitectónicos, instalaciones, realidad virtual...)

✓ hay también *videncia*, que excede los poderes epistémicos comunes de la visión, que incluso puede reforzar simbólicamente su potencia y su prestigio acompañándose de la ceguera física

✓ hay la *visión misma*, un ejercicio representativo sustentando en la percepción habitual, y que sostiene a su vez las metáforas más comunes del conocimiento (“ver las cosas”, “tener visión de la jugada”)

✓ el *visionado*, modo informativo de la actividad visual en que, por medio de las técnicas contemporáneas de reproducción, podemos fragmentar, acelerar y retardar, revertir y seleccionar los contenidos de un texto visual.



Fuente: Palestina Libre, Torre de vigilancia en el muro de Cisjordania



Fuente: teamLab, *Flutter of Butterflies, Born from Hands*, 2019



Fuente: Orson Scott Card, *El séptimo hijo* (Saga Alvin Maker), 1987



Fuente: chess24.com, final campeonato mundo ajedrez boris spassky vs bobby Fischer, Reikiavik , 1972



Fuente: BBC, fotograma Serie Sherlock T.4.1. “The sixt Tatchers”, 2017



**2. CAMBIOS DE RÉGIMEN ESCÓPICO EN EL MARCO
DE LA CULTURA-RED: “LA IMAGEN OMNISCIENTE”**

❑ **Episteme escópica:** El ver no es neutro, es un acto complejo, cultural y políticamente construido. Lo que conocemos y vemos en él depende, de nuestra pertinencia y participación de una u otra cosmovisión (Martin Jay, 2007). Del tiempo biológico y cronológico, hemos pasado al tiempo cronoscópico, el que pasamos delante de las pantallas y sus tecnorritmos (Guardiola, 2019).

MASAS QUE VEN DE LEJOS



Las personas, no las imágenes
(reapropiación crítica)



Las imágenes, no las personas
(telerrealidad y simulacro)

LA MUERTE A DISTANCIA



La muerte como espectáculo en prime-time



La muerte individual y en primer plano

IMAGEN COMO SEGUNDA PIEL



El sujeto-imagen



Autorrepresentación y efecto-realidad



El ser cuantificado

IMÁGENES HIPERUBICUAS



Exceso y comunidades conectadas



Inmersión y realidad aumentada

IMÁGENES QUE (nos) VIGILAN



Imágenes zombi
(máquinas de guerra)



Algoritmos que comercializan
nuestras vidas



La vida geolocalizada

LA IMAGEN EFÍMERA



Efecto-directo



Efecto-actualidad



Efecto-velocidad



Efecto-revival

LAS TRES ERAS DE LA IMAGEN (Brea, 2010)			
	IMAGEN-MATERIA	FILM	E-IMAGE
Características técnicas	Indisociabilidad Unicidad	Capa sobrepuesta Reproductibilidad	Flotación fantasmal (psi) Productibilidad ilimitada
Tiempo de la imagen	Estática	Dinámica (imagen-movimiento)	Imagen-tiempo
Tipo de memoria	ROM (archivística)	REM (retiniana)	RAM (red, proceso)
Potencia simbólica	Promesa de duración Promesa de individuación radical	Sujeto emancipado Humanidad cosmopolita	Intelección general
Forma discursiva	Pintura (arte tradición)	Cine (industria cultural) Arte como vanguardia de autonegación	Cultura visual Arte como espectáculo integrado
Condiciones visionado	Espacialización	Oscurización	Ubicuidad-1.000 pantallas
Modo de economía	De comercio (mercado)	Distribución	De experiencia (atención/abundancia)
Régimen escópico	Pictoralista Ocularcéntrico	Ocultación/develación (ideología estética)	Hipervisión adminsitrada (sociedades de control)
Tipo conocimiento que produce	Ontoteológico-logocéntrico	Historicista-interpretativo	Diferencia por diferencia
Estudios especializados	Estética metafísica	Historia del arte Estética antitética	Estudios críticos
Carácter episteme	Dogmático-teológico	Histórico-social	Biopolítico
Época/proyecto civilizatorio	Plato-cristiano	Moderno-ilustrado	Posmoderno/poscolonial

TRES PARADIGMAS DE LA IMAGEN (Santaella & Noth, 2001)

PARADIGMAS	PREFOTOGRAFÍCO	FOTOGRAFÍCO	POSFOTOGRAFÍCO
Imagen y mundo	Símbolo	Índice	Icono
Modos visuales dominantes	Pintura	Fotografía	Imagen digital
Naturaleza de la imagen	Figurar lo visible y lo invisible. Figuración por imitación. Imagen espejo	Registrar lo visible. Capturar por conexión. Imagen documento	Visualizar lo modelizable. Simular por variaciones de parámetro. Imagen matriz.
Medios de producción	Expresión de la visión a través de la mano	Autonomía de la visión a través de prótesis.	Derivación de la visión a través de una matriz numérica
Medios de almacenamiento	Soporte único	Negativo y cintas magnéticas	Memoria del ordenador
Medios de transmisión	Único. Templo, museos, galerías...	Reproducible. Periódicos, revistas, espectáculos.	Disponible. Redes
Papel del agente	Imaginación para la figuración	Percepción y prontitud	Cálculo y modelización
Papel del receptor	Contemplación	Observación	Interacción

❑ **Hipótesis de partida:** nuestras contemporáneas formas de experimentar lo social donde prima el “ver a través de las pantallas” y una especie de “exceso en el habitar en red”, se sostienen en una episteme político-cultural que gestiona tecnológicamente dicha visibilidad como garantía de existencia y valor, a través de la auto-implicación en lo que entregamos en las redes (de forma más o menos consciente).



❑ **Preguntas claves o foco de análisis:**

- ✓ ¿esta transformación del mundo a través de la preeminencia del exceso en la imagen y mediada por tecnología no está contribuyendo a reforzar las desigualdades?
- ✓ ¿no hay una especie de “desigualdad de los no vistos”, de quienes no existen en el mundo conectado, de las alteridades, de quienes excluidos o inconformes rompen con el espejismo de una cultura-red presentada como neutral?
- ✓ ¿cómo afrontamos esta crisis de la atención en tanto síntoma derivado de la parálisis generada en el exceso del ver sin descanso, sin parpadeos?

❑ La presuposición de un espacio de inconsciencia/invisibilidad no se corresponde con la estructura epistémico/cultural que va a caracterizar el tiempo de la tardomodernidad (**ya no hay “puntos ciegos”**)



❑ El **Ocularcentrismo como matriz ideológica**: forma en que Occidente ha primado la mirada como manera hegemónica de acceso al poder y al conocimiento.

- ✓ La visión en tanto garantía de verdad y objetividad en la construcción del mundo e interpretación de la realidad (*“colonialidad del ver”*).
- ✓ Primacía durante los últimos siglos a raíz del desarrollo científico y tecnológico, la metáfora del microscopio y del telescopio (*“dentro” vs “fuera”, “lo profundo” vs “lo exterior”, “desde muy arriba” vs “desde su periferia”*).



❑ ¿Qué es la **Cultura-red**? (Zafra, 2016):

- ✓ supone la convivencia y construcción de mundo y subjetividad, a través de las pantallas en un contexto excedentario en lo visual (imagen, información, datos...);
- ✓ en un contexto donde conviven formas de capitalismo cognitivo o informacional con otras formas de economía social;
- ✓ donde además se gestiona lo excedentario, lo acumulado que se manifiesta en lo social y en lo individual. El sobrante de cosas digitales que crecen exponencialmente y que diariamente producimos, consumimos y desechamos de los otros (nuevos hábitats de relación biopolítica);
- ✓ ser visto (*“en la pantalla”*) se correlaciona con existir y formar parte de las nuevas lógicas de *“valor”* en un doble dispositivo o código del capitalismo que interrelaciona *disciplina* y *gestión* (tecnologías panópticas y sinópticas, sociedad disciplinar y de control)

❑ ¿Cuáles son esos elementos que caracterizarían dicha transformación técnico/cultural/cognitiva? (José Luis Brea, 2007)

- ✓ Asentamiento creciente de la imagen electrónica en nuestras sociedades, y como consecuencia de ello: se generaliza un tipo de disposición-memoria dada en condiciones de flotación, una especie de devenir-forma (“modo de estar que permanentemente deja de hacerlo”)
- ✓ Una e-imagen es imagen-tiempo, pues su paso por el mundo es necesariamente fugaz, contingente (eternidad del tiempo-instante, del tiempo-ahora como tiempo-pleno, imagen-tiempo capaz de darse como imagen-diferencia, como imagen-movimiento que abandona toda promesa de duración)
- ✓ Lógica subyacente: memoria que no es de objeto, sino de red, no de registro y consignación sino de conectividad, no de inscripción localizada (docu-monumental) sino relacional y distribuida, diseminada como potencia de relación y actuación en el espacio de la interconexión, en la reciprocidad de la acción de los sujetos que por su mediación se comunican, transmiten y afectan mutuamente de conocimiento y afectividad

❑ Correspondencia de esta nueva economía de la e-imagen y sus lógicas de distribución social con la **sociedad del espectáculo** (Susan Buck-Morss, 1989)

- ✓ *Dialéctica de la imagen*: creación de plusvalía a través de una “performatividad sincronizada”: “importan en tanto que son compartidas”, “producen conocimiento en tanto se intercambian en tiempo real”
- ✓ *El valor de la imagen* hoy en la esfera pública se mide por su poder de generar efectos de socialidad (“la imagen desborda el relato en su potencia simbólica de conformación de comunidades”)

MODOS DOMINANTES DE LA IMAGEN-SEMIOFERAS (Abril, 2008)						
SEMIOFERAS	PREMODERNIDAD (LOGOSFERA)		MODERNIDAD (GRAFOSFERA)		POSTMODERNIDAD (VIDEOSFERA)	
Modo dominante de la imagen	Ídolo/presencia/ transcedente/imagen vidente		Icono/re-presentación/Imagen vista		Simulacro/virtual/imagen visionada	
Autoridad simbólico- imaginaria	Invisible (revelación)		Legible (ilustración)		Visible (visualización)	
Medios de comunicación	Oralidad	Escritura	Imprenta	Periódico	Audiovisuales	Electrónicos
Formas centrales de conocimiento	Saber narrativo		Conocimiento representativo		Información	
Modos de semiosis	Simbólica (sentido local, condesación, ritual)		Sígnica (representación, Traducción, inscripción)		Señalética (operativización normalización, digitalización)	
Técnicas discursivas	Narración	Oratoria	Visualización, categorización, clasificación		Psicotécnicas (percepción, atención, espacialización..)	
Tipos textuales	Ø (discurso narrativo, transmisión sintética, mnemotecnica)		Texto-objeto (soporte material, formatos, genericidad, multitextualidad)		Hipertexto (flujo, inmaterialidad, no linealidad, interactividad)	
Tiempo y espacio	Cíclico, arqueocentrado Local-territorial		Lineal-histórico, futurocentrado, Nacional-transterritorial		Atemporal-instantáneo, autocentrado (presentismo) Local-global	

SEMIOFERAS	PREMODERNIDAD (LOGOSFERA)			MODERNIDAD (GRAFOSFERA)			POSTMODERNIDAD (VIDEOSFERA)		
SUJETO									
Centro de gravedad	Ánima (alma/cuerpo)			Animus (individuo, conciencia) Consciencia/inconsciente Individuo/sociedad			Sensorium (cuerpo) Integración socio-bio-técnica		
Identidad semiótica	Yo= posición de enunciación en comunidad interlocutiva			Yo= ego autónomo y central			Yo= posicional, conectado, disperso		
Identidad comunicativa	Comunidad narrativa, mediadores			Mediadores profesionales (autores)/receptores-lectores			Autoría dispersa y colectiva Lectores-autores		
Subjetividad política	Comunidad social			Comunidad hermenéutica			Comunidad virtual Multitud		
Estatuto político	Miembro de un grupo (familiar, socio, cliente, compañero/a...)			Ciudadano			Consumidor		
IDEAL POLÍTICO E INSTITUCIÓN									
	Uno Aldea Tribu Ciudad Imperio			Todos Nación Pueblo Estado Sociedad			Cada uno Masa Ciudadanía Clientela		
Paradigma politico-discursivo	Mythos (misterios, dogmas, profecías...)			Logos (utopías, sistemas, programas...)			Imago (afectos, afinidades, imaginarios)		
Instancia socio-simbólica dominante	Autoridad tradicional Muertos Viejos Profetas		Iglesia Clérigos Intelectuales	Intelligenstia-Sociedad civil Periodistas		Técnicos psicosociales	Los media		
Fundamento de la obediencia	Confianza Fanatismo	Creencia	Fe Dogmatismo	Ley	Opinión	Relativismo	Fiabilidad		

SEMIOSFERAS	PREMODERNIDAD (LOGOSFERA)		MODERNIDAD (GRAFOSFERA)		POSMODERNIDAD (VIDEOSFERA)
Referencia legítima	Lo sagrado (es intangible y necesario)		Lo ideal (es posible y verosímil)		Lo performativo (es eficaz, funciona)
Control de los flujos comunicativos	Directo-religioso (sobre los emisores)		Indirecto-político (sobre los medios)		Indirecto-económico (sobre los mensajes)
Medio central de influencia	El ritual	La predicación	La publicación	La aparición	La presentación



3. LOS DISPOSITIVOS MEDIÁTICOS COMO SISTEMAS DE CONSTRUCCIÓN DE LA MIRADA

Las críticas a los *media* suelen centrarse en la propiedad de los medios y en la gestión interesada de los contenidos, en la construcción ideológica de las imágenes. Se olvidan de que los entornos tecno-mediáticos son también, y sobre todo, **sistemas de construcción de la mirada** (Alba Rico, 2004), espectáculos que “fabrican” y “reproducen” al espectador.

LA GRAN PANTALLA



LA PEQUEÑA PANTALLA



MEGA-PANTALLAS



LA CIBER- PANTALLA



PANTALLAS VIDEO-LÚDICAS



PANTALLAS MÓVILES



❑ Analizar esta «síntesis visual» en que consiste la “**espontánea**” **percepción mediática** exige por tanto analizar una serie de niveles concéntricos inconscientes (relacionados al mismo tiempo con el soporte y con el modelo) para excavar las cinco transparencias/ilusiones que la hacen posible: *de invulnerabilidad, de familiaridad, de totalidad, de comunidad* (o espacio público) y *de acontecimiento*.

- ✓ La **ilusión de invulnerabilidad**: la experiencia virtual no es invisible, tampoco inviolable (privativa de la persona desde su cuarto conectado), y ni mucho menos inmóvil. Internet transforma en fortaleza el ámbito de lo doméstico, pues generaliza las ventanas – reconfortándonos en la idea de un adentro y un afuera, de una separación clara entre lo propio y lo ajeno
- ✓ La **ilusión de familiaridad**: el ciberespacio rompe con la idea tradicional de responsabilidad, y nuestras incursiones en la red– a veces de tipo comercial, otras denigrando al otro, etc. – pareciera que nunca tienen efectos sobre la vida real. En una sociedad donde más difícil se nos hace intervenir, dado el agotamiento de la democracia representativa y la dificultad para ejercer una ciudadanía activa, la realidad virtual ocupa el lugar moral de la narración y herramienta ejemplarizante a nivel del orden social



✓ La **ilusión de comunidad (y de espacio público)**: los media, internet o las comunidades virtuales, son lo único que compartimos hoy, el único espacio en el que todavía hay deseo (y derecho) de reunión. Sin embargo, la red es una de las materializaciones de lo que se ha denominado como sociedad de control. Hay intercambios e interconexiones, pero lo que nos une es que tales cosas las hacemos por separado, por tanto una nueva forma de economizar el ejercicio del poder: millones de personas aisladas entre sí, convergen en torno a un mismo objeto o acontecimiento



✓ La **ilusión de totalidad**: la experiencia del internauta coincide, casi milímetro a milímetro, con la del espectador ora panóptico ora panorámico, pues su mirada no admite residuos, “ver es lo mismo que existir”. Y esta sujeción provoca una doble ilusión hologramática, fantasmática:

- De un lado, implica una forma de construir el deseo de mirar (la incapacidad de dejar nunca de ver), pues Internet nos obliga a ver (y a leer) con impunidad.
- De otro lado, el ojo-Red siempre está allí donde ocurra algo, convirtiendo a la realidad virtual en un semblante del mundo, la experiencia no existe si no aparece a través del ciberespacio.



