



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES VISUALES

TERRITORIALIZACIÓN DE LA IMAGEN:  
CONSTRUCCIÓN DE COMUNIDADES CULTURALES A  
PARTIR DEL CONSUMO Y SOCIALIZACIÓN DE LOS  
PRODUCTOS TELEVISIVOS DE INICIOS DEL SIGLO XXI

TESIS PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA  
ALEXIS ZALDUMBIDE MANOSALVAS

DIRECTOR DE TESIS:  
MAESTRO MANUEL LÓPEZ MONROY

MÉXICO D.F., SEPTIEMBRE 2009





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



*Un universo se encoge y otro se expande*

*Salman Rushdie*



# Índice de Contenidos

Introducción	2
Capítulo I: Cultura y Visualidad	13
I.1 Acercamiento al concepto de cultura	15
I.1.2 Revisión del concepto y acepciones de cultura	19
I.1.2.1. Las industrias culturales	21
I.1.3 Consumo y Cultura.	26
I.1.4 La Supercultura	32
I.2. Tecnología y Programación cultural	36
I.3. La era del video, una historia mediática	42
I.4 La confrontación de la cultura frente al despunte Visual	46
Capítulo II: Imagen e identidad	52
II.1 El poder de la imagen	54
II.2 Imagen y construcción de identidades	58
II.3. La era de las tribus:	
Una revisión a los nuevos escenarios de la construcción de identidad	69
II.3.1. Elementos constitutivos de las comunidades	73
II.3.2 La transición del arquetipo comunitario.	79
II.3.4. La imagen cómo territorio	85
Capitulo III: Televisión y cultura	89
III.1 La Televisión	91
III.1.1 Televisión y tecnología	98
III.1.2 Determinaciones tecnológicas	106

Capítulo IV: LOST y las nuevas comunidades culturales	112
IV.1 Introducción al análisis de caso	114
IV. 2 Análisis de Caso.	125
IV. 3 El giro a la recepción.	151
IV.3.1 Consideraciones previas.	155
VI. 3.2 Lostpedia y los elementos constitutivos de las nuevas comunidades	158
VI. 3.3 Lostpedia y la transición del arquetipo comunitario	160
VI. 3.4 Lostpedia y la imagen cómo territorio	162
Conclusiones	164
Bibliografía	170

## Introducción

Hablar en éste momento sobre la vitalidad que las imágenes audiovisuales han adquirido en la historia personal y colectiva de las sociedades contemporáneas no resulta nuevo, tomando en cuenta que la evidencia supera con creces a cualquier apunte que nosotros podamos hacer. Basta con mirar (la potencia del verbo se torna indiscutible en nuestro tiempo) la copiosa cantidad de imágenes con las que nos topamos a diario, y más aún el caudal indiscriminado de visualidad que consumimos, para corroborar el hecho de que el ídolo (la imaginería) ha retornado a nuestras vidas.

Por tanto, no resulta escandaloso ni tampoco inédito decir que la abundancia de imágenes que puebla nuestra visibilidad, nuestro mundo, nuestra cotidianidad, ha definido en gran parte las características de los tiempos en los que vivimos y de alguna manera también los ha propiciado. El *zeitgeist* o espíritu de los tiempos, del que hablaba Hegel, ese clima intelectual y cultural característico de una época, que en nuestro caso ha sido denominada como posmodernidad, tardomodernidad, neobarroco, hipermodernidad, etc., está definido o situado en torno a ese caudal inconmensurable de visualidad.

En buena medida porque las transformaciones acontecidas en el devenir social, han estado ligadas a los revolucionarios procesos de tecnificación y generación industrial de dichas imágenes, el apareamiento de las tecnologías de la imagen, y su constante desarrollo, desde el daguerrotipo hasta la televisión de alta definición, han modificado los patrones de conducta y los horizontes culturales en todas las civilizaciones humanas, tanto desde sus implicaciones conceptuales o de estudio como en las experiencias propias de la vida doméstica de los individuos, transformándose además todos los sistemas sociales a su alrededor, ya sea de manera individual o colectiva.

Tomando en cuenta aquello afirmar que la imagen (fundamentalmente la imagen audiovisual) desempeña un rol decisivo en la construcción de las sociedades y de los individuos contemporáneos, no resulta para nada descabellado o ingenuo.



Es así que esto ha dado pie para el apareamiento de un sin número de tratados, tesis, libros, artículos, que enfocados desde distintas disciplinas del saber humano (debido a que la cultura y la imagen como tal, no es el objeto de estudio de una disciplina científico social específica) han intentado dar explicación de nuestro tiempo a partir del desentrañamiento profundo de los acontecimientos de la imagen.

Sin embargo, dichos estudios, sin que esto se infiera como una simple generalización, han encarado los fenómenos citados con cierta sospecha. El tenor de los análisis que sobre imagen, medios y cultura se ha hecho hasta ahora, ha estado matizado por una fuerte carga negativa y de pesimismo cultural, donde la idea o el concepto de alienación y simulacro es lo que ha prevalecido.

Teniendo en cuenta que la imagen audiovisual y los medios de comunicación son en parte responsables de la globalización cultural, o de una occidentalización de la cultura en el planeta, los análisis realizados en cuanto ha estos territorios se refiere, han intuido o expresado algunas conclusiones un tanto catastrofistas, como por ejemplo: que la saturación de imágenes ha promovido una muerte de la propia imagen, de su contenido, un vaciamiento simbólico dentro de la visualidad, y por tanto ha influido en los actos del ver, homologando y simplificando la diversidad del mundo visual. O que la cultura se ha convertido en un pastiche publicitario internacional, generado a partir de la indiscriminada distribución de imágenes audiovisuales de naturaleza comercial en todos los puntos del globo, con lo que se ha promovido un allanamiento de la diversidad en el planeta, en la que todos los paisajes se tornan similares y miméticos.

Además, se ha generalizado la idea de una desrealización de la vida, a partir de la virtualidad, la imagen empieza a ser entendida como simulacro<sup>1</sup> y la realidad de la que da cuenta dicha imagen termina siendo remplazada por su representación, el reflejo suplanta al objeto reflejado. A partir de ello el criterio de enajenación cultural y alienación ha imperado dentro de los panoramas teóricos. La imagen audiovisual, particularmente la televisiva, ha sido analizada como factor de imposición hegemónica cultural, y como fuente de alienación de la cultura. Uno de los temores fundamentales es

---

<sup>1</sup> Véase BAUDRILLARD Jean, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1978

que en esa vorágine de imagería, los rasgos particulares y propios de las culturas más débiles desaparezcan dando paso a una cultura única, o imperativa.

