

IniciativaComunista.org

-- Noticias/Artículos - Contrainformación --

Contrainformación



Résumé :

Como la TV moderna se adapta a las exigencias del público postmoderno para seguir garantizando sus dos razones de ser: Beneficio económico y Poder.

Miguel Álvarez, militante de C3.

NeoTV: Nuevo lenguaje para los mismos objetivos.

Webmaster, En portada,
Novedades

Lunes 10 de septiembre de 2007

Representación de la realidad y juego con los límites en la Televisión y el Cine neocapitalistas.

1. Realidad en los medios

1.1. La realidad en el cine

André Bazin afirmó la relación ontológica entre cine y realidad, puesto que el cine se basa en la fotografía. Según su teoría, el medio fotográfico que lo sustenta físicamente atarra inevitablemente el cine a la realidad porque esta es su materia prima. El cine es representación de la realidad, aunque esto tenga sus límites.

No obstante, esta relación ontológica entre cine y fotografía queda cuestionada por ciertos fenómenos cinematográficos. Entre ellos ciertas obras del cine de vanguardia, a menudo no narrativo (o con una narratividad minimizada), en el que se utilizan medios diferentes a la impresión fotográfica como en la obra *Mothlight* (Stan Brackhage, 1963) realizada pegando sobre película fragmentos de alas de polilla. Valga como ejemplo menos marginal que el anterior la creciente digitalización de la imagen hasta el punto de desarrollar películas enteras a base de personajes y ambientes virtuales generados enteramente por ordenador.

De modo que el cine tiene una relación con la realidad pero no tanto derivada de su sustento físico como de sus objetivos, su razón de ser: narrar historias reales, o bien expresar la fantasía y la creatividad de un autor que vive en la realidad (y por tanto está condicionado por ésta) e influir socialmente contribuyendo a fijar y construir lo que llamamos el imaginario colectivo. Es decir, el cine no solo representa sino que crea realidad, puesto que a través de él se establecen el conjunto de visiones comunes a la sociedad, se cristalizan las representaciones intersubjetivas (más allá de las subjetivas) de los grandes miedos, ansiedades, deseos y obsesiones de cada sociedad. El amor, el mal, el bien, la justicia, ... estos y otros conceptos abstractos cobran forma y esta se hegemoniza a nivel social al ser representada en los distintos medios de comunicación y de expresión artística, entre los que el cine ocupa un papel privilegiado por la potencia comunicativa que le otorga la experiencia sensorial fascinante que permite.

Esta construcción de realidad, mediante representación de la misma, no puede concebirse como un paso firme, estático, definitivo. El imaginario colectivo no es un todo acabado y fosilizado. Es un sistema vivo, en permanente tensión dialéctica con sus límites (de lo que hablaremos más adelante), con su propia evolución, lo que ha sido y lo que empieza a ser, y con la realidad de la que es proyección y cincel al mismo tiempo.

Podemos decir en conclusión que el cine representa realidad, a pesar de su tendencia a la fantasía, a la ficción y a lo onírico. La materia prima de estas representaciones, al margen de experiencias marginales, no puede ser otra que la realidad que rodea y constituye al/los autor/es, así como al espectador que percibe e interpreta una obra.

1.2 La realidad en TV

La relación de la TV con la realidad es diferente a la del cine. Quizá porque el poder constituyente de realidad de la pequeña pantalla es mucho mayor, paradójicamente ha terminado

despegándose más de la propia realidad, creando, especialmente en su forma de NeoTelevisión, su propia realidad mediática, autoreferencial o telerrealidad.

Esta superior capacidad de la TV para generar su propia realidad se explica en parte por su condición de flujo permanente, de motor inmvil, siempre en marcha, todas las horas de todos los días, por múltiples canales, al igual que la propia realidad. Esto crea una superficie infinita y omnipresente que la sociedad puede observar en todo momento y que a su vez puede observar en todo momento a la sociedad.

La experiencia on-rica, espectacular, fascinante, del cine tiene un principio y un fin, tras el cual el espectador abandona la sala y vuelve a la realidad. La TV siempre sigue allá-, fluyendo, independientemente de que miremos (nos miremos en ella) o no. Su comportamiento es más similar al del mundo, de modo que tiene más posibilidades de convertirse en mundo. Este efecto se ve reforzado por su naturaleza conversacional, interactiva como si de un videojuego se tratara.

Estas características llevan a la NeoTV a abandonar el comportamiento espectacular del cine para derivar en un comportamiento especular, un reflejo de la realidad inevitablemente deformado por la subjetividad del autor, y las exigencias del mercado y el poder. No olvidemos que la TV cumple una función social que desde su nacimiento ha tentado y servido al poder político por su potencia de control efectivo de la ciudadanía (gestión de la información) y al económico por su capacidad para generar demanda (publicidad, educación para el consumo). [1]

De esta manera la TV se convierte en espejo deforme en que la sociedad occidental desarrollada globalizada se mira, como único contenedor de las grandes representaciones colectivas, entre ellas la de sí misma, y en este acto se aleja de la posibilidad misma de comprenderse y por tanto de gobernarse.

En el caso del cine, su narratividad le obliga a respetar las normas de la verosimilitud. Una historia puede ser fantástica siempre que logre presentarse como creíble ante el espectador. En cambio la TV consigue despegarse del concepto de verosimilitud, abandona la relación mimética con la realidad para jugar con ella, desrealiza la realidad. Su modelo busca empatizar con el espectador, le seduce mediante un discurso mucho más dirigido al pathos que al logos, al sentir que al razonar, le transporta a otra realidad.