✓ La **ilusión de acontecimiento**: la experiencia visual, lectora, auditiva, corporal y afectiva que proporciona el ciberespacio ha sufrido irremediablemente el mismo destino que todas las otras criaturas del orbe, pues lo que prima en el ojo-Red es la renovación acelerada e ininterrumpida de las mercancías. A través de las interacciones virtuales se suceden, de forma vertiginosa: momentos de clímax, situaciones-cumbre, tiempos excepcionales...





4. CAPITALISMO, COLONIALISMO Y PATRIARCADO (EL DOLOR DE MIRAR CON SUS OJOS)

❑ **Problematizar el rol que juegan las comunicaciones y los dispositivos tecno-mediáticos en la reproducción y ampliación de la colonialidad del poder** en el marco del sistema-mundo moderno/colonial capitalista/eurocéntrico (Wallerstein, Quijano, Mignolo)

Geopolítica y colonialidad visual

❑ **Estrechas relaciones entre visualidad y geopolítica** en el contexto de la modernidad occidental: desde ámbitos diversos, se destaca la importancia de considerar las imágenes en un campo ampliado de producción, circulación y consumo, inserto en relaciones geopolíticas en donde la asimetría cultural a nivel internacional es la norma (Richard, 2007; García Canclini, 2007).



Fuente: San Martín, *La globalización*, 2014



Fuente: Salgado, *Refugee from the Zepa enclave. Kladanj, central Bosnia*. 1995

❑ **Racionalidad (visual) tecno-instrumental al servicio de la consolidación del capitalismo:** el desarrollo tecnológico, la proliferación de medios y dispositivos digitales estarán supeditadas al aumento de la tasa de beneficio y la generación de plusvalía (Mattelart, 2002), reproduciendo un discurso tecnoutópico y determinista respecto de la sociedad de la información y la comunicación como garantía de progreso social (Marí Sáez, 2011).

❑ **Concentración mediática y regulación de la información (visual) a escala global:** se pone el acento en el control por parte de las élites del mercado de los flujos mediáticos convertidos en mercancías, generando un proceso de apropiación y control de la comunicación y la cultura por parte de las grandes potencias capitalistas (Zallo, 2011) que acaba por generar graves desigualdades de acceso, producción, participación y circulación de información en el mundo, cuyo efecto último es la colonización cultural vía universalización de modelos y formas de vida ajenas a las realidades socioculturales de los países menos desarrollados (Sierra Caballero, 2003)



❑ El paisaje postmediático está produciendo un **neo-orientalismo** (Silva Echeto, 2011): donde imágenes en relación con “lo étnico” (en documentales, de tipo propagandísticas, en informativos, publicitarias...) se apropian de las “culturas otras”. “Mirar” pasa a significar “apropiarse”. Y “dejarse mirar” significa “dejarse apropiar”



Medios, mediaciones y producción del discurso

❑ **Medios y discursos como mecanismos de producción de la diferencia colonial:** la colonialidad de la sociedad de la información y del conocimiento se expresa a través de entramados y marcos de significado capaces de organizar el universo social y cultural desde una lógica de legitimación de la mismidad y deslegitimación de la diferencia. Desvalorizando la pluralidad, la otredad es representada por el sistema tecno-comunicacional desde un punto de visto estereotipado, invisibilizado, excluido o rechazado, sobre todo cuando se opone a las lógicas hegemónicas del proyecto civilizatorio capitalista (Maldonado Torres, 2014)

❑ **Instancias (hegemónicas) de mediación cognitiva y estructural:** los medios se convierten en instancias de control social al mediar en la reproducción ideológica del modelo social dominante capitalista a través de dos tipos de mecanismos de mediación de la producción informativa (Martín-Serrano, 1994): *mediación cognitiva* (que opera a nivel del contenido, ofreciendo a las audiencias relatos que funcionan como modelos de representación del mundo) y *mediación estructural* (que opera sobre los soportes, ofreciendo modelos de producción de la comunicación a través de prácticas rituales desarrolladas en los diferentes medios).



❑ **Estructuras ideológicas de poder en la producción/acumulación del discurso social:** considerar las prácticas sociales que a nivel discursivo dan cuenta de los sistemas de significación desarrollados por determinados grupos sociales con el objetivo de ejercer control social e influir en las mentalidades de los receptores y consumidores (Van Dijk, 1999), y que deriva en formas discursivas de control ideológico como el racismo y el etnocentrismo, que conforman narrativas de poder institucional, político, social, económico y cultural con los que las élites mantienen su dominio frente a los grupos dominados (Todorov, 2009)

CONSTRUCCIÓN IDEOLOGICA DE LAS OPINIONES EN LA PRENSA (Van Dijk, 1996)		
	(+)	(-)
NOSOTROS	Resaltar nuestras buenas propiedades-acciones	Mitigar nuestras malas propiedades-acciones
ELLOS	Resaltar sus malas propiedades-acciones	Mitigar sus buenas propiedades-acciones



Izquierda bolivariana=muertes civiles



Islamismo-Terrorismo= justificar Guerras justas



Inmigración=amenaza Estados-fortaleza



Independientismo=Violencia social



Genocidios = necesidad intervención político-militar



Democracia= asistencia plaza de toros



Consultas democráticas=fractura UE



Sindicalismo=Retraso económico

Procesos de recepción y producción comunicativa desde la diferencia colonial

❑ Construcción de **políticas comunicativas basadas en la diferencia, la alteridad y la disidencia**: necesidad de que se construyan pluriversos en los que grupos subalternos expresen su legítimo derecho a reivindicar su identidad en tanto alteridad, de una diferencia cultural que, opuesta a los proyectos totalizadores, “civilizadores” y coloniales de la globalización capitalista neoliberal (Eagleton, 2001), se convierte en diferencia colonial (Mignolo, 2004) precisamente para visibilizar y denunciar los mecanismos de subordinación y dominación efectuados por las culturas hegemónicas sobre los grupos dominados.

❑ Norval Baitello Jr. (2008) define la **cultura contemporánea como “iconofágica”**, ya no sólo la mirada sino el propio cuerpo es el que ha sido devorado por la imagen, en una especie de deriva que hace emerger el *pathos* a través de imágenes que hacen padecer a los ojos, los sedentarizan o sedan. Retomando las ideas de especialistas como Warburg (1924) necesitamos realizar una **arqueología de la imagen** que rescate de los objetos algo así como una “pos-vida”, huellassintomatológicas de lo político, de las crisis sociales, económicas y humanitarias



Fuente: Ataman, Column, 2008



Fuente: Poolaw, For a love of his people, 1924



Fuente: Paneles realizados por el AAV para participar del Día Nacional de la Memoria por la Verdad y la Justicia, a 43 años del golpe cívico-militar en Argentina, 2019



Fuente: Abdu-Ahad, The war-zone drawings, 2017

❑ **Nuevas narrativas identitarias:** a pesar de los mecanismos de coerción, explotación, disciplinamiento, seducción, dominación que operan desde la colonialidad de la cultura-mundo de la globalización capitalista (Lipovetsky & Juvin, 2011), se evidencia la entrada de subjetividades que desde los márgenes, la disidencia y la diferencia, tensionan estos procesos de uniformización planetaria desde aspiraciones vinculadas al cambio estructural en las relaciones entre dominantes y dominados a partir de estrategias de lucha basadas-en-lugar (Escobar, 2005)

❑ **Habitar la sociedad-Red desde la opción decolonial:** analizar y hacer proliferar las dinámicas de apropiación de las TIC realizadas por los grupos sulbalternizados por la colonialidad y que se concretan en una serie de procesos de “resistencia, resemantización y rediseño” (Martín Barbero, 2004). Se trata de rescatar el rol de productores/as simbólicos/as en la lucha informacional al subvertir los códigos de legitimación que imperan en los discursos hegemónicos respecto a los modos de representación de la realidad (Castells, 2001)



Fuente: Chambi Jiménez, Fiesta de la Cruz, Perú 1930



Fuente: Sindicato de Culinarias de La Paz, Bolivia, 1937



Fuente: Proyecto turístico Little África, 2019



Fuente: Periódico AZkintuWE, Chile/Argentina, 2003-



Fuente: Tornero, Proyecto Documental Kalimat, Campo de Refugiados Nea Kavala, Grecia, 2017

Capitalismo y patriarcado: urgencia de no “entregar los ojos”

❑ Punto de partida: evidencias del delito (patriarcal) en la acumulación de capital

✓ ¿No son nuestras relaciones y nuestras vidas las que funcionan a modo de *background* del sistema capitalista?

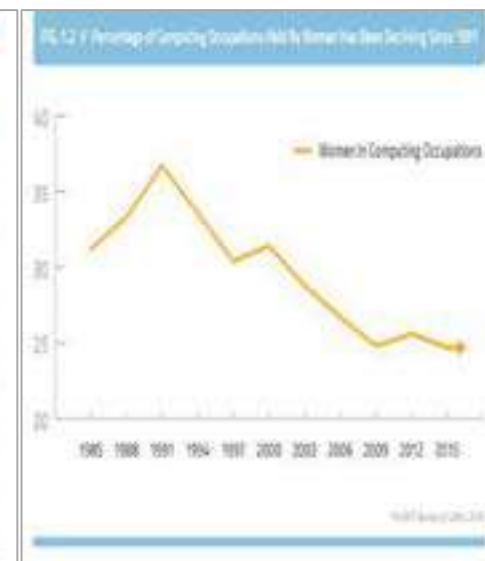
✓ ¿Desvelar esta contradicción, esta especie de “programación implicada” que nos hace sostenedores/as del orden no nos debe llevar a una necesidad de “tocarnos los ojos”?



Fuente: INE, tareas de conciliación en el hogar, 2019

☐ **Nuevas analogías/sinergias entre capitalismo y patriarcado** en los procesos de fijación social en la sociedad conectada prosumidora

- ✓ Las condiciones para la creación y asentamiento de las nuevas versiones de poder capitalista y patriarcal, incluso sus respuestas, alternativas y posibilidades frente a ello pasan por considerar el papel de la cultura-red y su pretendida “inclusión globalizadora”



Fuente: NCWIT, *Women in Tech: the facts 2016 update* // See what's changed and what hasn't.

✓ Romper con la **ideología ocularcentrista** (Jay, 2007), en tanto punto en el que confluyen capital y patriarcado:

ARQUETIPOS DE VULNERABILIDAD
("las 3 heridas de la mujer")



"Esclava sumisa"



"Maltratada"



"Culpable"

ARQUETIPOS DE DEPENDENCIA
("los 3 apegos de la mujer")



"Esposa"



"Doncella protegida"



"Cuidadora"

ARQUETIPOS DE INDEPENDENCIA
("las 3 fuerzas de la mujer")



"Indómitas e iguales"



"Sabias y fraternas"



"Cultivadoras del tiempo propio"

ARQUETIPOS DE TRANSFORMACIÓN
("las 3 osadías de la mujer")



"Creadoras"



"Inspiradoras"



"Sanadoras"

a) a través de la imagen y la mirada, se constituye la sociedad de consumo y sus lógicas de *seducción excedentaria en lo visual*;

b) mediante imaginarios sociales que han *objetualizado a las mujeres* reduciéndolas a imagen, modelo-arquetipo, no-sujeto, etc, el patriarcado ha sometido a las mujeres vigilando su dedicación en tanto reproductoras de la vida (que no productoras);

c) instrumentalizando la diferencia en el marco de un capitalismo cognitivo menos interesado en una posición marginal de las mujeres respecto del mundo del trabajo y del mercado, y sí en reintegrar como "tiempos de vida conectada" (Wacjman, 2015) todo ese bagaje experiencial (y cultural) de las mujeres y de las actividades realizadas en la esfera del trabajo reproductivo, del trabajo doméstico...

❑ **Feminización del trabajo y biopolítica del cuerpo:** en las últimas décadas, el capitalismo parece apuntar a una apropiación de la polivalencia, la multiactividad y cualidad del trabajo y del cuerpo femenino a partir del bagaje experiencial (cultural) de las mujeres acumulado históricamente en las actividades realizadas en la esfera del trabajo reproductivo, en el trabajo doméstico, y de las tendencias del mercado capitalista en transformar la “naturaleza” en mercancía (Morini, 2014). Este proceso de feminización del trabajo se refiere, por tanto:

✓ Por un lado, a una implementación exponencial del *trabajo a bajo coste* en los mercados globales



✓ Por otro lado, se caracteriza en Occidente por una tendencia hacia la progresiva *inserción de las mujeres en el mercado de trabajo terciario* (la economía de servicios) que asume un peso cada vez más relevante, al tiempo que se desarrollan formas de contratación cada vez más individualizadas

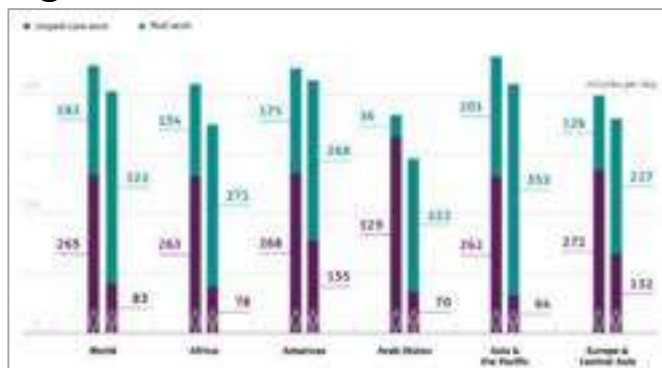


- ❑ **Explotación y precariedad de la mujer 4.0:** el capitalismo cognitivo instrumentaliza (explota) la diferencia en la economía de la cultura-red, generando riqueza y excedentes a través del crecimiento de la fuerza asalariada de las mujeres y su creciente situación de desigualdad respecto de trabajos caracterizados por la precariedad, la movilidad, la fragmentación, la invisibilidad y los bajos niveles salariales (Martínez y Burgueño, 2019)



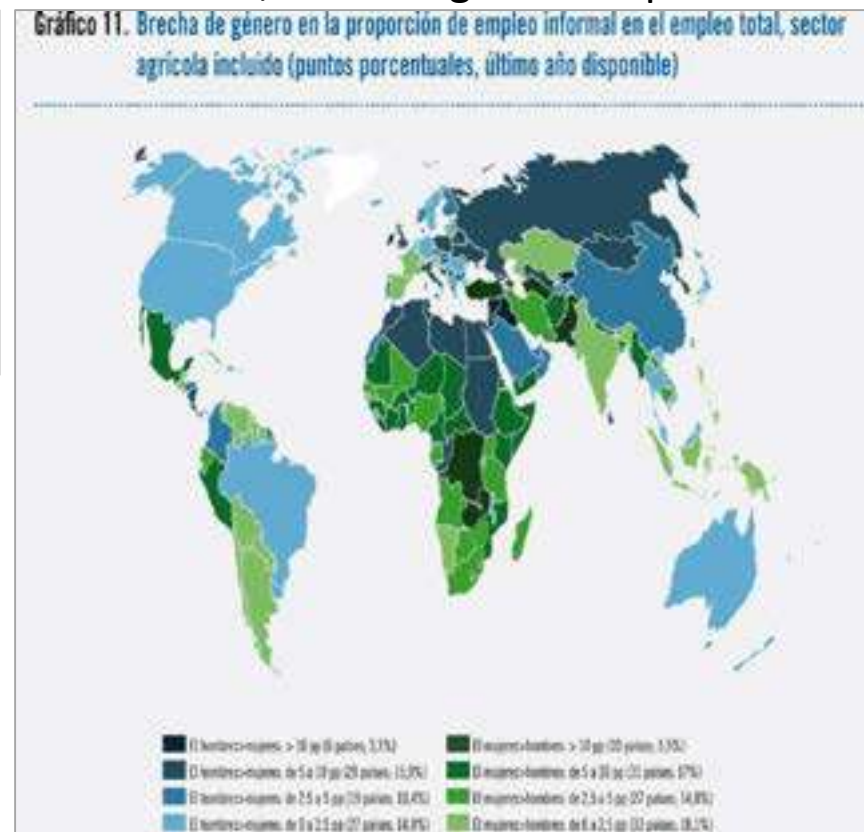
- ❑ **Desigualdades de género, desigualdades de clase social, desigualdad norte/sur:** conceptos como el de “feminización del trabajo” pareciera no tanto ya hablar de la presencia y visibilidad de las mujeres en determinadas prácticas y actividades, sino más bien a cómo esas características de las tareas y trabajos que tradicionalmente han desarrollado las mujeres singularizan en grado alto la sociedad informacional: fuerza de trabajo de reserva, contratos temporales, tiempos parciales que presuponen el empuje de las mujeres a los cuidados, trabajos como parte de los engranajes de montaje de la tecnología, tiempos irregulares y flexibles mas allá de horarios y sueldos pactados.