Otra de las cuestiones que suele aparecer en relación con éste tema, es la caracterización de la vida cotidiana desde la idea del individualismo, que se encuentra ligada a la ruptura de los vínculos primarios de socialización. Situación que estaría propiciada por la masmediación de las relaciones humanas, es decir, por la interferencia de los medios de comunicación masivos en los procesos de socialización humana, lo que generaría trastornos en las estructuras sociales y en los proyectos de identificación y de identidades.

Por eso varios teóricos de la posmodernidad<sup>2</sup> han identificado a ésta época a partir de una nueva organización de la personalidad social e individual: narcisismo, nuevas modalidades de la relación social, marcadas en particular por la reducción de la violencia y la transformación última de sus manifestaciones. Nuevo estado de la cultura: agotamiento y derrumbe de lo que ha significado la vanguardia durante el siglo XX. Donde la socialización a dado paso a una construcción de un ser humano distinto, que termina desentendiéndose del mundo colectivo para dar paso a un mundo solipsista e individual.

Y aunque la mayoría de estos análisis, estudios y demás, no carecen de razón, es, sin embargo, preciso señalar que con esto se ha llegado a generar una especie de *doxa*, que está siendo ampliamente aceptada y que corre el riesgo de negar o disfrazar las nuevas formas sociales que se elaboran en nuestros días, que no necesariamente responden a las características y conclusiones desesperanzadas, descritas en los mismos.

De esto precisamente es de lo que trata el presente trabajo, de describir y analizar las construcciones sociales que sobrepasan a esa *doxa*<sup>3</sup>, desentrañar las características propias de las relaciones personales y culturales que se establecen bajo la

---

<sup>2</sup> Véase LIPOVETSKY Gilles, *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama 2003

<sup>3</sup> La *doxa* se trata de un conocimiento fenoménico y, en consecuencia que puede resultar engañoso. Para Platón, la *doxa* comprende dos grados: eikasía (εἰκασία) y pistis (πίστις) o imaginación y fe o creencia. Platón contrapone la *doxa* a la episteme, a veces esta última se traduce como conocimiento científico, pero, para Platón, la *episteme* solo tiene desarrollo en el mundo de las ideas (conocimiento intelectual) pero no el mundo sensible (conocimiento sensible).

coyuntura que antes hemos descrito. Desestimando en primer lugar los catastrofismos y el pesimismo propio de los análisis de la alienación y del simulacro, con el objetivo de enfocar los cambios en los sistemas culturales sin elaborar juicios de valor sobre ellos, entendiéndolos como procesos propios a las circunstancias de organización social de la época.

Es decir, asumir que no existe una Cultura o una Realidad ideal o correcta que debería protegerse o implementarse. Sino estados o manifestaciones de la Cultura y de la Realidad, que son construcciones sociales y humanas transitorias y que están estrechamente ligadas a los procesos históricos y a los sistemas propios de los tiempos en los que emergen o se desarrollan.

Por lo que la Cultura o la Realidad que se manifiesta en nuestra época no tendría porque ser analizada en términos progresivos, es decir, de cualificación. No se puede hablar de una pérdida de la Realidad, o un deterioramiento de la Cultura, de una Realidad o de una Cultura mejor que otra. De lo que debemos hablar, y es la propuesta de investigación del presente trabajo, es de los rasgos que definen a la Realidad y a la Cultura *ad hoc* a las circunstancias de nuestro tiempo.

Sin que con esto se pierda el enfoque crítico sobre los procesos ideológicos, políticos y económicos que de hecho determinan las particularidades de las sociedades contemporáneas y de todos sus sistemas.

Además, se pretende dar cuenta de los nuevos procesos de organización social, que prescinden de los viejos patrones de gremiación, iniciados dentro del proyecto racionalista de la modernidad. Entendiéndolos no como la desestructuración de los afectos y de los goznes sociales, sino como una nueva sensibilidad afectiva, que promueve otros tipos de contacto humano y de tejido social distinto.

Es así que planteamos la metáfora de la territorialización de la imagen. Con el cambio en los estamentos de la cultura y de la organización social, la imagen alcanzaría gracias a su difusión y a sus propios procesos de inserción y de adaptación social, otro estatus dentro de la estructuración de los nuevos grupos sociales. Un estatus de catalizador, en términos religiosos vendría a ser el elemento de comunión en el que

convergerían las nuevas hordas o tribus de individuos. Convirtiéndose por analogía en el espacio o territorio idóneo desde donde se articularían los procesos de identificación social, de empatía, e incluso de identidad. Asumiendo que los proyectos de identidad anteriores a esta realidad, se situaban dentro de los parámetros de lo nacional, es decir, de un territorio físico y simbólico que dotaba a sus habitantes de características propias y distintivas que los relacionaban entre ellos y los distinguían del resto de seres humanos. Las imágenes y los contenidos ideológicos, políticos y culturales de las mismas, emergerían como los reemplazantes de aquel territorio anterior, cuyos contenidos tenían que ver con el pasado común de la nación, es decir, la narración histórica, con los procesos cognitivos de lenguaje, de pensamiento y de proyecto ideológico, y además con los mitos fundacionales que daban cohesión al grupo social.

Bajo dichas circunstancias, la imagen vendría a encarnar ese pasado común, las últimas generaciones hemos crecido bajo el amparo de la televisión y de los medios masivos de comunicación, por lo que independientemente de la nación o del territorio geográfico ocupado, se empieza a tejer una historia generacional común (por lo menos del lado occidental, aunque decir esto es demasiado impreciso, tomando en cuenta la actual occidentalización del mundo) que está determinada por los consumos de visualidad, cultura popular y productos de la industria cultural, realizados durante los últimos 30 años, de manera que las nostalgias afectivas y los procesos de aprehensión de la realidad se empiezan a articular desde esa evocación del imaginario, de la memoria visual. Así se crean nuevas y complejas mitologías (los denominados Geeks que generan universos particulares en torno a series de culto como son Star Trek, o películas como Star Wars) además de nuevas competencias de lenguaje, posibilitadas gracias a las demandas propias de los medios de socialización de visualidad (televisión e Internet) desde donde se teje un entendimiento que posibilita orientar una mirada común de interpretación del mundo.