Esta vocación constituyente de realidad ha arrastrado a la televisión a una representación obsesiva, constante de la realidad. Los productos denominados realities, basados en una espectacularización y dramatización de la realidad (Iª generación: Videos de primera,) y posteriormente en una recreación de realidad (IIª generación: Supervivientes, OT,...) se convierten en los emperadores de la pequeña pantalla. La ígica del reality invade todos los formatos televisivos.

En mi opinión esta curiosa obsesión por mostrar permanentemente una realidad que no es tal, responde a la necesidad de imponerla como tal, de suplantar a la realidad material. Para terminar esta usurpación la NeoTV necesita mostrar todos los componentes que caracterizan a nuestra experiencia cotidiana en el mundo material y de los que hasta no hace mucho carecía el mundo virtual de la realidad especular televisiva: lo íntimo, lo sexual, lo vanal, lo desviado, y también todo aquello que habita en el inconsciente humano: lo terrible, lo violento, la muerte, el mal.

La TV se esfuerza hasta la saciedad en la mostración de lo íntimo, convirtiéndolo en espectáculo [2], mediante un efecto lupa que amplifica precisamente este detalle, una

sobremostraci3n que podemos denominar hiperrealidad, para alcanzar ese sello de calidad que posee la realidad, para situar su discurso en la misma categor3a de la realidad sensorial cotidiana.

2. El juego explorador con los l3-mites.

En su transici3n de la modernidad a la postmodernidad, los medios de representaci3n audiovisual, tanto cine como TV, han reaccionado a una crisis de lenguaje y de contenidos. Los g3neros de cine y formatos televisivos se han quedado estrechos, los contenidos manoseados, el discurso insuficiente. Para las generaciones conscientes de su condici3n de consumidoras de relatos, el nivel del metarelato es no s3lo accesible sino adem3s innegable, abriendo un nuevo mundo de posibilidades.

Las representaciones que durante m3s de medio siglo han permitido representar eficazmente las identidades personales y colectivas, los itinerarios vitales ideales o las leyes 3ticas y morales, contribuyendo a su hegemonizaci3n ideol3gica, se han mostrado en el ocaso de la modernidad, infantiles y obvios ante una generaci3n cuya ni3era ha sido la imagen y el sonido, que incluso demanda un papel participativo en las representaciones.

En esta mutaci3n adaptativa de contenido y formas a las exigencias culturales de los nuevos p3blicos, muchas han sido las barreras rotas. La hibridaci3n de g3neros, el jugueteo con los patrones productivos cl3sicos, la deformaci3n de arquetipos narrativos, la alteraci3n dislocante del espacio coherente y el tiempo lineal, y sobre todo el ensanchamiento de las fronteras que delimitan lo representable, tanto en cine como en TV, hasta el punto de ser abolidas en ciertas tem3ticas, conducen a una saturaci3n de formas, a una sobrecarga sensorial que el autor italiano Omar Calabrese ha dado en llamar neobarroco.

Seg3n Calabrese las convenciones narrativas y representativas tienden a pendular entre periodos de destrucci3n y reconstrucci3n de normas, y la postmodernidad es claramente una 3poca centrada en de-construir estructuras y eliminar convenciones, que no obstante tendr3 su agotamiento.

Mi valoraci3n personal es que este juego con los l3-mites formales y de contenidos mostrables, llegando a la obscenidad, a la pornograf3a [3] de la violencia (a3os 80), superada la del sexo y las drogas (a3os 60-70), y a la actual pornograf3a de la muerte una vez socializadas las representaciones anteriores, tiene la virtud de agitar la supuesta sabidur3a acumulada en el periodo moderno de las representaciones sociales, y de bucear en el inconsciente humano colectivo para mostrar a nivel social â€œde qu3 pasta estamos hechosâ€•, exorcizando nuestros temores, objetivando nuestro lado perverso cristalizado en formas exteriores a nuestra mente.

El conflicto viene de que esta ruptura de normas no viene 3nicamente impulsada por la necesidad de ritual cat3rtico del espectador para enfrentarse a lo peor de la condici3n humana, ni por el deseo adolescente del creador de conocer los confines de su tarea, sino que est3 una vez m3s fuertemente mediada (mediatizada) por la fascinaci3n que ejerce la representaci3n de lo prohibido una vez que las barreras morales caen, por el perverso mecanismo de atracci3n-repuls3 con que los contenidos morbosos disparan las cuotas de audiencia y mantienen a millones de espectadores que no pueden dar cr3dito (pero lo dan) a lo que ven sus ojos, que no terminan de aprobarlo pero tampoco pueden cambiar de canal.

Este efecto es especialmente interesante (produce interacciones) en una sociedad donde la representación audiovisual multimedia ha suplantado al púlpito del clásico y a la pizarra del maestro, y donde el principio y fin, y el verdadero y único límite de la acción humana es el respeto de las leyes del mercado y la veneración del beneficio privado.

[1] La TV siempre cumple su rol de comunicador-cohesionador social, pero esta tarea puede desempeñarse de forma positiva (informar, entretener y educar) o por contra a través de sus categorías equivalentes negativas (manipular, embrutecer, alienar).

[2] Fenómeno que ha sido llamado por Dominique MEHL la "extimidad".

[3] Del griego: πόρνη, "prostitute" y γραφή, "descripción", es decir, "descripción de una prostituta". Pornografía alude a la representación detallada de lo prohibido, lo existente-negado, lo omnipresente precisamente por permanecer necesariamente siempre oculto. Pornografía implica ir más allá de la simple alusión para caer en el regodeo, la insistencia, la ampliación anti-sutil.