❑ **Globalización y feminización del trabajo asalariado:** la economía neoliberal explota la diferencia allí donde se pueda revalorizar el capital, y esto conlleva globalización también *generizada* (Sassen, 2003), ya sea vía contratación de mano de obra femenina en tareas precarias de la producción tecnológica ubicada en Occidente, o de mujeres de países en desarrollo para realizar tareas que son derivadas al extranjero (pues sustentan importantes niveles de logística e infraestructura de la cultura-red, p.e. en el montaje de dispositivos electrónicos personales), y cuyas condiciones de trabajo no están garantizadas al incumplir los mínimos exigidos a nivel de derecho internacional laboral, en un régimen de permanente invisibilidad.



Fuente: ILO, *Care work and care jobs for the future of decent work*, 2018

❑ **Falta de reconocimiento en el mercado informacional:** la feminización ha conllevado la falta de cualificación derivada de las dificultades de acceso a una educación igualitaria en el ámbito tecnológico y la dedicación de las mujeres a tarea repetitivas (maquiladoras de fábricas, tecleadoras o teleoperadoras) o reproductivas y de cuidados. Han sido y siguen siendo los eslabones más bajos en el mercado informacional de la cultura-red, sin haber dejado de ocuparse del trabajo doméstico y de cuidado de personas dependientes.



Fuente: OIT, *Mujeres y hombres en la economía informal: un panorama estadístico*, 2018

Delegación de la intimidad en el tecnoliberalismo patriarcal: un mundo “sin párpados”

❑ **Feminización de la humanidad aumentada:** se configura un escenario idóneo para que germinen formas desapasionadas del sujeto (de las mujeres), condicionadas por fuerzas donde tecnología y mercado se alían en lo que algunos denomina como “tecnoliberalismo” (Sadin, 2017). Delegamos nuestra experiencia cotidiana de la comprensión directa del mundo en aplicaciones informáticas que buscan orientarnos e iluminarnos entre el exceso, fundiendo altas dosis de (nuestra) intimidad con la máquina

❑ **Sujetos desapasionados convertidos en tecnopersonas:** estos sujetos que ceden al ecosistema digital su propia experiencia vía datos archivos decisiones y juicio se convierten en lo que Echevarría (2017) denomina como *tecnopersonas*, identificadas a partir de claves de usuario, contraseñas y otros números asociados a servicios Internet, una *tecnopersona* tiene una conciencia “mínima” de lo que hace, sigue la inercia.



Maquillaje



Citas y encuentros



Menstruación



Moda



Búsqueda de “niñeras”



Dietas equilibradas



Alimentación saludable



Gestión de ocio, viajes...

❑ **Hipervisibilidad como mandato ideológico:**

existe una amenaza mayor que la pérdida de privacidad: la pérdida de visibilidad. En nuestra sociedad hiperconectada, “muchos de nosotros sólo queremos que nos vean” (Eco, 2014). La *presión de la máscara personal* constantemente exhibida resulta agotadora y amenaza sin descanso una reputación vulnerable y sobreexpuesta.



Fuente: Grupo D3tr3s, *Ciegos perfectos, ante la hipervisibilidad del mundo*, 2016

❑ **Capitalismo emocional:** la tendencia del mercado por someternos a constantes presiones de autocambio movidos por promesas de autorrealización nos mantiene motivados y siempre conectados. Las emociones en una nueva forma de capital y se basa en intercambiar y comerciar con ellas, transformándolas en el núcleo de las estrategias de “diálogo, reconocimiento, intimidad y emancipación” (Illouz, 2007)



Emociones online

Big Data aplicado al análisis de las emociones

❑ **Intimidades congeladas:** si las subjetividades modernas se construyeron mirando a un lugar interior, lo que se promueven ahora son prácticas opuestas, estrategias de *exteriorización del yo* (Illouz, 2007) que animan a mostrarse “hacia fuera” (Sibilia, 2008).



❑ **Mercantilización de la privacidad y la intimidad online:** el tecnocapitalismo se ha apropiado de nuestro tiempo propio, al que reclama constantes fragmentos de realidad (imagen y vídeo que acrediten su existencia), que favorecen que el “yo privado” se convierta en una representación pública (Lasén y Casado, 2014)



“Muéstrate desenfadada”

“Comparte momentos y personalízalos”

❑ **Gobernanza emocional:** la mayor parte del tiempo vivimos una ilusión de imposiciones y autoimposiciones constantes, sin proyectos comunes. Es la sensación de agotamiento de un *mundo ávido de yo y de presente*, disfrazado de elección y privacidad que termina siendo mundo social fingido y mercantilizado, parte esencial de lo que nos engancha y (auto)explota, una especie de neo-comunitarismo adaptativo (Rendueles, 2017).



“Armoniza tu interior”

“Elije tu propio estilo”

❑ **Erosión de las esferas público-privadas:** los asuntos público-privados se entrelazan en un nuevo ámbito borroso y siempre expuesto caracterizado por la precariedad en sus formas de “exceso, velocidad y obsolescencia” (Zafra, 2015, 2017). Un magma hiperproductivo de yoes siempre competitivos, mediado por tecnología y gestionado por empresas privadas que percibimos como espacio público



“Planifica tus viajes”



“Gestiona un hábito de vida saludable”

❑ **Concepto de posmachismo:** una de las últimas trampas de la cultura patriarcal. Su objetivo es jugar con la normalidad como argumento y hacerlo, paradójicamente, en nombre de la igualdad”. El discurso posmachista se asienta en la naturalización de la neutralidad (Lorente, 2009, 2013). Emerge, de este modo, la construcción de la *feminazi* como una amenaza de los marcos de reconocimiento hegemónicos que transforman, a su vez, al hombre en una víctima de las políticas de género.

❑ Necesidad de explorar las **estrategias discursivas de la política de la posverdad**, que permiten el cuestionamiento de la existencia de la violencia de género como problema social vinculado a la desigualdad estructural. Al operar mediante la capitalización de las emociones en lugar de la exposición argumentada de hechos o datos objetivos, estas estrategias hacen inteligible las narrativas de victimización en las que el lugar de la víctima es co-optado por los relatos posmachistas sobre la violencia contra las mujeres (Núñez Puente y Gámez, 2017).



“ni machismo ni feminismo”



“igualdad ante la ley”



“no hay violencia de género”



“los hombres también son víctimas”



“denuncias falsas”

❑ **Las redes sociales y el discurso visual posmachista:** admitiendo las oportunidades de las redes para reforzar o modificar los marcos de reconocimiento en los discursos mediáticos (Bruns y Hanusch, 2017) así como su indudable potencial del contenido visual a nivel emocional y de eficacia comunicativa para el activismo feminista, también se alerta del papel de los artefactos digitales para la elaboración y difusión del discurso posmachista (Dean y Aune, 2015).

❑ **“Networked misogyny”:** asistimos a una época de violencia y hostilidad hacia las mujeres en los entornos digitales (Banet-Weiss, 2016). La circulación del afecto en las redes facilita la reafirmación de creencias normativizadas sobre la violencia, a la par que impulsa el fortalecimiento de espacios discursivos, y visuales, del posmachismo, sobre la base de dos procesos:

- ✓ **Espectacularización:** mediante la repetición de un discurso fetiche, imposibilita la acción resultante de cualquier proceso de intercambio discursivo.
- ✓ **Comodificación:** se capitaliza dicha espectacularización para cambiar la narrativa de la victimización, mediante el uso y apropiación del discurso de la víctima (p.e. hashtags e imágenes en Twitter donde los hombres se presentan como víctimas de las feminazis).



“síndrome de alienación parental”



“no son feministas, son feminazis”



“son las mujeres las que tienen que luchar, es su responsabilidad”



“esencialización de LA mujer”



“hipersexualización de las mujeres”



“mujeres-escudo”



**5. HACIA UNA ECOLOGÍA DE LAS IMÁGENES:
GESTIONAR LA ABUNDANCIA**

¿Todas las pantallas encendidas? Hacia una resistencia creativa de la mirada

❑ **Estética creadora, no anestésica y comunitaria** (Buck-Morss, 2005): existen otros-mundos-posibles al margen del relato imperativo de los medios. Debemos contribuir a que la dimensión sensorial de las formas de vida establezca otro orden de prioridades, sustentando en la participación. Una nueva libertad de la mirada. Imágenes insurgentes que evoquen la acción ante la tensión de la actual existencia. Imágenes construidas con el cuerpo, el propio y el de la alteridad, frente al repertorio vacío de la incesante fragmentación narcisista.

❑ **Espectadores en movimiento :** aventura transpersonal que vincula memoria y experiencia, la necesidad de recorrer un tiempo que es interior, relacionado con la propia intimidad, pero también exterior (en tanto que reconoce la alteridad, condición *sine qua non* para que haya imagen, no de la hiperabundancia del visual “congelado” en la sociedad del espectáculo que impide un intercambio de miradas, sino de aquella que nos permite encontrar espesura temporal, simbolización y latidos de vida (Debray, 1994).



Fuente: huelga general obrera y estudiantil, Mayo 1968, Francia, <https://www.mas.org.ar/?p=9009>



Fuente: mujeres de la comunidad de X'Oyep, Chenahló, Chiapas, México, 1998, Pedro Valdetierra



Fuente: Egipcios celebran la caída de Mubarak sobre el puente de Qasr al Nil, en El Cairo. Claudio Álvarez, *El País*, 11/02/2011



Fuente: Roberto Rossellini,, Alemania año cero, 1948



Fuente: Abbas Kiarostami, ¿Dónde está la casa de mi amigo?, 1987



Fuente: Giovanni Battista Piranesi, *Carceri d'invenzione*, 1761

¿Todas las pantallas encendidas? Hacia una resistencia creativa de la mirada

❑ **Contra el despotismo de la comunicación digital:** la comunicación en nuestras sociedades hiperconectadas, nos hace iguales en tanto que nos aíslan (Adorno & Horkheimer, 1948) a través del uso de un lenguaje vacío en chats, buzones electrónicos, telefonía móvil, redes sociales que aplica una censura mental que nos anula decretando el silencio. Y contra esta exterioridad invasora hemos de luchar, salir de una rueda de masas informes de consumidores consumidos.



Fuente: Sergio Mora, *Moraland*, 2018

❑ **Navegar por la ciudad fractal:** la ciudad expandida fruto de los complejos entramados urbanos lleva camino de convertirse en un no-lugar que comunica unas áreas de ocio y consumo, unos parques temáticos con otros, en la incesante especialización y proliferación del espectáculo-mercancía.



Fuente: *Catacumbas de Praga*, 1901-1906



Fuente: *Comuna 13, Medellín, Colombia*

Debemos ser capaces de escuchar la voz (y otras voces) en la ciudad-ruido, frente al aislamiento, la incomunicación y la desaparición de referentes comunitarios, esa que nos lleve a contemplar las espesuras invisibles tras la ciudad-rizoma, esas que nos hablan de otras ciudades invisibles (históricas, bohemias, creativas, híbridas y mestizas, solidarias y combativas) que apenas se dejan ver tras la urbe neoliberal



Fuente: *Murales en la ciudad de Belfast, Irlanda del Norte*

❑ **Cambios en la percepción:** apostar por un nuevo paradigma de la mirada que postula una recepción abierta al azar, a lo transitorio, lo fugitivo y lo contingente. Se trata de realizar una indagación que se aproxima a la metáfora del “caleidoscopio consciente” (Baudelaire, 1997), un ojo hipersensible que explora el paisaje en búsqueda de claves y configuraciones simbólicas en los intersticios desde nuevos modos perceptivo-sensoriales que implican a su vez formas de recepción ligadas a la tardomodernidad hiperconectada (Patiño, 2017): fragmentación, simultaneidad, velocidad, instantaneidad y desmaterialización



“Culturas fragmentadas”

Fuente: Simon Berger, 2019



“Culturas simultáneas”

Fuente: Popular Culture, download wallpaper



“Culturas aceleradas”

Fuente: Godfrey Reggio, Koyaanisqatsi , 1982



“Culturas del instante”

Fuente: Yevgeny Khaldei, *alzamiento bandera soviética en el Reichstag*, Berlín, 1945



“Culturas desmaterializadas”

Fuente: Yves Klein , *El hombre en el espacio*. El pintor del espacio se arroja al vacío, 1960

❑ **Descolonizar(nos) de la adicción al aceleracionismo tecnomediático:** El neocapitalismo informacional ha colonizado el imaginario colectivo a través de aplicar una forma de censura ya no por substracción sino por acumulación (ciberpanóptico), una atmósfera de asfixia comunicacional donde la opacidad está no en la falta de visibilidad sino en la saturación, simultánea e indiscriminada, de datos (Lechner, 2002). El sujeto apantallado precisa de radiaciones de luz intensa, necesita que le aumenten aún más la dosis de irradiación óptica distribuida a domicilio, propiciando una virtual esclavitud lisérgica y narcisista

❑ Evitar la anestesia de la mirada:

en tanto electrodomésticos ideológicos, las pantallas generalizadas tatúan el síndrome de la amnesia permanente en el cuerpo social (Virilio, 2006). La política se redefine a partir de nuestra relación con las imágenes, en una incesante fragmentación e instantaneidad que contribuyen de forma decisiva a la demolición simbólica de identidades, en una estrategia de despersonalización en la que ante el exceso y la sobreabundancia del espectáculo televisivo nos queda el uso frenético del mando a distancia.



Fuente: Eva Vázquez, *Islas*, Jot down Magazine, 2018



Fuente: Pawel Kuczynski, *Apple*, 2012



Fuente: Latif Fityani, *Cell phones*, 2017

❑ Contra los estragos de la opulencia

(mal de archivo): nuestra sociedad ha devenido en patológica, fruto de un mundo hiperescriturado. Resulta difícil levantar cabeza por encima de los montones de recortes de prensa, la acumulación de libros, las efímeras revistas de nuestra permanente irrealidad, las crónicas banales de nuestra cotidianidad estricta, las toneladas de información de todo tipo acumulada por las esquinas. Mantener libre la cabeza por encima de esa línea de flotación es un activo decisivo para la precaria supervivencia de nuestro mermado sentido de la orientación, reivindicar una actitud intempestiva frente a la dictadura babélica del presente incesante.