Para satisfacer los propósitos de este trabajo, se ha dispuesto una estructura en la que se analizarán varios conceptos que posibilitan comprender de mejor manera la idea o metáfora arriba planteada.

Por tanto, el primer capítulo pretende abordar el tema de la cultura, con la intención de aclarar el panorama conceptual del término y posibilitar un escenario

contextual que nos permita entender cuales han sido los cursos históricos por los que ha transitado la cultural como una dimensión social, en los últimos años, y cuales han sido las modificaciones sociales que aquello ha supuesto. Además de plantear el papel que la imagen y particularmente la visualidad ha tenido en dichas modificaciones de los estamentos culturales, tomando en cuenta los procesos tecnológicos de la visión, y los nuevos escenarios teóricos que sobre el asunto de la visualidad y la cultura empiezan a emerger.

El segundo capítulo estará destinado a esclarecer los procesos de la imagen y su potencia dentro de la vida cotidiana, tomándola como referente claro dentro de los nuevos procesos de estructuración social. De manera que se intentará esclarecer el papel que ha tenido la imagen en las transformaciones de las relaciones sociales y especialmente en los procesos de conformación de grupos, a partir de la generación de empatías, identificaciones y finalmente identidades.

El tercer capítulo estará destinado al análisis del soporte y medio emisor de imágenes que hemos seleccionado para llevar a cabo éste estudio, que es la televisión. Tomando en cuenta su injerencia en el mundo contemporáneo y su participación activa y decisiva en los eventos sociales y culturales más resientes, se torna en el objeto de estudio idóneo para volver conmensurable este ejercicio académico, de otra manera tomando en cuenta la cantidad de fuentes generadoras de imágenes, y de las inestimables clasificaciones de las mismas, sería un trabajo imposible de llevar a cabo. Además porque la televisión en su calidad de objeto-guía de la vida cotidiana, se presupone como el centro o núcleo de los eventos que en torno a la imagen se desarrollan en nuestros actuales momentos, más aun por su nuevo auge y su madurez como medio de comunicación y plataforma de narración visual.

Sin embargo, no se pretende hacer en este capítulo una historia tecnológica acerca del medio, o un análisis semiótico sobre sus posibilidades narrativas o de discurso, sino una aproximación a las cualidades inherentes como elemento sistémico, su participación como objeto simbólico en los escenarios y acontecimientos de la cultura y de la sociedad contemporánea.

El último capítulo tiende a ser una especie de ejemplificación de las tramas conceptuales planteadas en los anteriores capítulos, es decir, que se intentará aterrizar todos los conceptos desarrollados a lo largo del trabajo, esclareciendo los vínculos de los mismos en un análisis de caso en particular. Tomando en cuenta que por fines metodológicos, la investigación se ciñe a las imágenes audiovisuales de la última década, o sea, a los productos visivos de todo el siglo XXI, y que una vez que se eligió a la televisión como el soporte del discurso visual que nos servirá como referencia para ejemplificar nuestra conjetura, utilizaremos como referencia para graficar los escenarios antes descritos a LOST, megafilm lanzado por la cadena norteamericana ABC en septiembre del 2004, debido a que sus características particulares nos permiten utilizarla como metáfora del escenario que intentamos construir.

Esto primero por los procesos que en torno suyo ha generado: Una masiva aceptación de público y crítica, una constante expectativa argumental, una réplica en otros medios como son: la literatura, el Internet, los videojuegos. Además de que por su estructura de relato coral, que ejemplifica una realidad transnacional, transcultural, y que de alguna manera encarna varios de los conceptos que manejaremos a lo largo del trabajo, a partir de las herramientas de la narrativa audiovisual, y de los géneros de la ciencia ficción y el relato de acción, ha determinado la creación de un universo transfornterizo, en el que se empieza a gestar una sociedad incipiente que se estructura en un territorio desconocido, y en muchos aspectos que tiene características ficcionales, un territorio desrealizado, donde las múltiples matrices culturales son depuestas en función de conseguir un objetivo común de desentrañar los misterio que atañen al relato.

Sin embargo, no pretendemos analizar la pertinencia de su discurso, o juzgar su contenido en términos estéticos o críticos, no nos interesa en sí la calidad del producto, si es bueno o malo, si es relevante o no, sino los mecanismos de la imagen, como está organizado el discurso visual, desde dónde se lo plantea, cuál es su lecturabilidad. A la par que se realizará un barrido a través de la web para analizar los tipos de consumo que genera, y esas comunidades culturales que en torno a ese relato se van gestando.

Para su análisis utilizaremos un modelo que parte de la semiótica y la teoría cinematográfica desarrollado por Manuel Fernández Garrido, y que posee la siguiente estructura:

1.- PREVISIONADO: LECTURA SITUACIONAL

2.- POSTVISIONADO: LECTURA CONCRETA

2.1.- LECTURA NARRATIVA

2.2.- ANÁLISIS FORMAL

2.3.- LECTURA TEMÁTICA

3.- LECTURA VALORATIVA.

1.- PREVISIONADO: LECTURA SITUACIONAL

Consiste en enmarcar o situar la serie dentro de su contexto: nacionalidad, año de producción, director, género, condicionamientos económicos, políticos o sociales, ...

Informaciones a dar:

- Título de la obra, año en que se realizó, país en que se produjo,...

- Época en la que se realiza la acción.

- Género al que pertenece

- Explicar, si es el caso, alguna anécdota interesante del rodaje.

2.- POSTVISIONADO: LECTURA CONCRETA

Se realiza inmediatamente después del visionado.

Tiene tres fases, que corresponden a tres dimensiones de toda historia fílmica:

\* Qué pasa, qué se explica (lectura narrativa).

\* Cómo pasa, cómo se explica (análisis formal).

\* Por qué pasa, por qué se explica así (lectura temática).

## 2.1. LECTURA NARRATIVA

Consiste en la reconstrucción de la historia, de la narración.

Se inicia verbalizando el argumento, aquello de lo que trata ampliamente la historia.