Fuente: André Malraux, *Museo imaginario*, 1947

❑ Resistir a la McGlobalización:

como señala Belting (2007) de ningún modo podemos señalar como hecho definitivo la uniformización mundial del imaginario colectivo a través de la exportación occidental de los medios de la imagen, aún persiste la experiencia de tradiciones de imágenes locales que, bajo la forma de una contra-asimilación, se impondrán cada vez más a los medios globales. Eso sí, evitando a su vez los riesgos de sobreactuación que, bajo resistencia al colonialismo imperialista que extermina las diferencias, acaba por reforzar la hiperlocalidad y el falso exotismo de “lo nativo” (Geertz, 1981)



Fuente: San Xulián de Bastabales, Valle del Sar, Galicia



Fuente: Rua Garret, Chiado, Lisboa, 1915



Fuente: Backville Street & O'Connell Bridge, Dublin, 1914



Fuente: Giverny, Normandía, Francia



Fuente: Constantin Brâncuși, Columna del infinito, Târgu Jiu, Romania, 1938

❑ **Multiverso y subculturas visuales** : nos encontramos inmersos en un auténtico collage multicultural que expresa la diversidad de formas de ver en el mundo y el aumento en la pluralidad de interpretaciones, generando un vibrante multiverso que ha puesto en crisis la hegemonía de la mirada eurocéntrica. El escenario en lo visual es complejo pues expresa toda una variedad de usos y situaciones, de soportes y contextos. Es el ecosistema de miradas híbridas, donde las imágenes expresan o se sitúan en el marco de la producción de imaginarios sociales y colectivos, generando toda una serie de prácticas creativas que muestran la existencia de diferentes subculturas visuales (Jay, 1988).

❑ **Sobrevivir al capitalismo-zapping:** el objetivo de dominación parece ser el dismantelar el espacio público y postular un nirvana tecnológico vinculado a la idea de un paraíso *extracultural* para el ser humano.

✓ Abandonados al ojo global que no descansa ante la incesante fragmentación de imágenes-reconciliadoras convertidas en burbujas alucinatorias *kitsch*, nuestros marcos perceptivos y estéticos sufren permanentemente en el *shock* al moverse entre imágenes traumáticas que ora nos generan violencia ora nos generan placeres sublimados, en una mezcla insoportable de espectáculo y control panóptico.

✓ Debemos ampliar el horizonte y tratar de habitar el laberinto a través de una vindicación de las facultades propias del ser humano que vinculen descubrimiento, preservación/conservación y transmisión (Novoneyra, 2010); imaginar, recordar, concebir y querer (Deleuze, 1991). Hemos de apostar por una ética creativa apoyada en la autodeterminación, lo comunitario, la recuperación de saberes artesanales, la sensibilidad personal y colectiva, la identidad que se construye a través de múltiples pertenencias.

IMAGINAR/DESCUBRIR



Fuente: Hayao Miyazaki, *El castillo en el cielo*, (Studios Ghibli), 1986

PRESERVAR/CONSERVAR/RECORDAR



Fuente: Afiche oficial Semana por la Paz, Colombia, 2019

CREAR/TRANSMITIR



Fuente: Jeannette Ehlers, Installation view of "Black Bullets", 2012, Everson Museum façade, Syracuse, NY, USA

QUERER/TRANSFORMAR



Fuente: Evgeny Afineevsky, *Winter on Fire: Ukraine's Fight For Freedom* (2013-2014), 2015

❑ ¿Somos capaces de **activar una ecología de lo visual** (Joan Fontcuberta, 2017) que nos permita gestionar esa abundancia excedentaria visual desde lógicas no ligadas a la creación de valor del capitalismo cognitivo?

✓ Buscar incorporar en ese excedente de las e-imágenes “huellas de diferencialidad”, aportaciones que rompan con lógicas de conservación/reproducción del sistema-mundo moderno/colonial capitalista/patriarcal euro/eurocéntrico (“imágenes que faltan” frente a “imágenes que sobran”)

✓ Generar intervenciones que rompan con una tendencia global a la automatización de las imágenes como parte de un dispositivo vinculado a la sociedad de la video-vigilancia

✓ Desarrollar iniciativas colectivas de gestión de esa abundancia en clave política, educativa, lúdica, en un movimiento de “democratización de las imágenes”

“imágenes que faltan”



Fuente: REUTERS, fosa común cementerio de Guadalajara (España), exhumada por la Asociación para la Recuperación de la Memoria Histórica por orden de la Justicia Argentina, 2016

“imágenes que sobran”



Fuente: selfie tomado en el campo de concentración de Auschwitz, Polonia

“salirse de la iconografía
hegemónica del turismo de masas”



Fuente: Corinne Violette, *proyecto photo opportunities*, 2005

“tender puentes al otro”



Fuente: Edward Steichen, *The family of Man*, 1956

“buscar imágenes originales”



Fuente: Philipp Schmitt, *proyecto Camera restricta*, 2015

“hackear la videovigilancia”



Fuente: Robin Hewlett and Ben Kinsley, *proyecto Street with a view*, 2008

“nuevas enciclopedias participativas en la era de la postfotografía”



Fuente: Joan Fontcuberta, *Proyectorol Fotografíar un sueño*, Casa-Museo Cervantes, Valladolid, 2018

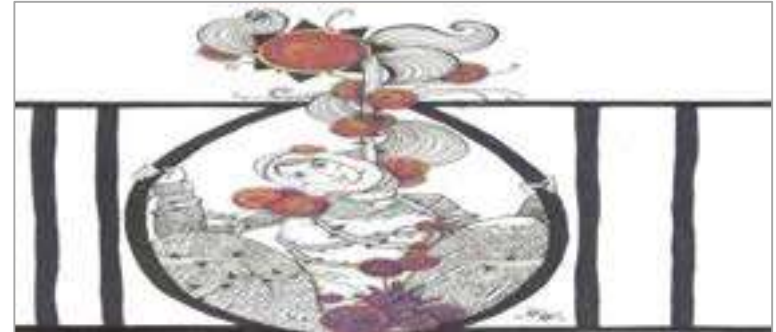
Feminismo y gestión política de la intimidad

❑ Contra la **colonización histórica de la intimidad de las mujeres**: el feminismo se vale de Internet para visibilizar y compartir lo privado desde una intencionalidad política. Nos permite identificar que lo emancipador de la intimidad no es habitarla permanentemente, sino poder habitarla, deconstruirla y significarla libremente, manejar el párpado o la llave para entrar y salir en ella.

❑ **(Re)presentar sus vidas privadas e íntimas como lucha hegemónica**: no es asunto menor que el arte feminista (Zafra, 2014) se haya caracterizado por considerar como núcleo de representación la vida privada e íntima de las mujeres. Los escenarios son recurrentes: la casa, la jaula, la vida doméstica, un mundo infinito de puertas y habitaciones a las que entrar pero de las que no siempre se puede salir. Y que lo hayan hecho no solo con palabras, sino también con performance, instalaciones, pinturas, vídeo y otras formas de expresión que buscaban compartir lo inefable de la intimidad política.



Fuente: Remedios Varo, Armonía, 1956



Fuente: Dima Nachawi, Artwork for Liberated T., 2017



Fuente: Martha Rosler, Cleaning the drapes, 1967-1972



Fuente: María Galindo, performance La jaula invisible, 2019

❑ **El cuerpo como campo de batalla y la recuperación de la subjetividad:** un cuerpo femenino como intimidad habitualmente apropiada y significada por otros.

✓ De la conciencia de la necesidad de generar estrategias “extáticas”, de salida/liberación de la mujer reducida al cuerpo y a los cuidados de otros cuerpos han hablado autoras como Woolf (1925), Beauvoir (1949), Braidotti (1996).



Fuente: Louise Bourgeois, *Feme-Maison*, 1946-47



Fuente: Kara E. Walker, detail from the portfolio *Emancipation*, 2000

✓ También de estrategias de encarnación (“bajar al ángel del cielo”) en relación a los hombres, rompiendo su abstracción e identificación simbólica con *lo humano*, ayudándoles en su caso a recuperar una materialidad perdida. Incluso de la visibilización de lo abyecto y escondido de la intimidad (p.e. la vulva) como forma de criticar cómo la cultura occidental ha degradado, recluido y patologizado el deseo y sexualidad de las mujeres.



Fuente: Artemisa Gentileschi, *Judith y Holofernes*, 1614



Fuente: Paula Rego, *Tríptico sobre el aborto*, 1998



Fuente: Jone Bengoa (Sastraka), imagen de Instagram, 2016

❑ **Autonarración de mundos íntimos y privados contra la violencia estructural:** formas estéticas y políticas en Internet que implican el ejercicio de pronunciamiento del yo, de verbalización y difusión de lo no normalizado y escondido culturalmente, pero también de lo que siendo íntimo ha sido opresivo. Hacer público aquello que, culturalmente, enseñan a sentir íntimo e indecible, mientras empequeñece y daña, es una cuestión política.

❑ Necesidad de **enfrentar esa violencia simbólica** (Fueyo y de Andres, 2017) en el nuevo régimen de la e-imagen en el capitalismo/patriarcal? (conjugar *alfabetización* con *autodefensa comunicativa*)

✓ Observar y combatir nuevas formas de opresión simbólica centradas en la hipersexualización y pornificación de la imagen de las mujeres

✓ Analizar la pervivencia del ideal del amor romántico, ofreciendo modelos de relación afectivo-sexual que no instruyan en la sumisión de la mujer

✓ Constatar que los espacios de socialización en la red se convierten en zonas de alienación y violencia con respecto a las mujeres, generando además intervenciones que eviten su exclusión del debate público

✓ Comprender el papel de las mediaciones tecno-comunicativas en negociar la identidad sexual y conformar subjetividades generizadas



Fuente: Lola Vendetta, *Venus*, 2018



Fuente: B Gervilla (Facebook), 2018



Fuente: Isabel Ruiz, *Mujeres 3*, 2017





**6. LO VISUAL, LA MIRADA Y LA IMAGEN :
PROPUESTA ANALÍTICA**

LO VISUAL, LA MIRADA Y LA IMAGEN

❑ Comprendemos el texto visual como una posibilidad para desarrollar una **experiencia de producción/interpretación** en la que tendremos en cuenta tres dimensiones: la propiamente visual, la de la mirada y la de imagen (Abril, 2008):

- ✓ El análisis de la *trama visual*: conjunto de significantes visuales que conforman el plano de la expresión de un texto visual, construyen su coherencia y preparan el conjunto de sus efectos semióticos.
- ✓ El análisis de la *imagen*: las funciones que cumplen las imágenes presentes en la producción visual. Concretamente, nos referimos a tres funciones: la simbólica, la epistémica y la icónica.
- ✓ El análisis de la *mirada*: examinaremos el texto visual en tanto fenómeno narrativo (géneros, modos discursivos utilizados, programa narrativo), y desde el punto de vista de su función interpeladora (carácter enunciativo del discurso visual y procesos de identificación del lector)



TIC's APLICADAS A LA EDUCACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Cultura narrativa en la sociedad hiperconectada

PID19-20_046-Desarrollo de competencias mediáticas digitales e informacionales, en el alumnado de TIC's y Medios de Comunicación Social del Grado de Educación Social





Fuente: Ángel B. Gastañaga (ilustración (Terra Nova Antología de ciencia ficción contemporánea), 2012).



Fuente: Almudena Carracedo & Robert Bahar (fotograma *El silencio de otros*, 2019)



Fuente: Jaime Maestro (fotograma *El vendedor de humo*), 2012 (<https://vimeo.com/42329392>)



Fuente: Samuel Beckett (escena *Esperando a Godot*, 1953, Adaptación *La Nuca Teatro*, 2015)

ÍNDICE

1. *Introducción a la cultura narrativa*
2. *Narración y cultura mediática*
3. *Narración, comunicación e identidad*
4. *Un marco de análisis de la cultura narrativa en el ecosistema digital*

CONTEXTUALIZACIÓN DE LA PROPUESTA

PRÁCTICA CULTURA NARRATIVA

1. Punto de partida y planteamiento del problema:

- ❑ *Tema de trabajo:* **CULTURA NARRATIVA Y EDUCACIÓN DE LA MIRADA**
- ❑ *Pregunta inicial:* ¿Qué papel juegan los nuevos modos de comunicar, informar y narrar surgidos en el marco del ecosistema digital? ¿Qué dimensiones hemos de tener en cuenta a la hora de comprender estas nuevas arqueologías de la comunicación basadas en el concepto de narrativas interactivas?
- ❑ *Producto a desarrollar:* análisis crítico de narrativas hipertextuales en nuestro entorno tecno-mediático
- ❑ *Objetivos de aprendizaje:*
 - Acercarnos a los procesos de alfabetización mediática e informacional en la sociedad digital, a través del reconocimiento del papel fundamental que juega la narración en nuestras vidas.
 - Capacitarnos para la expresión y circulación de ideas a través del lenguaje narrativo y comprender las funciones de los medios de comunicación y las tecnologías digitales para conformar identidades mediatizadas.
 - Poder evaluar de forma crítica los contenidos mediáticos relacionados con el mundo narrativo, tomando decisiones en tanto usuarios y productores tecnoculturales.



1. INTRODUCCIÓN A LA CULTURA NARRATIVA

❑ Narramos en cuanto **buscamos conocer-nos**. Tal vez por eso es que nos educamos a través de historias, amamos seduciendo con historias, vivimos para tener experiencias que se puedan convertir en historias.



Fuente: Albert Anker, *Grandfather Telling a Story*, 1884



Fuente: cervantesvirtual.com, *Gloria Fuertes recitando a los niños (s/f)*



Fuente: Akram Khan's Company, *Chotto Dosh*, 2015

❑ Vivir es poder contar nuestro paso por el mundo, ya que es a través de la narración como **damos significado y legitimidad a la realidad** cultural (Buxó y De Miguel, 1999). La narración ordena, articula, **significa el caos que habitamos** y confiere origen, sentido, finalidad a nuestra experiencia (Chilun, 2000).



Fuente: sittedgoogle.com,, *Gianni Rodari en la Escuela Reggio Emilia (s/f)*

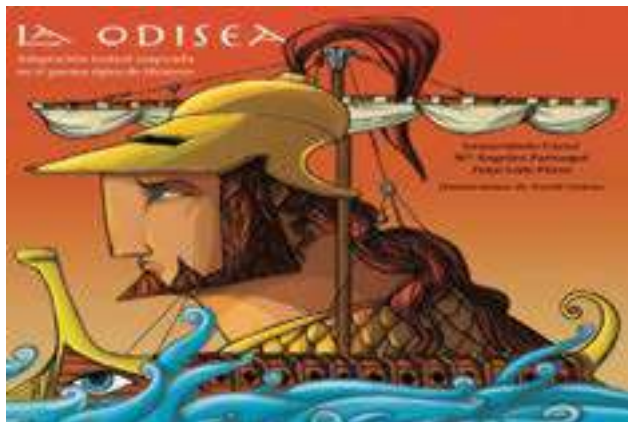


Fuente: Giuseppe Tornatore, *Cinema Paradiso*, 1988



Fuente: *narración de Arthur Gordon Pym* (ilustración para Edgar Poë et ses oeuvres de Julio Verne, 1882)

❑ La narración es una forma de **pensar, comprender y explicar a través de estructuras dramáticas**; cuentos contados que tienen comienzo, nudo y desenlace; historias de sujeto que, con base en motivos, busca una meta pero encuentra diversos conflictos que le impiden llegar al objetivo, al final se supera el obstáculo y la suerte cambia



Fuente: La Clac Teatro, *adaptación teatral La Odisea*, 2019



Fuente: Hildebrandt brothers, *Gandalf visits Bilbo* (JRR Tolkien Calendar), 1976



Fuente: Hayao Miyazaki, *el viaje de chihiro*, 2001

❑ La narrativa nos ofrece la posibilidad de ejercer sin límites esa facultad que nosotros usamos tanto para percibir el mundo como para reconstruir el pasado. [...] A través de la narrativa **adiestramos nuestra capacidad de dar orden** tanto a la experiencia del presente como a la del pasado (Eco, 1996).