Se detectan después los núcleos narrativos, entendidos como bloques o secuencias en los que se estructura la narración.

Se definen luego a los personajes, sujetos en torno a los que gira la historia. Se analizan los rasgos más significativos que los caracterizan. Se define sobre todo al protagonista o protagonistas, entendidos como aquellos sujetos en torno a los que giran los núcleos narrativos y que unifican la acción del film.

Se analiza el entorno físico, el escenario o escenarios, los ambientes en los que se desarrolla

## 2.2.- ANÁLISIS FORMAL

### 2.2.1.- El tratamiento formal

Se analiza el tratamiento formal que se le ha dado a la historia, entendido desde el punto de vista del género, del estilo o del tono.

Desde el punto de vista del género: comedia, drama, culebrón, musical, western, cine negro, policíaco, bélico, terrorífico, fantasías, humor, ciencia-ficción, ...

Desde el punto de vista del estilo: romántico, realista, hiperrealista, satírico, irónico, melodramático, dinámico, épico, lírico, ...

### 2.2.2.- Los recursos formales

Uso que se hace de los recursos formales como la planificación, la angulación (punto de vista), la composición, los movimientos de cámara, la iluminación, el color, los



trucajes, los diálogos, la música, los efectos sonoros, el montaje como interacción significativa, el montaje como ritmo, ...

Análisis del valor semántico y/o estético que adquiere cada uno de estos recursos formales.

### Cuestiones

- ¿Cuáles son los personajes que tienen un papel más importante en la historia?
- ¿Qué representan estos personajes? ¿Cómo son?
- Y los que salen poco, ¿quienes son? ¿Cómo son?
- ¿Cuáles son los "buenos" (protagonistas) y los "malos" (antagonistas).
- ¿Dónde ocurre la historia: en interiores o en exteriores? ¿En el campo o en la ciudad? ¿En un ambiente rico o pobre?
- ¿A qué género pertenece la obra?

### 2.3- LECTURA TEMÁTICA

Análisis de las constantes narrativas o temáticas que se van repitiendo a lo largo de la historia, en los diversos núcleos narrativos.

Análisis del nivel de universalidad de significación de los personajes, de las situaciones o de las acciones. Se trata de detectar el grado de simbolismo que admiten. Si los personajes, situaciones y acciones tienen valor único en su singularidad o funcionan como símbolos, como representación de una categoría más amplia de persona, de acción o de situación.

A partir de aquí se puede formular el tema, entendido como idea central, como intención última, explícita o implícita.

Puede haber segundos o terceros temas, que enriquecen la obra desde el punto de vista de los contenidos. Estarían presentes tan sólo en algunos de los núcleos narrativos.

### 3.- LECTURA VALORATIVA

Es la última operación. Se realiza después de la lectura concreta. Consiste en la valoración de la obra desde las tres dimensiones citadas:

**NARRATIVA:** Interés, originalidad y fuerza de la historia.

**FORMAL:** Adecuación de los recursos y del tratamiento formal a la intencionalidad de la obra

**TEMÁTICA:** Toma de partido respecto al tema de la obra.

Finalmente realizaremos un análisis comparativo centrando la atención en la recepción de la misma, que tiene que ver con el gran impacto que la serie ha tenido en las cinco temporadas que hasta ahora han sido emitidas por ABC (en el momento en el que se realiza ésta investigación la teleserie o megafilm todavía se encuentra siendo emitida, está en su 5ta temporada, y está previsto la realización de una 6ta y última temporada)

## **Capítulo I: Cultura y Visualidad**

“El *mundo-imagen* es la superficie de la globalización. *Es* nuestro mundo compartido. Empobrecida, oscura, superficial, esta *imagen-superficie* es toda nuestra experiencia compartida. No compartimos el mundo de otro modo. El objetivo no es alcanzar lo que está *bajo* la superficie de imagen: sino ampliarla, enriquecerla, darle definición, tiempo.

En este punto emerge una *nueva cultura*”

Susan Buck-Morss

## **I.1 Acercamiento al concepto de cultura**

El inicio del siglo XXI ha traído consigo un inconmensurable panorama en el ya complicado mapa de los estudios de la cultura. No sólo porque a las grandes orientaciones que se han encargado de teorizar sobre el tema se han sumado otras (como el psicoanálisis o la semiótica) sino además, porque se han profundizado los cruces, combinaciones e interrelaciones entre éstas disciplinas de las ciencias sociales, debilitando los límites que separaban unas de otras, y complicando a su vez la conciliación de una definición de la cultura que armonice con todas las tramas de estudio de las distintas corrientes académicas.

De manera que los descubrimientos particulares de cada una de las vertientes y orientaciones no logran articularse en un cuerpo teórico unitario y consistente, lo que permite que aparezcan versiones sobre la realidad de la cultura que introducen elementos sacados de las luchas por la supremacía étnica, social, religiosa o política.

Es así que bajo estas circunstancias, cualquier nuevo intento de acercamiento conceptual al fenómeno de la cultura, supone la adopción de una perspectiva o estrategia adecuada de comprensión y entendimiento del término, que permita básicas conciliaciones entre las "lenguas" de las diferentes ciencias de lo humano, —la historia económica, la antropología, el psicoanálisis, la semiología, la sociología— que permitan conectar las unas con las otras, con la voluntad de establecer una mejor correspondencia del panorama y la definición de la Cultura.

Tomando en cuenta que el objetivo del presente trabajo es explorar los escenarios más urgentes y cercanos de la vida social, y considerando que existe una dimensión cultural al interior mismo de la vida social; la claridad en el manejo del concepto “cultura” es básica, a la hora de plantear las premisas elementales de nuestro problema de estudio.

Que propone la inminente transformación en las estrategias de negociación social y construcción de identidad, gracias a los cambios en las estructuras culturales, por la intervención de procesos tecnológicos donde la imagen audiovisual, cumple un rol determinante.

Para tal propósito emplearemos como primera entrada, tendiente a la construcción de una definición de cultura que prescinda de ciertas acepciones limitadas, el concepto formulado por Bolívar Echeverría en su estudio: *Definición de la cultura*<sup>1</sup>, que nos permite encarar el tema rebasando las interpretaciones meramente cognitivas o esencialistas.

Donde manifiesta que al hablar de cultura se debe tener en cuenta una realidad que rebasa la consideración de la vida social como un conjunto de funciones entre la que estaría la función específicamente cultural.

La referencia alude a una dimensión de la existencia social, con todos sus aspectos y funciones, que aparece cuando se observa a la sociedad tal como es, cuando se empeña en llevar a cabo su vida persiguiendo un conjunto de metas colectivas que la identifican o individualizan.

Lo que supondría una pertenencia (de la realidad cultural) orgánica al interior de cualquier realización o evento de la vida social, incluso en la vida pragmática de todos los días donde su exclusión parecería ser requerida por la higiene funcional de los procesos modernos de producción y consumo. Dicha dimensión cultural se convertiría en una precondition para la reproducción social del ser humano, diferente de las condiciones operativas reconocibles en la perspectiva funcionalista de la vida animal y su derivación humana, dimensión que se vuelve esencial para la existencia social y que es irreductible al nivel dominado por la técnica utilitarista. Siendo además, en este nivel “meta-funcional” de su comportamiento donde la existencia humana se afirma propiamente como tal. Definición que debemos completar con la perspectiva de Patricio

---

<sup>1</sup> ECHEVERRÍA Bolívar, *Definición de la cultura*, Pedro Jorge Vera, 2002, Quito-Ecuador,

Guerrero Arias<sup>2</sup> de entender a la cultura incorporando en ella las consideraciones de la diversidad (no existe una cultura universal o única): la pluralidad, la alteridad, la diferencia y la dinámica de transformación.

Al pensar a la cultura en estos términos, como una dimensión dentro de la vida social, susceptible de transformación, mutabilidad y reorganización, desestimamos los criterios de cultura como inmanencia, perpetuidad, inmutabilidad, que enfatizan o se estructura en base a las características biológicas, raciales o sumen sus argumentos en la adquisición de competencias intelectuales o de conocimiento.

Mismos que han caracterizado varias de las interpretaciones, estudios, y teorías *ad hoc* que a lo largo de la historia han intentado definir el concepto de cultura, desde diversos campos del conocimiento humano.

“La historia de la antropología deja claro un evidente conflicto en el momento de buscar una definición de la cultura. Generalmente no se supera los límites de las adjetivaciones accidentalistas o de los sustantivismos descriptivos que priorizan los aspectos externos, manifiestos de una cultura que se han quedado al nivel de los rasgos culturales, o han leído la cultura siempre al margen de la sociedad y los sujetos que la construyen. Pero no se trata solo de posturas conceptuales en disputa sino que allí se expresa un conflicto entre formas diversas de ver el mundo la realidad y la cultura, que representan posturas sociales, ideológicas y políticas distintas, puesto que toda lucha conceptual, no es sino otro reflejo más de las luchas por el control de los significados que se libran en la sociedad.”<sup>3</sup>

Sin embargo, además de conjeturar un acercamiento del concepto de cultura, tal y como lo queremos manejar a lo largo de éste trabajo, es preeminente que se establezca algunas consideraciones breves sobre la cultura a partir de su historia en cuanto al tránsito de significado y entendimiento, junto con las definiciones y los debates

---

<sup>2</sup> GUERRERO Arias Patricio, *La Cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*, Abya-Yala, 2002, Quito-Ecuador

<sup>3</sup> GUERRERO Arias Patricio, *La Cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*, Abya-yala 2002, Pág. 35

sostenidos entorno a su valor social. Además de delimitar los procesos históricos que han definido los actuales panoramas de la cultura y de la sociedad. Partiendo de la revisión de algunos conceptos paralelos, que nos permitirán entender las características de las sociedades contemporáneas y el devenir cultural de las mismas



### **I.1.2 Revisión del concepto y acepciones de cultura**

Las primeras definiciones sobre cultura de las que nos ocuparemos, debido a que son aun utilizadas por teóricos o productores culturales, corresponden a la ilustración y al romanticismo, que entendían a la cultura como el cultivo del espíritu, y le reservaban (en su concepto) para las actividades en las que la creatividad se manifiesta de manera pura, es decir, en resistencia deliberada a su aprovechamiento mercantil, siendo dichas actividades el resultado del genio creador.

Proceso que llevaría a concepciones etnocentristas donde lo espiritual, la capacidad de encauzar en sentido productivista la autorrepresentación individual, era como una gracia divina otorgada a una cultura elegida, uniendo de esta manera la noción de cultura con los modelos políticos dominantes a los que el concepto serviría para hacer prevalecer y justificar ideológicamente el dominio sobre los demás pueblos (carentes de cultura).

Ésta lectura cultural es conocida como perspectiva cognitiva, y hace referencia a la cultura desde lo formal y elitista, propia de los sectores dominantes que la ven como sinónimo de buen gusto y articulada a los procesos de formación educativa o educación formal. La cultura estaría determinada por la formación institucional y sistematizada.

Así se segregan o se discriminan del concepto de cultura a los sectores populares o desprovistos de “buen gusto” y de educación formal. Desde esta perspectiva los espacios a los que se reduce la creación y la reproducción de la cultura son: las academias, las universidades, las escuelas, las instituciones culturales, las casas de la cultura, los museos y las galerías. Convirtiendo a la cultura, en un patrimonio exclusivo de una elite con formación intelectual y educación formal (fundamentalmente superior). Desde donde se entendería a la conducta intelectual como cultura en si misma. Como

afirma Patricio Guerrero<sup>4</sup>: “Desde esta perspectiva, la cultura de una nación solo la hacen los intelectuales, los escritores, los artistas, los profesores, una elite, mientras que la gran mayoría del pueblo carece o está marginado de ella”.

Así, quienes son cultos o son hacedores de cultura, obtendrían una posición de privilegio, a diferencia de ese otro sector que estaría compuesto por los “incultos”, quienes no tendrían la capacidad para dar explicación teórica del mundo, o para apreciar las obras de arte mayor. Y por tanto serían descalificados y justificadamente dominados por los pueblos cultos.

El otro enfoque que se desprende de esta perspectiva, está emparentado con el tiempo de ocio, la cultura estaría empatada ahora como sinónimo de entretenimiento, distracción, divertimento y placer, proporcionados por las nuevas fabricas de la producción simbólica y de la reproducción y socialización de la cultura, como son los mass medias y principalmente la televisión y en la actualidad el internet.