Fuente: Charles Dickens, *Un cuentos de navidad* (primeras ilustraciones), 1843



Fuente: Christopher Nolan, *Memento*, 2000

❑ El narrar cumple diversas **funciones** (Ford, 2001):

- ✓ Para impactar o sorprender.
Ironizar, mostrar lo incomprensible, lo imprevisto y paradójico de la naturaleza humana.
- ✓ Para explicar el origen y los hábitos del ser humano y las características de las cosas.
- ✓ Para transmitir enseñanzas sobre éste y «el otro» mundo.
- ✓ Para jugar y entretenerse.
- ✓ Para explorar con la imaginación los mundos posibles, los misterios del universo o los fantasmas del inconsciente.



Fuente: Jeffrey Hatcher, (play adapted from *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*), 2016



Fuente: Ingmar Bergman, *El séptimo sello*, 1957



Fuente: Jaromir 99 & D. Z. Mairowitz, (Ilustración para adaptación *El Castillo* de Frank Kafka, 1926), 2014



Fuente: Lisel Ashlock, (Ilustración para *Las Ciudades Invisibles*, Italo Calvino, 1976), 2011



Fuente: EDGE, *Erase una vez*, 2008 (3ª edición)



Fuente: J. Chen & N. Clark, *Journey*, 2012



Fuente: Simon Fowler (fotografía portada disco *The Songs of Distant Earth*, Mike Oldfield), 1994)



Fuente: Gary Rudell (ilustración para *Hyperion*, Dan Simmons), 1989

✓ Para alabar, para criticar, para burlarse de los demás. Y también para explorarse a sí mismos.



Fuente: Jacob Jordaens, *El rey bebe*, 1640



Fuente: José Luis Cuerda, *Amanece que no es poco*, 1988



Fuente: Queensrÿche, *Operation Mindcrime* (portada disco), 1988

✓ Mostrar estados o acciones elementales, emotivas o ejemplificadoras de la maldad o la bondad, la solidaridad o el egoísmo, el heroísmo o la cobardía, la mentira o el engaño, la franqueza y la verdad, la astucia.



Fuente: Miguel del Arco, *Antigona de Sófocles* (adaptación), 2015



Fuente: Charlotte Brontë, *Jane Eyre*, 1847



Dr. Hannibal Lecter



The Joker

✓ Y también situaciones arquetípicas (símbolos recurrentes, estructuras rituales o míticas): pasajes, aprendizajes, pruebas, conquistas.



Fuente: Steven Spielberg, *Indiana Jones y la última cruzada*, 1989



Fuente: Tracy Hickman & Margaret Weis, *Crónicas de la dragonlance*, 1984



Fuente: Frank Hurley, *Expedición Imperial Transatlántica* (fotografía de la *Endurance* atrapada en el hielo), 1915

❑ El poder revelador de la narración está en que sólo si vivimos podemos contar; **vivir** significa **encontrar** nuestros **modos de narrarnos**. Quien no experimenta la vida no tiene nada que contar, ya que somos una producción narrativa; narramos porque sólo allí encontramos sentido, en la fábula, en el mito, en el deseo (Rincón, 2008).



Fuente: Augusto Monterroso, *El Eclipse*, 1952 (tomado de www.youtube.com/watch?v=0sMij9m2jdw)



Fuente: Gregory Maguire, *The Wicked Years* (revisión de *The Wonderful Wizard of Oz* de Frank Baum, 1900), (1995-2011)



Fuente: Guillermo del Toro, *El Laberinto del Fauno*, 2006

❑ La **pregunta política** es si esta sociedad narrativa (y narratológica) responde a una cultura de búsqueda, de construcción de nuevos relatos de desarrollo, o es una vuelta de tuerca sobre el control, la segmentación no democrática, el poder distributivo en redes no centralizadas, el flujo financiero/cultural, la reestructuración de los mercados, un dispositivo transmisor de sabiduría o de conocimiento o un dispositivo de control y degradación social



Saga Star Wars (1977-2019)

Saga Harry Potter (1997-2016)



Saga Pokémon (1996-2019)



2. NARRACIÓN Y CULTURA MEDIÁTICA

❑ El potencial de acción simbólica de los medios de comunicación está en la **competencia** que tienen para **producir vínculo y conexión** entre los seres humanos, para imaginar relatos en los que quepamos todos. Para realizar este ideal comunicativo, los medios tienen como potencial el hecho de que son máquinas narrativas.



Fuente: Ficción sonora, RNE (adaptación radiofónica de *Sherlock Holmes: El signo de los cuatro* de A. Conan Doyle, 2015)



Fuente: Salvados & Jordi Evole, *Astral*, 2016

❑ La renovación de la narrativa audiovisual (p.e. las series de tv) ha **modificado la relación entre producciones y espectadores**, entre públicos y narrativas. El contexto cambiante de la sociedad digital crea nuevas expectativas sobre las relaciones entre usuarios y objetos culturales

LA DIGITALIZACION EN EL CENTRO DE LA VIDA SOCIAL



Fuente: Joe Wright, *Caída en picado*, serie Black Mirror (t.3,1), 2016

ACCIÓN ARTÍSTICA Y PARTICIPACION ESTÉTICA EN EL RELATO



Fuente: Tomm Moore, *La canción del mar*, 2014

INMERSIÓN LUDICO-NARRATIVA



Fuente: Dontnod Entertainment, *Life is strange*, 2015

CONEXIÓN DE AUDIENCIAS HIPERSEGMENTADAS E HIPERPERSONALIZADAS



Fuente: AMC, Webisodes *The Walking dead* (T.4), 2013

❑ La **narrativa digital interactiva** se define como el conjunto de obras que presentan sustancias expresivas procedentes de múltiples medios y lenguajes (convergencia) y que se caracterizan por su fragmentación, inmersión, presencia de hipertexto, simulación, aleatoriedad, participación, conectividad e interactividad (Aparici & García Marín, 2017).

EXPANSION NARRATIVA DOCUMENTALISTA



Fuente: Entrepueblos, *La vida no vale un cobre*, 2018

NUEVAS FORMAS DE COMUNICACIÓN SONORA



Fuente: D. Broncano; H. de Miguel; I. Farray, *La vida moderna*, 2014

EXPERIMENTACION NARRATIVA A TRAVÉS DE LA REALIDAD VIRTUAL



Fuente: Nonny de la Peña, *Project Syria*, 2014

❑ Las narrativas digitales interactivas como **no-lugares** (Augé, 1992): espacios de navegación donde los/as cibernautas transitan sin rumbo fijo, de forma aleatoria, y donde sus actos de participación y comunicación quedan circunscritos en ocasiones al consumo de bienes y servicios, en una lógica individualista alejada de la idea de acciones comunicativas significativas en el espacio de la plaza pública (en consonancia con la nueva condición postmoderna y la muerte de los grandes relatos de Occidente de fines del XX: el cristianismo, el racionalismo y el capitalismo)



Fuente: Carolyn Cassady, fotografía para *On the Road: Jack Kerouac's Manuscript Scroll*, 2004 (San Francisco, 1952)



Fuente: REM, *Leaving New York* (video oficial), 2004



Fuente: Martin Scorsese, *La invención de Hugo*, 2012



Fuente: (s/a), *Passage Du Grand-Cerf*, París (abierto en 1825)



Fuente: Gorillaz, *Aries, Song Machine Project*(Epi. 2), 2020



Fuente: FOX TV, *Lysergic Acid Diethylamide 4* (Serie *Fringe*, T.3,19), 2011



Fuente: Ilya & Emilia Kabakov, *The man who flew into space from his apartment*, 1985

❑ Espacios narrativos con una **estructura rizomática** (Deleuze & Guattari, 1976): los relatos digitales, a partir de la tecnología del hipertexto, vinculan todo tipo de productos culturales, ya sean creados como materiales textuales, sonoros, infográficos o audiovisuales.

❑ **Teoría del caos** (Sardar y Abrams, 1998): con las tecnologías 2.0 surge la posibilidad de organizar otras estructuras de relatos en las que los usuarios pueden escoger itinerarios individuales de lectura. El mundo digital trae el caos a la narrativa (que pasa a tener una estructura de tipo no lineal, multilineal o hiperlineal). Concepto de co-autoría en el sentido de que los usuarios/as puedan modificar la estructura compositiva del relato y participar en la generación de marcos de configuración de sentido y patrones de lectura/navegación.



Fuente: Robert Altman, *Vidas cruzadas*, 1993



Fuente: VV.AA., *Cien mil millones de poemas, homenaje a Raymond Queneau* (portada libro), 2011



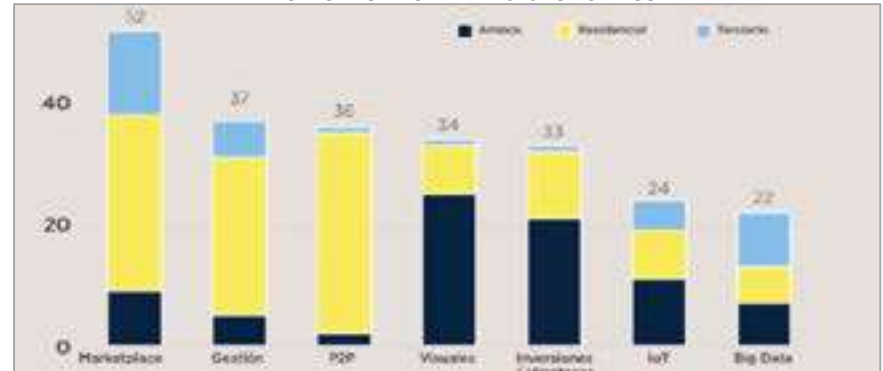
Fuente: Hernán Ruiz & Agustín Serra, *Proyecto Plot 28*, 2013-2019

❑ **Narratividad y poder:** Controlar el relato equivale a construir una realidad del mundo acorde a los intereses de instituciones y organizaciones que quieren reproducir y conservar el orden establecido. Algunas de las estrategias de control serían: lenguaje performativo, homogeneización de significados, simplificación y repetición de enunciados, diseño y producción de relatos totales que son distribuidos en diferentes plataformas y construidos en distintos lenguajes (narrativas transmedia), uso de software y algoritmos



Fuente: Yago Álvarez, *El salto diario*, 18/04/2019

MERCADO PROPTech-EMPRESAS POR CATEGORÍA



Fuente: Informe PropTech en España, Marzo 2019



3. NARRACIÓN , COMUNICACIÓN E IDENTIDAD

❑ El orden sociocultural en el que vivimos tiende a generar, a través de su funcionamiento, determinadas **formas de percepción** acerca de las diversas **categorías identitarias** como podrían ser, p.e., el género, la nación, la clase social o la etnia (Ricoeur, 2007).



Fuente: James Gillray, *The Plumb-pudding in danger*, 1805



Fuente: Campaña 12 de Octubre Nada que celebrar, (derogación de la Ley 18/1987, como día de la Fiesta Nacional de España)

❑ Estos conceptos deberían ser entendidos no como realidades naturales o categorías sociales inmutables, sino como **artefactos simbólico-narrativos**, que son **figurados y configurados por la cultura mediática** a través de diversos relatos (Sola Morales, 2013).



Fuente: Derek Riggs, *The Trooper* (portada disco Peace of Mind, Iron Maiden), 1983



Fuente: Canal Cuatro, *Campaña Podemos* (Eurocupa Selecciones Fútbol Masculino), 2008

❑ Vivimos en una **pulsión narrativa** y usamos la narrativa como un **dispositivo cognitivo**, somos herederos del impulso de narrar, de **naturaleza transcultural y transhistórica** (Rincón, 2008). En nuestra vida diaria, los recuerdos, las alusiones e impresiones provenientes del pasado las articulamos narrativamente de acuerdo con las exigencias y necesidades de nuestro presente” (Duch, 2010).



Fuente: Giuseppe Pellizza, *Il Quarto Stato*, 1901 (en la portada de película Novecento de B. Bertolucci, 1976)



Fuente: Ken Loach, *Tierra y Libertad*, 1995



Fuente: (s/a), *Cotton Dress Workers Union on strike*, (International Ladies' Garment Workers' Union), 1934

❑ Las narrativas digitales interactivas como **estructuras de acogida** (Duch, 2010): los medios de comunicación se convierten en instancias socializadoras clave para la conformación de una serie de formas identitarias que las personas experimentan en el contexto comunicativo , y que se relaciona con tres estructuras básicas de acogida (y sus correlatos narrativos): *corresidencia* (narrativas mediáticas cívicas), *codescendencia* (narrativas mediáticas afectivas), *cotrascendencia* (narrativas mediáticas culturales):

✓ *Narrativas mediáticas identitarias cívicas*: se relacionan con la **presencia en el espacio y esfera públicas**:

Interacciones sociales en la esfera social



Participación en asociaciones, organizaciones, colectivos



Identificaciones nacionalistas, localistas, supranacionalistas



✓ *Narrativas mediáticas identitarias **afectivas***: reflexionar acerca de los **marcos afectivo-sentimentales** en torno a las siguientes estructuras de acogida y vínculo social:

en el orden familiar



en el “microgrupo afectivo”



diferenciación sexo/género



✓ *Narrativas mediáticas identitarias **culturales***: procesos de identidad conformados en torno a la cultura de la modernidad tardía, y que podemos resumir en los siguientes ejes de análisis del **consumo cultural**:

industria musical, de cine o televisión



placer, entretenimiento (libros, comics, videojuegos)



culto al cuerpo (cosmética, deporte, alimentación)



autoayuda/psicologización del Yo (terapias, búsqueda de la armonía, emprendimiento)



interés en lo sobrenatural, lo desconocido, lo exotérico, la superstición





4. UN MARCO DE ANÁLISIS DE LA CULTURA NARRATIVA EN EL ECOSISTEMA DIGITAL

Análisis narrativo de la trama: ¿estructura en tres actos?

❑ El proceso narrativo se concibe como un “crescendo” dramático, al plantearse los cambios de estado de la narración como cambios generados en la tensión narrativa. Para mantener la tensión narrativa dramática se hace especial énfasis en dos recursos principalmente: los giros argumentales y las sub-tramas. Se plantea por tanto el siguiente esquema de análisis:

ACTO I: Planteamiento

Estado inicial: situación inicial de la historia. Comprendiendo la presentación de los personajes y la descripción del contexto inicial.

Emergencia de la falta o conflicto principal: surgimiento de un problema (o de una aspiración). Se trata de una fase narrativa que concluye con alguien que no posee algo que él u otro sujeto considera que sería bueno poseer.

Fase de contrato o “llamada a la aventura”: un determinado sujeto se asocia (por encargo o por iniciativa propia) a la misión de resolver el conflicto.

Primer punto de giro: giro narrativo en el que se produce un acontecimiento inesperado para el/la protagonista y/o para el espectador/lector. El/la protagonista adopta entonces definitivamente la tarea bajo una consideración y/o implicación especial, teniendo la sensación además que “no hay vuelta atrás”.

ACTO II: Nudo

Fase de adquisición de competencias: el/la protagonista recoge información, datos, herramientas, etc., necesarias antes de emprender la tarea central.

Ejecución del contrato y nudos de acción: el/la protagonista emprende acciones directamente orientadas a la resolución del conflicto. Suele encontrar por el camino sujetos o acontecimientos que le favorecen (adyuvantes) y otros que le perjudican (obstáculos, oponentes).

Segundo punto de giro: giro narrativo en el que se da un suceso inesperado, una ruptura o transgresión de expectativas en la trama, que revela una nueva situación (o un aspecto de ella) y sugiere que el final de la trama se acerca.

ACTO III: Desenlace

Clímax: la secuencia o escena donde se ha de resolver definitivamente si el sujeto protagonista acaba consiguiendo su objetivo o no.

Sanción: una posible escena de recompensa o recriminación al protagonista en función de los resultados de su actuación.

Estado final: situación final de la historia. Suele comprender la muestra de una transformación externa del estado inicial de la historia, y/o una transformación interna del personaje (por aprendizaje, cambio de actitud, etc.), independientemente de si el/la protagonista ha conseguido el objetivo o no.