Enfoque que de la misma forma que el anterior, hablaría de la cultura en función de competencias cognitivas, en este caso informativas y de carácter instrumental y reduciría tristemente a la cultura a un ámbito de distracción.

Estas aproximaciones conceptuales al tema de la cultura, son producto de la amplitud interpretativa que el tópico supone, y son precisamente por su mirada limitada y reducida, de las que queremos alejarnos.

Continuando con ello, dentro de la bifurcación que supone ésta segunda lectura conocida como cognitiva, encontramos un concepto fundamental que aparece como un punto de quiebre en el pensamiento de la cultura, dominado hasta ese entonces por concepciones del iluminismo y de romanticismo de la cultura. Que promueve en alguna medida, el tránsito dado para lograr entender los nuevos enfoques en el campo de los

---

<sup>4</sup> GUERRERO Arias Patricio, *La Cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*, Abya-yala, 2002, Quito, Pág. 46

estudios culturales; y del giro que ha experimentado la cultura contemporánea desde la forma en que es experimentada y vivida, hasta como se la entiende y reflexiona en el acontecer de la posmodernidad o tardomodernismo, éste es el concepto de *industrias culturales*. Y en el que centraremos nuestra atención a lo largo de éste trabajo.

### **I.1.2.1. Las industrias culturales**

Es necesario antes de hablar del tema de las industrias culturales, topar otro concepto que también responde a una situación particular de la historia social humana, y que se propone como el marco de referencia desde donde se articula el nacimiento de las *industrias culturales*, a lo que hacemos referencia es a *la sociedad de masas*.

Interpretación conceptual, o caracterización taxonómica que se hace de la sociedad, partiendo de un giro experimentado en el pensamiento de la cultura que arranca con la era de los medios y un proyecto capitalista de mayor tamaño y envergadura. Situado a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial, en el periodo de la posguerra.

Donde la presencia de una nueva hegemonía a nivel mundial, cambia el panorama de las reflexiones. Estados Unidos (vencedor y nuevo pico hegemónico junto con la Unión Soviética) a diferencia de Europa, mira a la *sociedad de masas*, (entendida como el papel y el lugar que tiene la multitud en la sociedad, concepto que aunque desde el siglo XIX era ya conocido, es con el surgimiento de los medios masivos de difusión informativa, gestado entre los años treinta y cuarenta del siglo XX, que se torna más visible e identificable) la afirmación de la plena democracia, el ensamble efectivo de la fuerza económica y el dominio de la información. Así el pueblo norteamericano asume como la cultura propia de su pueblo la que es producida por los medios masivos, es decir la cultura de masas.

Los medios masivos, suplantando a los viejos reproductores y socializadores de los modos de vida y de las prácticas consuetudinarias, como eran la iglesia, la escuela y la

familia, en este nuevo escenario son los medios masivos los que emprenden esta tarea. A partir de aquí nace la idea de lo que son las industrias culturales.

El origen de las industrias culturales, teóricamente hablando, está situado en los debates y en los estudios realizados y sostenidos en la escuela de Frankfurt, principalmente por Adorno, Benjamín y Horkheimer, que se llevan a cabo en la segunda mitad del siglo XX, a raíz de la crisis surgida luego de la Guerra Mundial.

Escenario determinado por la tendencia globalizadora del modelo económico capitalista, que se hace más evidente, pues es cuando deja de ser únicamente un modelo económico y empieza a mostrarse desde la política y la cultura, promoviéndose su implementación a lo largo y ancho del planeta, aprovechando su nueva injerencia mundial. Referencia corroborada por Jesús Martín-Barbero:

“El concepto de *industria cultural* nace en un texto de Horkheimer y Adorno publicado en 1947, (el autor hace referencia al texto *Dialéctica del iluminismo*, Editorial Sur, Buenos Aires, 1971) y lo que contextualizó la escritura de ese texto es tanto la Norteamérica de la democracia de masas como la Alemania nazi. Allí se busca pensar la dialéctica histórica que arrancando de la razón ilustrada desemboca en la irracionalidad que articula totalitarismo político y masificación cultural como las dos caras de una misma dinámica”<sup>5</sup>

La homologación del modelo capitalista en su fase política-cultural con el totalitarismo nazi, se desprende de la observación de las prácticas totalitarias de industrialización cultural que el capitalismo emprende, de similar funcionamiento que las estrategias estructurales del nazismo totalitario, que también propendía la masificación.

---

<sup>5</sup> MARTÍN-BARBERO Jesús, *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*, Convenio Andrés Bello, 2003, 5ta edición, Bogotá-Colombia., pág. 53

La idea de industria cultural, partiría del sofisma de caos cultural, y de integración de las distintas expresiones atomizadas y diversificadas en una unidad de sistema que parte de la lógica de la industria. Y que tiene como dispositivos principales: la inclusión de la cultura en la producción en serie y la imbricación entre lo que se produce y lo que se necesita.

La fuerza de esa unidad de sistema estaría en la unidad con la necesidad producida. Dichos dispositivos serían mediados por la racionalidad tecnológica.

Sin embargo, también es a raíz de la aparición de las industrias culturales que la interpretación y la teoría de la cultura desde la mirada aristocrática que hacía del arte no solamente su único y verdadero paradigma sino que además lo identificaba con su concepto, que por otra parte era un concepto unitario, da paso a una interpretación de la cultura que posibilita la aparición de nuevos términos y nuevos escenarios, es así que nace la denominada cultura popular.

“Para la razón ilustrada la experiencia es lo oscuro, lo constitutivamente opaco, lo impensable. Para Benjamin, por el contrario, pensar la experiencia es el modo de acceder a lo que irrumpe en la historia con las masas y la técnica. No se puede entender lo que pasa culturalmente en las masas sin atender a su experiencia. Pues a diferencia de lo que pasa en la cultura culta, cuya clave está en la obra, para aquella otra la clave se halla en la percepción y en el uso.”<sup>6</sup>

Desde ésta perspectiva la industria cultural se propone como la fuente que libera o rompe el aura del arte. Libera a través de la técnica, al arte, de su condición elitista. Con la incursión del cine y la fotografía la comprensión de lo artístico y de la cultura misma empieza a cambiar. La imbricación de diversión y recogimiento, logra que los conocimientos y el disfrute artístico, llegue a la masa. Sin embargo no se trata de un optimismo tecnológico. El análisis de las tecnologías apunta a la abolición de las

---

<sup>6</sup> Íbid. Pág. 62

separaciones y los privilegios, los mismos que están legitimados por el capitalismo y la razón técnica como razón de dominio.

De manera que lejos del pesimismo cultural y tecnológico, desde el que se mira a las industrias culturales como entes únicamente enajenantes, y distanciados también del optimismo mediático desde el que se mira ingenuamente a los medios masivos de comunicación como liberadores y afirmadores de la plena democracia, las industrias culturales deben ser entendidas, abordadas y asumidas como efectos circunstanciales y contextuales de una época determinada, fruto de decisiones políticas, económicas, sociales y culturales, dentro de los programas ideológicos y constitutivos de las sociedades y civilizaciones. De ahí la importancia de su estudio y análisis, pues su progresión a nivel técnico y simbólico y su profusión a través del tiempo ha determinado nuevos espacios de comprensión y estudio del fenómeno comunicativo y cultural.

Ya que la radicalización de los escenarios contextuales, históricos y mediáticos que sufre la humanidad a partir de las últimas décadas del siglo XX, caracterizados por un avasallante auge de las comunicaciones, un flujo de comunicaciones con órdenes transnacionales de información, estilo y conocimiento, el avance informático y la saturación de la información, y la gravitación de las industrias culturales, en el panorama de la producción y consumo cultural, han configurado enfoques distintos dentro de la comprensión de la naturaleza de la propia cultura.

Desde éste diseño conceptual de la cultura, configurado en torno a la existencia evidente de una sociedad masificada, que participa de la vida y de las creaciones culturales y artísticas a partir de mediaciones tecnológicas, podemos pensar a la cultura desde lo popular y desde una dimensión más amplia, que se corresponde a la época y a las características particulares que efectivamente afectan y modulan nuestros acercamientos sobre el proyecto comunitario de cultura.

Sin embargo, no con esto queremos afirmar los postulados que definen a la cultura desde las competencias cognitivas, o la reducen a la producción de manifestaciones culturales. Tanto las expresiones de lo popular como de lo aristocrático, no componen dos tramas distintas de cultura, pues la cultura no se reduce a las prácticas culturales, como ya habíamos mencionado, las actividades artísticas y los productos de las “industrias culturales” se corresponden a una facción de la vida social en la que se encuentra una dimensión cultural.

En tal virtud y tomando en cuenta nuestra estrategia preliminar para encarar el concepto de cultura, es necesario plantear el debate sobre el tema de la cultura en los escenarios más contemporáneos.

Partiendo de la premisa de que existe una nueva estructuración de los sujetos históricos y de las sociedades contemporáneas, de los metarrelatos y de las perspectivas ontológicas. Que tienen como antecedente la caída o la revisión del programa de la modernidad, una inusitada y virulenta presencia tecnología y de telecomunicaciones además de un cambio en lógica del cuerpo social, desmenuzado, por el desmoronamiento de las ideologías, las instituciones, la mutación de los valores, y una sociabilidad exuberante y polimorfa. Asumimos que existen nuevas variantes de la dimensión cultural, una nueva cultura, que debemos desentrañar, o por lo menos describir, como parte del programa de comprensión de nuestra propia naturaleza social y humana.

### I.1.3 Consumo y Cultura.

Para lograr entender de mejor manera las características particulares de la época en la que vivimos, fundamentalmente en lo tocante a la Cultura, es necesario desentrañar las implicaciones de uno de los conceptos más importantes en el panorama de los estudios sociales, en tanto y en cuanto fundamenta la estructuración del sistema capitalista. Nos referimos al tema del consumo.

Cómo manifiesta Silverstone, en el tema y en la actividad de consumir yace una paradoja:

“Consumir significa destruir, y la palabra consumo se asocia con derroche, disipación caprichosa, decadencia. Un cuerpo consumido es el carcomido por la enfermedad. El fuego consume. El consumo ostentoso – desde el *potlach* hasta el uso de camisas de marcas costosas– es un despilfarro: un derroche público, visible y dramático. Consumimos y alcanzamos la consumación. Sin embargo, teóricos recientes –y otros no tan recientes– que buscaban la clave para comprender el carácter particular del capitalismo medio y tardío, la hallaron en el consumo. Y algunos de los críticos más recientes de la cultura contemporánea descubrieron en el consumo la base de una crítica definitoria de la cultura moderna y posmoderna: un motivo de celebración y una definición de la cultura, no como destructiva, sino como fuente de gran parte de (si no ya de todo) lo que es creador, tanto en el puntillismo de la vida cotidiana como en el surrealismo y el hiperrealismo de los medios masivos de comunicación”<sup>7</sup>

El “Consumo” como concepto y como actividad vendría a sintetizar el carácter particular del capitalismo medio y tardío, y en alguna medida también serviría para definir los escenarios más recientes de la cultura. Porque a pesar de que en su génesis etimológica nos remita al acto de destruir más que al de consumir, su carácter es

---

<sup>7</sup> SILVERSTONE Roger, *Televisión y vida cotidiana*, Amorrortu, Buenos Aires Argentina, 1996, pág.179



ambivalente, el consumo está ligado a la producción, no puede haber producción sin consumo y viceversa, de manera que el consumo facilita y motiva la producción.

De hecho la misma crisis del capitalismo estaría profundamente ligada a los conflictos del consumo. Si entendemos a las crisis desde la lógica de las guerras, aclarando que ésta tendría que ver con los actos de fuerza que se llevan a cabo para obligar a un adversario a acatar nuestra voluntad (la guerra no es más que el duelo a una escala más amplia). Los actores de la crisis financiera deberían entenderse como potencias beligerantes que han declarado acciones hostiles (aunque no los domine ningún sentimiento de hostilidad): “ya no financiaremos”. Y así se produce el efecto dominó que es, más bien, una fabulosa conscripción o leva: “si ellos no nos financian, entonces no podemos producir”, “Ah bueno, si ellos no producen, nosotros no podemos subsidiar el consumo”, dicen los Estados de Bienestar. Y unos tras otros van poniéndose a las órdenes de los generales del dinero con un único objetivo: desarmar al enemigo.