COMPARACION DE MARCOS TEÓRICOS SOBRE LA ESTRUCTURA NARRATIVA CLÁSICA (Daniel Tubau, <i>El guión del Siglo 21</i> , 2011, p. 15)							
FIELD		SEGER	VOGLER		MCKEE	SCRIBE	
ACTO 1	Planteamiento	Planteamiento		El mundo ordinario	Incidente incitador	Planteamiento	
				La llamada de la aventura		Complicaciones progresivas	Presentación de los personajes y la situación
				El rechazo de la llamada			
				Encuentro con el mentor			
		Punto de giro (Plot Point)	Punto de giro (Turning Point)	Cruzar el primer umbral	Revelación	Los antagonistas enfrentados en un conflicto	
ACTO 2	Confrontación				Complicaciones progresivas	Aumento de la tensión	
						Golpes favorables y desfavorables al protagonista	
		Desarrollo del Acto 2			El escenario se llena de gente		
		Primera pinza			Entrada en la cueva profunda	Clímax de la parte central (revelación)	Se produce una explosión o arrebató, un escándalo una pelea, un desafío
		Punto medio	La escena central de la parte media	La odisea (el calvario) La recompensa (apoderarse de la espada)			
		Segunda pinza				El héroe llega a su momento más bajo	
		Segundo punto de giro	Segundo punto de giro	Persecución y regreso	Gran revelación		
ACTO 3	Resolución				Crisis	El clímax se produce aquí	
					Tercer umbral Resurrección Catarsis	Se solucionan todos los problemas y malentendidos	
		Clímax		Clímax	Clímax (gran revelación)	Se refuerza la moral del momento	
		Resolución		Retorno con el elixir	Resolución	Final tranquilizador	

ESTRUCTURA NARRATIVA DE LA UNICIÓN LOTERÍA DE NAVIDAD 2017: DANI(ELLE)-

(Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=C8ugHsMQ_UE)

ACTO PRIMERO: PLANTEAMIENTO

Mundo ordinario ("familia en el coche")

Incidente ("aparición de Ovi", "reforzamiento del mundo ordinario (abuela y la magia de ver más allá vs desconsideración saber de los mayores)")

Presentación de los personajes (perro abandonado, chica extraterrestre)-Mundo ordinario (anuncio "Spring collection")

Presentación de la situación inicial (llegada a la tierra de la chica extraterrestre)=Se enmarca en relato

Mundo ordinario ("calles de Madrid, castañas como producto navidad, drags"), imitación del espejo labios del anuncio (Teoría del espejo= formación de la identidad)

Planteamiento y reforzamiento del relato (administración de Lotería Navidad)

Presentación del personaje masculino ("vínculo materno en conversación con la madre"/"se refuerza el encuadre del anuncio al hablar sobre las terminaciones")

Punto de Giro 1= encuentro en la Administración de Lotería ("primer encuentro entre el chico y la chica", "se complica la situación al no comprender ella lo que "demanda la situación comunicativa" de compra de lotería)

Punto de Giro 2= re-encuentro de protagonistas

- Mundo ordinario del chico: "presentación de su trabajo" (bus, sensación de ordinariadad, no-comunicación), "avistamiento desde el bus" = Ella como incitadora de la aventura para Daniel
- Refuerzo de Mundo ordinario (referencias navideñas: "compra de algodón dulce como Navidad/Fiesta", "comida típica española (jamón)", "diálogo del protagonista sobre el bar" (monólogo interno de ella), paseo por Madrid Imperial (media luz)

Momento de revelación ("insight")

- Ella recibe de él su identidad (me llamo daniel, te llamas daniel(elle))
- Referencia al poder mágico (navidad)= encendido de luces ("Daniel se da cuenta a través de ella que empieza a ser todo singular, un tiempo diferente y nuevo")

ACTO SEGUNDO: NUDO/DESARROLLO

Primera Pinza en relato (ida a casa): "salida del metro" (parada esperanza), "llegada a casa" (excusa de darle abrigo)

- Mundo ordinario: piso alquilado (pocos muebles...)

Aparición de elementos surrealistas/oníricos/ciencia ficción ("manifestaciones de luz habitación", "sueño de dani(elle) como deseo reprimido de vínculo con dani(elle)")

El escenario se llena de otros protagonistas ("edu desayunando con dani(elle)")

- Complicación de la historia a nivel psicológico ("extrañeza de Daniel respecto del sueño y si se pueden compartir o no")
- Mundo ordinario: desayuno de mañana, tostadora (sonido de que ya están...)

Declaración de un desafío: Dani(elle) como incitador en la continuidad del relato ("la quiero ayudar", "la veo muy perdida")

Segunda Pinza del relato ("salida de Gran Vía como punto de referencia salida-retorno", "paseos por la ciudad de Dani(elle)")

- Travelling temporal ("Dani(elle) descubre la diversidad del mundo: trompetista, chica escuchando música, besos pareja de ancianos"), "repetición de la acción de salir del metro para dar sensación de consolidación del tiempo en el relato")
- Elementos de la ciencia ficción ("esfera que funciona a modo de archivo de los pensamientos/vivencias/personas del mundo de la tierra"= biblioteca)
- Mundo ordinario ("en el piso jugando a videojuegos y vestidos con ropas hogareñas") = aire retro

Inicio del Clímax (despertar al amor): "miradas en el rincón de la salita de ambos protagonistas", "comparten sueños telepáticamente (reciprocidad)"

Punto de Giro 3 = declaración de amor de Dani(elle) y Dani(elle): reconocimiento de sentimientos (Dani(elle) y correspondencia de Dani(elle) ("reconoce las lágrimas" "significación íntima del beso por ella")

ACTO TERCERO: DESENLACE, RESOLUCIÓN

Tercera Pinza en el relato: efecto catárquico del amor en la vida de Dani(elle)

Crisis en el relato ("cerrado por obras", "incomunicación con la gente" (demanda esperanza), "preocupación de dani(elle) y espera en Esperanza", "soledad de Dani(elle) y tristeza ante la pérdida" (el décimo como único vínculo que le queda")

Primera tentativa de resolución: ¿partida de la Tierra?

"El ladrillo del perro evita que ella entre en la esfera/nave" (¿qué hace que ella no entre?), camino por el parque del retiro ("a lo lejos la ciudad y sus luces")

Punto de Giro 4

- Día del sorteo de Navidad (referencia al encuadre del anuncio: administración de Lotería del Estado)
- Mundo ordinario: Daniel comiendo churros con chocolate y turistas (referencia a "marca España")
- Giro: ¿qué ha visto Daniel en la televisión que le hace caer la taza y partir enseguida? (incitador)

Clímax Final

- "Llegada de Dani(elle) a la administración", "encuentro con la TV4"= referencia a que ha sido agraciado con el décimo, "aprovecha la televisión para preguntar por Dani(elle)"
- Desencuentros= "ella llega a la administración mientras él sale"
- Entrega de un regalo: "Dani(elle) le da el perro al lotero" (cumple con la misión de dejar al perro con alguien, saludo final entre ambos)
- "Reencuentro Daniel/Dani(elle)" en el portal: el reconocimiento de la voz (acusmático= ella sabe que es él pero no le ve), "vínculo con la madre y el premio", "se encuentran" (emoción, lloros, bsos, encuadre del anuncio de nuevo= "qué suerte hemos tenido" (referencia a la lotería)

Final tranquilizador/repárador: "escena final donde se ve cómo ella manda información a la esfera y ésta parte", "ella se queda..."

Análisis estructural del relato: modelos actanciales (personajes y roles)

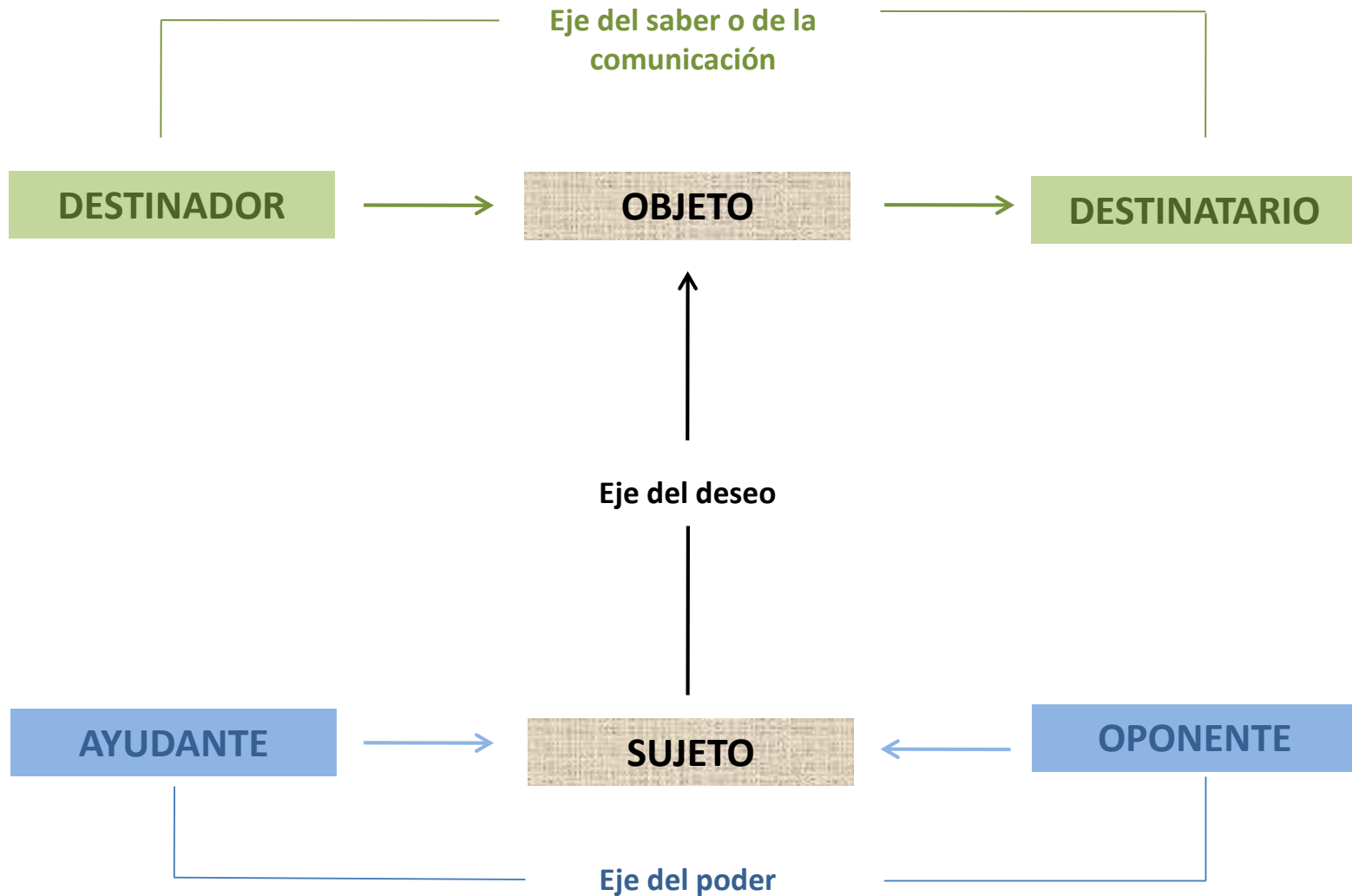
❑ Greimas (1971) propuso un modelo universal, una estructura actancial que se reducía a seis funciones: un sujeto “(S) desea un objeto” (O) (ser amado, dinero, honor, felicidad, poder o cualquier otro valor...); es ayudado por un ayudante “(Ay) y orientado por un oponente)” (Op); el conjunto de los hechos es deseado, orientado, arbitrado por un destinador (D1) en beneficio de un destinatario (D2). Éstos son a menudo de naturaleza social, ideológica o moral: Dios, el orden establecido, la libertad, el delito, la lujuria, la ambición, un fantasma, la conciencia, la justicia.

✓ El ***eje destinador-destinatario*** es el del control de los valores y por ende de la ideología. Decide de la creación de los valores y de los deseos y de su repartición entre los personajes. Es el eje del poder o del saber o de los dos la vez.

✓ El ***eje sujeto-objeto*** traza la trayectoria de la acción y la búsqueda del héroe o del protagonista. Está llena de obstáculos que el sujeto debe vencer para avanzar. Es el eje del deseo.

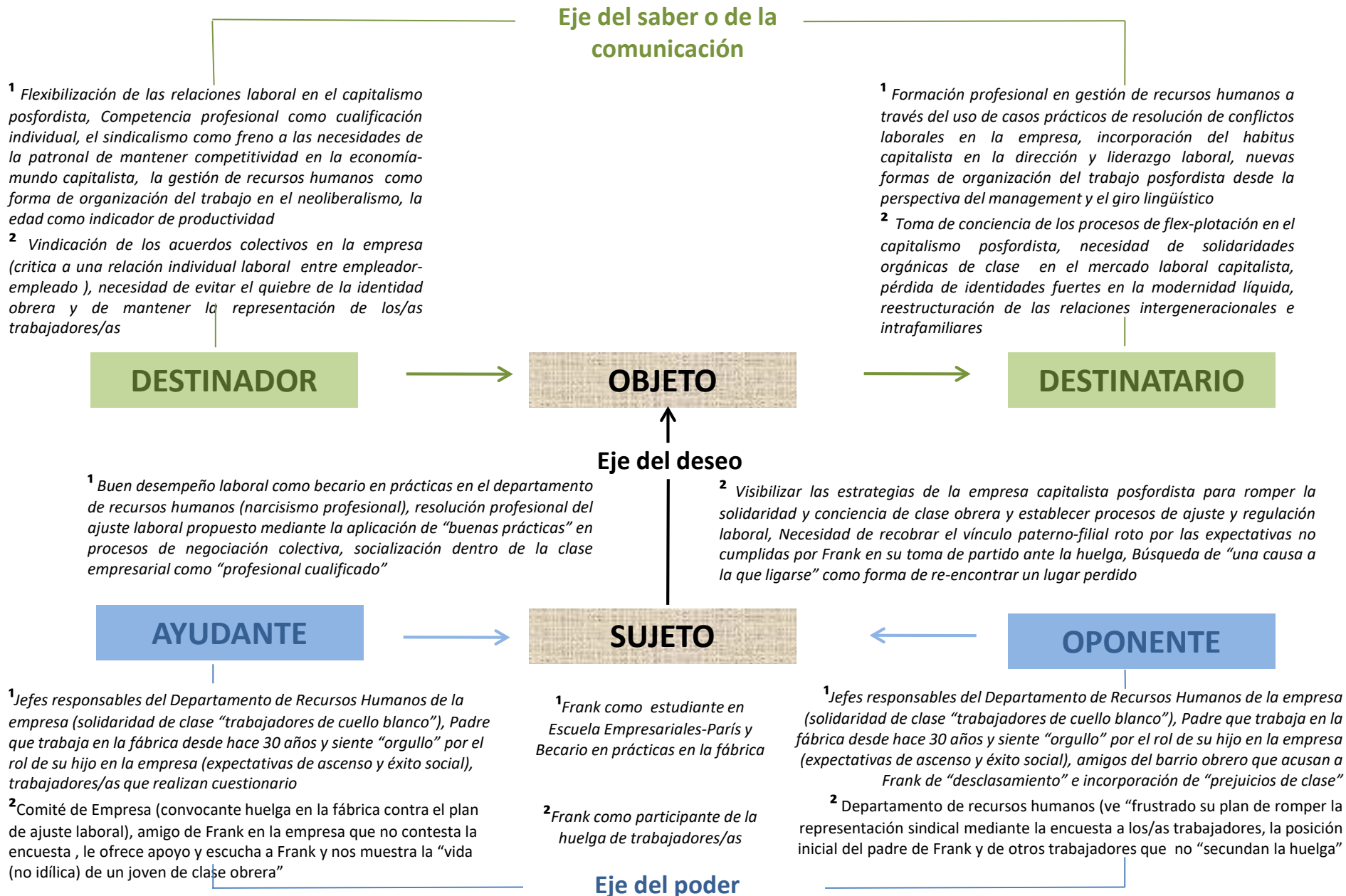
✓ El ***eje ayudante-opositor*** facilita o impide la comunicación. Produce las circunstancias y las modalidades de la acción, y no es representado necesariamente por personajes. Ayudantes y opositores sólo son, de vez en cuando, las proyecciones de la voluntad de actuar y de las resistencias imaginarias del sujeto mismo (Greimas, 1966). Este eje es también a veces el eje del saber, a veces el del poder.

ROLES ACTANCIALES EN LA ESTRUCTURA NARRATIVA



ROLES ACTANCIALES EN LA PELÍCULA “RECURSOS HUMANOS” (LAURENT CANTET, 1999)

(<https://vimeo.com/63395953>)



PERSONAJES Y ROLES NARRATIVOS

"ROL ACTANCIAL"

Querer/deber



Fuente: Thomas McCarthy, *Spotlight*, 2015



Fuente: Mark Achbar&Jennifer Abbott, *La corporación*, 2003 (www.youtube.com/watch?v=Bkr-paaAYJ8)

Saber



Fuente: La conquista del pol sud, *Claudia*, 2018



Fuente: Pro Infirmis, «Because who is perfect?», 2013 (www.youtube.com/watch?v=E8umFV69fNg)

Poder



Fuente: Fundación Edex, *Los nuevos vecinos*, 2012 (losnuevosvecinos.net/comic)



Fuente: Rayka Zehtabchi, *Una revolución en toda regla*, 2018

"ROL TEMÁTICO"

"Actor/Actriz"
"Personaje",
"Protagonista",
"Comunidad"

Social

(padre/madre, madrastra, jefe/a, trabajador/a...)



Fuente: Los números imaginarios/Carlos Tuñón (Dir.), *Lear (desaparecer)*, 2018-2019



Fuente: Javier Di Pasquo, *El yugo*, 2009

Cognitivo

(ingenio, desmemoria, sabiduría, ignorancia...)



Fuente: Hayao Miyazaki, *El viento se levanta*, 2013



Fuente: Lucrecia Martel, *La mujer sin cabeza*, 2008

Afectivo

(enamoramiento, desengaños, miedo, valentía...)



Fuente: Zhang Yimou, *Amor bajo el espino blanco*, 2012



Fuente: Raphael Bob-Waksberg, *BoJack Horseman*, 2014-2020

Moral

(avaricia, explotación, generosidad, justiciero/a...)



Fuente: Daria Bogdanska, *Esclavos del trabajo*, 2018



Fuente: Costas Gavras, *Arcadia*, 2005

TIEMPOS NARRATIVOS (RITMO) SEGÚN LA EXTENSIÓN RELATIVA DEL TIEMPO DEL RELATO Y DE LA HISTORIA (BAL, 2001)

Elipsis¹: El tiempo transcurrido entre dos acontecimientos del relato es indeterminado.

Resumen²: Contracción de los acontecimientos de la historia en aras de presentar nuevos sucesos clave en el relato ($TR > TH$)

Escena³: El tiempo parece coincidir con el del relato, sin elipsis, anticipaciones, dilaciones o retrospecciones notorias ($TR = TH$)

Deceleración⁴: Ritmos del relato en el que los pensamientos, situaciones, acciones son demoradas ($TR < TH$)

Pausa⁵: Secciones narrativas donde el relato no acusa ningún tipo de movimiento.



Fuente: Stanley Kubrick, 2001: una odisea del espacio (escena inicial, 1968)
(www.youtube.com/watch?v=yZ0qJ1KngWg)



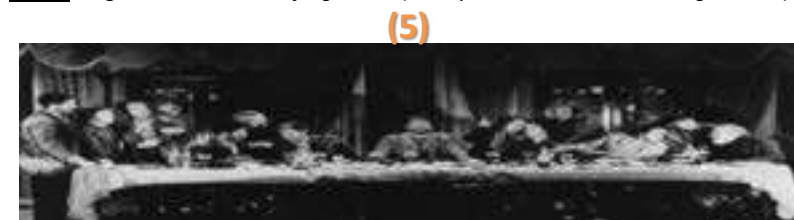
Fuente: Peter Jackson, El señor de los anillos: la comunidad del anillo (apertura), 2001
(www.youtube.com/watch?v=p18BsKaOOqs)



Fuente: Achero Mañas, Noviembre (escena final), 2003
(www.youtube.com/watch?v=fuXdVgFdI2A)



Fuente: Hugh Hudson, Carros de fuego, 1981 (www.youtube.com/watch?v=-Q4gQTsHcuo)



Fuente: Luis Buñuel, Viridiana, 2003 (www.youtube.com/watch?v=R_4lBJ2FGsM)

Cronotopos: conformaciones espacio-temporales del relato

❑ El concepto de **cronotopo** Batjin (1989) lo aplicó inicialmente a la narración literaria pero puede ser extrapolado a toda conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente (como es el caso de la cultura mediática y las narrativas digitales interactivas).

❑ Una configuración cronotópica adquiere siempre un **significado emotivo-valorativo** que es centro de la organización temática del relato, y tiene **valor figurativo**, al dar al tiempo-espacio un carácter concreto y sensible (enunciados, imágenes, descripciones, etc.).

❑ En los relatos de la **comunicación de masas** podemos observar la vigencia de **cuatro cronotopos**, cuyos ejes superior e inferior definen las dimensiones semánticas que denominaremos de “sublimidad” y “trivialidad”, y cuyos ejes izquierdo y derecho se relacionan con las funciones de carácter contextual/referencial que denominaremos “realidad” y “deseo” (Abril, 2008).

✓ Estas cuatro configuraciones cronotópicas remiten a formas culturales básicas de las representaciones espacio-temporales que desempeñan una importante función en la conformación de imaginarios mediáticos contemporáneos: *forma local/cíclica, linealidad/translocalidad, utopía/ucronía, instante/sitio*

✓ Además, dichas configuraciones se ponen en relación con determinados efectos de sentido a nivel cultural e ideológico: *mistificación, historización, ficcionalización, presentización*.

CRONOTOPÍAS PRESENTES EN LA ESTRUCTURA NARRATIVA

SUBLIMIDAD

Mistificación

*Tiempo cíclico, Tiempo nostálgico
Localidad/Territorialidad*

Ficcionalización

*Tiempo ucrónico
Utopía*

DESEO

*Tiempo del momento-instante
"El Sitio"*

Presentización

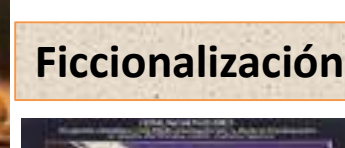
TRIVIALIDAD

Historización

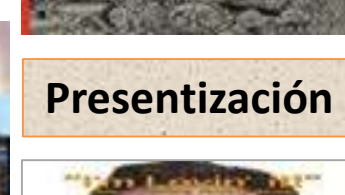
*Tiempo Lineal (progresividad)
Tiempos recursivos (retrocausalidad)
Espacio abstracto (translocal/global(interdimensional))*

REALIDAD

SUBLIMIDAD



REALIDAD



TRIVIALIDAD

4.2. INTERPELACIÓN DISCURSIVA

La estructura narrativa como red intermedial e intertextual

- ❑ Cualquier producto mediático es como un **tapiz tejido con muchos hilos entrelazados** (transmedialidad(intermedialidad) y la labor desde quien se encarga de su creación/diseño/producción es seleccionarlos y atarlos formando un todo coherente (Guarinos, 2007; Gil González, 2012):
- ✓ El concepto de **hibridación** (De Toro, 2003): implica la combinación de lenguajes (verbales, icónicos, sonoros, corporales...) que se hayan presentes en cualquier producto cultural u obra de arte de la semiosfera (también podemos denominarla *intermedialidad interna*)

Literatura hipertexto



Fuente: Doménico Chiappe y Andreas Meier, *Tierra de extracción*, 1996-2007



Fuente: Kate Pullinger & Chris Joseph, *Inanimate Alicia*, 2005-2016

Ilustración digital



Fuente: Gediminas Pranckevicius, *Floating Worlds Surreal Digital Art*, 2015

Cómic



Fuente: Neil Gaiman, *The sandman*, 1989-2013

Videojuegos



Fuente: Naughty Dog, *The Last of Us*, 2013

Museos inmersivos



Fuente: teamLab Borderless, *MORI Building DIGITAL ART MUSEUM*., Odaiba, Japón, 2019

Danza y Tecnología



Fuente: Hiroaki Umeda, *Split Flow/Holistic Strata*, 2011

Musical dramatizado



Fuente: C. M. Schönberg, A. Boublil, J.M. Natel, *Los miserables (el musical)*, 1980

Cine digital



Fuente: Brad Peyton, *Proyecto Rampage*, 2018

✓ La **adaptación** (Pérez Bowie, 2010) supone la traducción intersemiótica, la transcodificación de un medio a otro y entre obras diferentes (*intermedialidad externa*). Puede establecerse a nivel *intramedial* o *intermedial*, y con una intención argumental cuya función sea: *ilustrativa*, *de reescritura* o *transficcional*

EJE INTRAMEDIAL

Imitación
(remake, recreación, resumen, ampliación)



Fuente: La invasión de los ultracuerpos, versiones 1956, 1978
Fuente: It, versiones 1990, 2017

Complemento
(secuela, spin off precuela, continuación autónoma)



Fuente: Todd Philips, The Joker, 2019
Fuente: Francis Ford Coppola, El padrino II, 1974

Serie
(serialización interna o externa, trilogías, temporadas)



Fuente: BBC, Series Sherlock Holmes, 1984-, 2010-2017
Fuente: Rockstar Games, Red dead redemption I y II, 2016, 2018

EJE INTERMEDIAL

Cross-media
(contar misma historia en un medio diferente)



Fuente: LinkedIn, We're in it together, 2018
Fuente: RNE, El quijote del s. XXI (ed. radiofónica), 2015

Transmedia
(expandir la historia en un medio diferente)



Fuente: D. Doremus, The beauty inside, 2012
Fuente: Blizzard Ent., Warcraft, 1994-
Fuente: Midas Rex, 2013

Multimedia
(hibridación, remediación en/de/entre medios diferentes)



Fuente: MEC/RTVE, Proyecto Las sin sombrero, portal leer.es, 2015
Fuente: Kulu Orr, Control Freak (Teatro, circo y tecnología), 2019
Fuente: Ursula Biemann, World of Matter, 2015

ILUSTRACIÓN (Similitud. Reproducir la historia)

Ilustración literal
(reproducción sistemática del argumento)



Fuente: Victor Fleming, *El mago de Oz*, 1939

Recreación literal
(Evocar, resumen, reproducción no sistemática)



Fuente: Stanley Kubrick, *El resplandor*, 1980

Continuación original
(serialización por un mismo autor/a en el mismo proyecto)



Fuente: Raque Riba Rossy, *Lola Venetta*, 2017, 2018, 2019

REESCRITURA (Diferencia. Transformar la obra)

Reescritura argumental
(transformación sistemática argumento: historia, acciones, personajes)



Fuente: Ridley Scott, *Blade Runner*, 1982

Reescritura espacio-temporal
(transformación sistemática diégesis: tiempo, época, país)



Fuente: John Sturges, *Los siete magníficos*, 1960

Reescritura interpretativa
(transformación sistemática de la interpretación o el sentido)



Fuente: Silvia Gómez Giusto, *Lisistrata, la risa de los hombres*, 2019

Reescritura estilística
(transformación sistemática estética, compositiva, técnica, lingüística)



Fuente: Andrew Lloyd Webber, *Cats*, 1981

TRANSFICCIÓN (Anclaje. Expandir el universo)

Recreación transficcional
(anclaje intermitente al universo architextual)



Fuente: Cyanide, *Call of Cthulhu*, 2018

Expansión transficcional
(anclaje nominal al universo architextual máxima autonomía argumental)



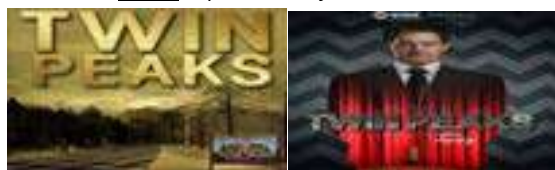
Fuente: CBS, *Star Trek: Picard*, 2020

Fuente: Disney+, *The Mandalorian*, 2020

Continuación transficcional
(serialización externa autónoma temporalmente vinculada)



Fuente: Netflix, *Stranger trhings* (universo transmedia), 2016-



Fuente: Mark Frost & David Lynch *Twin Peaks The Return*, 2017



Fuente: María Ignacia Court y Rosemarie Lerner, *Proyecto Quipu*, 2016

✓ La **remediación** (Lasén, 2014) postula que este proceso de ensamblaje de medios y lenguajes basado en una doble lógica de hipermediación e inmediatez, conforma nuestras relaciones y subjetividades al buscar reforzar procesos de socialización, satisfacción y “cura” en nuestras vidas (también podemos denominarla *intermedialidad mixta*)

Remediaciones literarias



Fuente: Belén Gache, *Our dreams are a Second Life* (videopoesía), 2012 (<http://vimeo.com/47094240>)

Remediaciones periodísticas



Fuente: Crónicas Subterráneas: Vivir encerrados. Cárceles y CIE, (Periodismo de Investigación), 2019, Telemadrid

Remediaciones radiofónicas



Fuente: Prisa Radio, *Podium Podcast*, Red Global Podcast en español, 2016

Remediaciones artístico-escénicas



Fuente: Kònic Theatre, *Near in the distance 3* Linz-Barcelona-Praga- Roma-Mumbai-Hailuoto (performance intermedial), 2017

Remediaciones publicitarias



Fuente: Save the children, *No está pasando aquí*, campaña de sensibilización sobre Siria, 2014 (<https://www.youtube.com/watch?v=yHlIRpCkc6E>)

Remediaciones musicales



Fuente: Peter Gabriel, *Sledgehammer*, 1986 (videoclip Dir. Stephen R. Johnson, <https://www.youtube.com/watch?v=OJWJE0x7T4Q>)

Remediaciones cinematográficas



Fuente: Coke Rioboo, *El viaje de Said*, 2006 (corto animado) (https://www.youtube.com/watch?v=mF_ZSCxIAIU)

Remediaciones televisivas



Fuente: canal HBO, aplicación para Android TV, 2018

Remediaciones video-lúdicas



Fuente: Numinous Games, *That Dragon, Cancer*, 2016 (concienciación sobre la enfermedad)

❑ La **noción de intertextualidad** (Kristeva, 1984) postula que el significado en un texto no depende de la relación con la mente que lo ha creado sino de su relación con otros textos, una **relación de co-presencia entre dos o más textos**. Las narrativas mediáticas pueden interactuar con otros textos y productos culturales a través de dos posibilidades: (i) mediante **referencia directa (cita, parodia, transformar original)** a otros textos, duplicando un contenido que es reproducido o incorporado a la trama; (ii) **evocando de forma verbal, visual, sonora (alusión)** haciendo que el lector/a deba establecer las conexiones pertinentes entre los textos mediáticos.

Intertextualidades literarias



Fuente: William Joyce & B. Oldenburg, *Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore*, 2011 (www.youtube.com/watch?v=TFF6G6FQgyw)

Intertextualidades periodísticas



Fuente: Els Joglars, *Zenit, la realidad a su medida*, 2017

Intertextualidades radiofónicas



Fuente: Joe Wright, *El instante más oscuro*, 2017

Intertextualidades artísticas



Fuente: Jimmy Liao, *La noche estrellada*, 2009

Intertextualidades publicitarias



Fuente: Sonny Pictures, *Breaking Bad*, 2008-2012

Intertextualidades musicales



Fuente: Les Luthiers, *Dilema de amor (cumbia epistemológica)*, 2008 (<https://www.youtube.com/watch?v=MiquL8dW2rU>)

Intertextualidades cinematográficas



Fuente: Charles Chaplin, *El gran dictador*, 1940

Intertextualidades televisivas



Fuente: Showtime Networks, *Penny dreadful*, 2014-2016

Intertextualidades video-lúdicas



Fuente: Red Hot Chili Peppers, *Californication* (videoclip), 2000 (Dir. J. Dayton and V. Faris, <https://www.youtube.com/watch?v=YIUKcNNmywk>)

❑ Especial interés tiene analizar las **estructuras básicas narrativas**, los cimientos narrativos sobre los cuales se construyen las historias. Estas tramas básicas **reflejan las experiencias esenciales** de toda vida humana: crecer, resolver retos, buscar aventuras, enfrentarnos a tentaciones, ganar unas cosas y perder otras, enamorarse o desenamorarse:

TRAMAS PRIMARIAS EN LAS ESTRUCTURAS NARRATIVAS

Aquiles: historias de **superación**. A pesar de ser poderoso, el/la protagonista debe tener un punto débil, su talón de Aquiles, que al hacerlo vulnerable, le aporta humanidad.

La Cenicienta: historias de **transformación**. A pesar de tratarse de un personaje humilde e incomprendido, puede levantarse del fango y mostrar al mundo su verdadera naturaleza.

Jasón: historias de **búsqueda**. A pesar de que tenga pocos recursos y la búsqueda sea difícil o improbable, el personaje debe intentarlo.

Fausto: historias de **tentación**. Por absurdo que parezca el pacto, el/la personaje lo arriesgará todo y se pondrá en manos de otro/a.

Orfeo: historias de **pérdida irrevocable**. Por muy largo y peligroso que sea el viaje, el/la protagonista debe llevarlo a cabo para recuperar lo que ha perdido.

Romeo y Julieta: historias de **amor correspondido**. Los/as protagonistas se conocen, superan una serie de obstáculos y acaban juntos de una manera u otra.

Tristán e Isolda: historias de **amor frustrado**. Los/as protagonistas se conocen, pero uno de los/as dos ya está comprometido.



Fuente: Lee Daniels, *Precious*, 2009



Fuente: Charlotte Blazy, *La niña que fui*, 2011



Fuente: Andrés Lima, *Elling*, 2011



Fuente: Marillion, *Misplaced Childhood*, 1985



Fuente: Nick Cave & The Bad Seeds, *Ghosteen*, 2019



Fuente: Adam Price/Danmarks Radio, *Borgen*, 2010-2013



Fuente: Stéphane Berla & Mathias Malzieu, *Jack y la mecánica del corazón*, 2014

Enunciación y discurso visual/narrativo

❑ La estructuras narrativas como **teorías enunciativas** (Casetti, 1983): a partir de estructuras de enunciación propias del cine, podemos adoptar el criterio del *punto de vista como mirada*, un acto perceptivo en el que diferenciar dos instancias de subjetividad básicas: el enunciador (función *yo*), el enunciatario (*tú*), y además, el personaje presentado en la escena (*él*).

❑ Instancias enunciativas (Benveniste, 1974) desde un **punto de vista semiótico**: no nos interesa tanto los sujetos empíricos de la visión, sino las funciones textuales que cada instancia ocupan y que “dan a ver el texto cultural”. Y así: el punto de vista viene determinado por la confluencia de el punto desde donde virtualmente se observa (función *tú*, la mirada asignada al **espectador**); el punto a través del cual se muestra la función *yo* (“el ojo de la **cámara**”); y el punto que se mira, un objeto de la mirada (función *él*, eventualmente el/la **personaje** a quien miramos).

CONFIGURACIONES CANÓNICAS DE LA ENUNCIACIÓN (CINEMATOGRÁFICA) QUE ASUME EL ENUNCIATARIO (TÚ)	
Testigo ¹	“visión objetiva”: el tú es afirmado frente a un yo afirmado (“yo y tú lo miramos/escuchamos”)
Aparte ²	“interpelación directa”: el tú se instala frente a un yo combinado con él (“yo y él te miramos/hablamos”)
Personaje ³	“visión subjetiva”: el tú se combina con él frente al yo (“yo hago mirar/hablar a ti y a él”)
Cámara ⁴	“visión objetiva irreal”: “el tú se combina con el yo”



Fuente: Sharmeen Obaid Chinoy, *A Girl in the River: The price of forgiveness*, 2015



Fuente: Olivier de Sagazan, *Transfiguration*, 2011 (www.youtube.com/watch?time_continue=38&v=S862p69B0&feature=emb_logo)



Fuente: Isao Takahata, *La tumba de las luciérnagas*, 2003



Fuente: Salvador Dalí Museum, *Dreams of Dalí: a VR experience (Reminiscencia Arqueológica del Ángelus de Millet)*, 2015

ACTIVIDADES DE ENUNCIACIÓN VERBOVISUAL Y MODALIDADES EPISTÉMICAS (Greimas, 1973)

OSTENTACIÓN

**HAGO VER
(A)**

Certeza

(espacios focalizados y tiempos efectivos)

**HAGO NO VER
(B)**

Exclusión

(espacios y tiempos excluidos)

VISIBILIZACIÓN

NO VISIBILIZACIÓN

**NO HAGO NO VER
(-B)**

Plausibilidad

(espacios no focalizados y eventuales
tiempos “débiles” del relato)

**NO HAGO VER
(-A)**

Contestabilidad

(espacios “en off” y tiempos elípticos)

DISIMULO

OSTENTACIÓN



Fuente: Hollaback!/Rob Bliss Creative, acoso sexual en las calles de N.Y, 2014
(<https://www.youtube.com/watch?v=b1XGPvbWn0A#t=42/> youtube)



Fuente: Joshua Oppenheimer
The act of killing, 2012

Certeza



Fuente: Jim Sheridan, *Mi pie izquierdo*, 1990



Fuente: Martin Tulinius, *The Tiger Lillies perform Hamlet*, 2012



Fuente: Fernando L. de Aranoa, *Barrio*, 1998



Fuente: Herstóricas, *Itinerario Sonoro: Ellas presentes en el Prado*, 2020

Exclusión



Fuente: Charles Ferguson, *Inside Job*, 2010



Fuente: Litoral /Tiempo BBDO, *Naturívoros*, 2020
(<https://www.youtube.com/watch?v=yZODPUT03K4>)

VISIBILIZACIÓN



Fuente: Orange, *Publicidad pack servicio telecomunicaciones Love*, 2019
(<https://www.youtube.com/watch?v=7z54ORRitKE>)



Fuente: Jordan Peele, *Déjame salir*, 2017

Plausibilidad



Fuente: Focus Home Interactive, *Greedfall*, 2017



Fuente: Plataforma Tv Blinkbox, *Campaña promocional Juego de Tronos*, Playa de Dorset (Inglaterra), 2013



Fuente: Theo Angelopoulos, *Paisaje en la niebla*, 1988



Fuente: Frederik Peeters, *Pilkdoras azules*, 2001

Contestabilidad



Fuente: Mariano Pensotti, *Arde brillante en los bosques de la noche*, 2017



Fuente: Sean Yoro (Hula), *Mural*, Bay of Fundy Canada, 2015

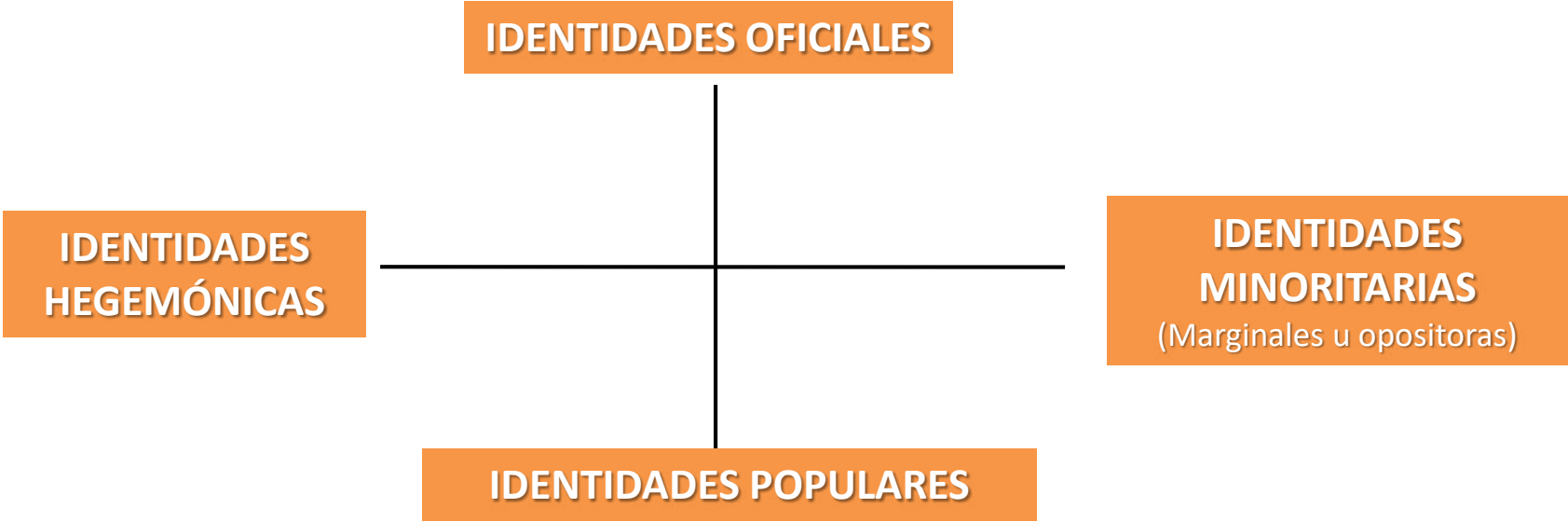
NO VISIBILIZACIÓN

DISIMULO

Procesos de identificación y conformación de identidades

❑ Narrativas interactivas como producción y difusión de **identidades mediáticas** (Sampedro, 2004): introduciremos un nuevo eje de análisis en el proceso de análisis de los relatos mediáticos y sus significados, según el grado de jerarquía de visibilidad establecido por los medio, su reconocimiento mediático y el efecto en los procesos de identificación:

- ✓ Las *identidades mediáticas* son las **formas de representación pública** presentes en el contenido y los mensajes de los medios de comunicación. Son las Instancias enunciatoras privilegiadas por los medios (identidades oficiales vs identidades populares).
- ✓ Las *identidades mediatizadas* pertenecen al **ámbito del consumo y recepción cultural**, desde donde diferentes segmentos del público recontextualizan las identidades mediáticas dominantes. Implantación social de las identidades (identidades hegemónicas vs identidades minoritarias: marginales u opositoras).



IDENTIDADES OFICIALES



Fuente: McCann Erickson/ Metro Trains Melbourne, *Dumb Ways to Die*, 2012
(www.youtube.com/watch?v=IJNR2EpS0jw)



Fuente: Leo Burnett/Lotería y apuestas del Estado, *Justino*, 2015
(<https://youtu.be/i3V3gF50lq8>)



Fuente: Wieden & Kennedy/Nike, *Dream crazy*, 2019
(www.youtube.com/watch?v=lcaHc6i4Mx0)



Fuente: Onda Cero, *La rosa de los vientos*, 1997-
(www.ondacero.es/programas/la-rosa-de-los-vientos/)



Fuente: Domee Shi/Disney Pixar, *Bao*, 2018
(www.youtube.com/watch?v=fko3W0-yb5A)



Fuente: Athenry Town/KamilFilms, *The Fields Of Athenry - World's Biggest Street Performance*, 2019
(www.youtube.com/watch?v=t5R5yQRg7bE)



Fuente: Miguel Gallardo/Fundación Orange, *El viaje de Maria*, 2015
(<https://youtu.be/XU7bLrJDPTs>)



Fuente: Frederick Wiseman, *Titicut Follies*, 1967
(<https://vimeo.com/389325451>)

IDENTIDADES HEGEMÓNICAS



Fuente: Antonio Lara, *The Coaching Show*, 2019
(thecoachingshow.net)



Fuente: Naughty Dog, *Undercharted 4: el desenlace del ladrón*, 2016
(www.youtube.com/watch?v=34GJ9ZMAKqA)



Fuente: McCann/IKEA, *La otra carta*, 2014
(www.youtube.com/watch?v=heDNPlmexSo)



Fuente: Roberto Medina (org.), *Festival Rock en Rio*, 1985-



Fuente: Malik Bendjelloul, *Searching for Sugar Man*, 2013
(www.youtube.com/watch?v=JKeK_WJy294)



Fuente: Denis Villeneuve, *Incendies*, 2010
(www.youtube.com/watch?v=dTfwOCTSSaw)



Fuente: Ari Folman, *Vals con Bashir*, 2009
(<https://vimeo.com/39988729>)



Fuente: Will Eisner, *Contrato con Dios*, 1978

IDENTIDADES MINORITARIAS (Marginales u opositoras)

IDENTIDADES POPULARES

Ideologías y funciones sociales en las narrativas digitales interactivas

❑ Pensar las Narrativas interactivas desde un enfoque analítico que considere aquellas dimensiones combinadas (y sus excesos) relacionadas con **la justicia social** (Fraser, 2000) y **la ciudadanía** (Santos, 2001):

- ✓ El par **ciudadanía-redistribución/subjetividad-reconocimiento**, hace referencia a dónde poner el acento para iniciar una lucha por la igualdad. Mientras la redistribución hablará de la necesidad de extender a toda la población un cierto capital (económico, cultural, etc.), el reconocimiento partirá de la consideración de la identidad y la subjetividad de los individuos como condición necesaria para alcanzar la justicia social
- ✓ El par **regulación-afirmación/emancipación-transformación**, nos obliga a pensar el papel que dichas luchas deben jugar en el mantenimiento (o no) del orden social existente. Con la afirmación, tenemos una política institucional que perpetúa el orden social. Por su parte, la transformación emancipadora lo que buscaría es, precisamente, romper esas líneas, iniciar una agenda de cambio institucional y una política contrahegemónica



CIUDADANÍA/REDISTRIBUCIÓN

Normalización disciplinaria y control social



Fuente: Michael Haneke, *La cinta blanca*, 2009

Totalitarismo/imperialismo



Fuente: Juan Sepúlveda, Antonio Santos, Marina Cochet, *El violeta*, 2018

Estado del Bienestar liberal (y su crisis)



Fuente: María Ruido, *Estado de malestar*, 2019 (<https://vimeo.com/303029740>)

Justicia social y ambiental, ciudadanía global



Fuente: Iciar Bollain, *También la lluvia*, 2010



Fuente: Álex García & Samuel Donovan/ Channel 4, *Utopia*, 20013-2014



Fuente: Gillo Pontecorvo, *La batalla de Argel*, 1966 (www.youtube.com/watch?v=zpn4Htrfv88)



Fuente: Stefano Massini, *Lehman Trilogy*, 2012 (adaptación Sergio Peris-Mencheta, 2018)



Fuente: Médicos Sin Fronteras, *Seguir con vida*, 2016 (<https://seguirconvida.msf.es/es>)

REGULACIÓN/AFIRMACIÓN

Narcisismo consumista neoliberal



Fuente: Fort Apache/McPanxo, *Sobre el consumo y sus formas*, 2010 (<https://youtu.be/tjkRhrOs7TA>)

diversidad sociocultural hegemónica /instituida



Fuente: Alejandro G. Iñárritu/Procter & Gamble, *El mejor trabajo del mundo*, 2012 (www.youtube.com/watch?v=lnGkW9lFTd4)

diversidad sociocultural contra-hegemónica



Fuente: Omnium Lab Studios,/ Peace App-ONU *Survival*, 2010

Deconstrucción social categorías binarias



Fuente: Hermanas Wachoskwi, *Sense8*, 2015-2018



Fuente: Steve Cutts, *MAN*, 2012 (www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaCIU)



Fuente: Naughty Dog, *Uncharted: el legado perdido*, 2017



Fuente: Donald Glover *Atlanta*, 2016-



Fuente: Julie Maroh, *El azul es un color cálido*, 2010

SUBJETIVIDAD/RECONOCIMIENTO