Pero la guerra es un acto de fuerza en el que los adversarios se justifican uno al otro (lo que implica acciones recíprocas y, por principio, extremas). Tal vez el “no financiaré” no sea, entonces, una acción ofensiva, sino una táctica defensiva, la respuesta al “no consumiré” que, desde hace décadas, viene minando la confianza del capitalismo en sus poderes y que hasta ahora se ha notado sobre todo en la retracción de los consumos culturales

De manera que el *consumo* sería la unidad sistémica del capitalismo, y su disfuncionalidad entorpecería el correcto desempeño de la sociedad. “El consumo depende de la producción. No podemos consumir lo que no producimos. El consumo estimula la producción. Sin destruir, no podemos crear. Por lo demás, en la estimulación del consumo se nos hace olvidar la producción.”<sup>8</sup>

En cuanto al tema de la cultura y el consumo por lo general se lo ha analizado desde la perspectiva de la mercantilización, entendiendo a ésta como la implicación de intercambio que subyace en el sistema. “Los objetos adquieren un valor que no depende

---

<sup>8</sup> IBIDEM pág 179

de su utilidad, sino de su aptitud para ser intercambiados en un mercado”<sup>9</sup> Desde ésta definición, los objetos, no solamente físicos, sino también simbólicos entrarían en una circulación mercantil, determinada por un valor adquirido o impuesto que depende de su capacidad para transitar o ser intercambiados, no solamente por su utilidad, con lo que existiría un principio afectivo o de subjetividad en la lógica del mercado, y no solamente se sustraería a la fría funcionalidad de los objetos a intercambio, lo que supone una participación activa de los sujetos, tanto de los que producen como también de los que consumen. A pesar de eso el análisis crítico que se realiza de la mercantilización siempre ha estado relacionado con el concepto de alienación.

“Marx caracterizó la aparición de la forma mercancía como la expresión dominante de la racionalidad económica propia del capitalismo, y estrechamente ligada a la producción y a las relaciones de producción. En realidad, la historia del capitalismo se puede trazar siguiendo la creciente importancia que adquirió la mercancía no sólo en relación con los bienes u objetos producidos, sino también en relación con la cultura, el tiempo libre y el consumo. Evidentemente, la crítica asociada a este análisis de la mercantilización fue la de la alienación”

La crítica de la alienación tiene que ver con la idea de la separación del trabajador con su producto de trabajo, es decir el distanciamiento entre productor y producto, y de los obreros entre sí, además de que se produce un reemplazo de la economía moral por los valores de cambio comercial.

Por lo que muchos investigadores sociales plantearon un antagonismo intrínseco entre la cultura y la mercantilización, puesto que consideraban a la dimensión cultural como reducto que garantizaba la permanencia de ciertos objetos fuera de la mercantilización y por tanto de la alienación, como aquellos de carácter sagrado, singular o los no negociables.

Sin embargo, bajo ciertas perspectivas la mercantilización, no parece ser asumida desde la lógica de la alienación, o desde ese pesimismo conceptual, que

---

<sup>9</sup> IBIDEM, pág. 181

peyorativamente entendía el término, cuya vinculación con el mundo real tiene que ver únicamente con los procesos de intercambio y trueque.

Por eso varios autores empiezan a ver en la mercantilización no ya un antagonismo de la cultura, ni siquiera una represión a la cultura, sino una encarnación de ésta.

Es así que la cultura contemporánea estaría definida desde la idea de la mercantilización y del consumo. Las líneas del perfil cultural de una comunidad o de un sujeto particular, estarían sesgadas a sus prácticas y hábitos de consumidor. De alguna manera no solo se trataría de un consumo de mercancías físicas, sino también de bienes intangibles y simbólicos.

El consumo hedónico (música, televisión, comida, drogas, etc.) por ejemplo, sería parte de esos *habitus* cultural, dime que consumes y te diré quién eres, y con quien te juntas, parecería ser el nuevo *tag line* de la historia contemporánea:

“No hay intercambio sin significación. No hay economía sin valor. No hay cultura sin intercambio. En este enfoque dialéctico (que entiende la mercantilización como un proceso social), algunos de los argumentos sobre mercantilización y consumo se hacen mucho más complejos y desafiantes. Las historias del consumo que se atienen a semejante punto de vista dejan un poco de lado el aspecto de la mercantilización, que requiere un análisis de su férrea imposición o de la maleabilidad o vulnerabilidad del nuevo consumidor, y se concentran más en la lógica constructiva, encarnada en el intercambio de mercancías, y en las posibilidades creadoras que abre esa lógica en el consumo mismo y a través de él”<sup>10</sup>

Entrando en ésta lógica debemos tener claro que los bienes de consumo adquieren una condición de símbolos, y que los símbolos a su vez también empiezan a ser vistos como bienes de consumo.

---

<sup>10</sup> IBIDEM pág. 182

Una vez que los bienes entran dentro de un sistema de intercambio, pasan también a formar parte de las particularidades con las que opera dicho sistema, esto se refiere a las diferencias, de valores y sentidos diferenciados que suministran las bases no sólo para que alcancen su posición en una jerarquía de valores, sino también, las bases para clasificar a los consumidores y a los propietarios, a los gustos y a los estilos.

De manera que los bienes y las mercancías se convierten en objetos simbólicos dentro de un sistema de sentidos. Empiezan a formar parte de las motivaciones de la dimensión cultural, y en parte la encarnan, como hemos dicho antes. Es así que las identidades culturales se posibilitan en éste tiempo, mediante el accionar de las redes que tejen ese sistema de sentidos, y por ende las empatías y los gustos determinados por el consumo y acentuados en las perspectivas culturales, forman parte de ese proceso de vinculación y de reconocimiento que conocemos como identificación e identidad:

“...las identidades personales y sociales se forman en la red de posibilidades que tiene el consumidor y en la elección y la exhibición de los objetos que penden de esa red. Hablamos por medio de nuestros bienes, hablamos de nosotros y entre nosotros, declaramos nuestros status y nuestras diferencias y demarcamos activa y creadoramente un mapa en el que llevamos a cabo la negociación de la vida cotidiana.”<sup>11</sup>

La reflexión que hace Silverstone es propicia en cuanto nos remite a la naturaleza actual de las identidades humanas, que están ligadas a los procesos de posesión, y por tanto de consumo, y no solamente de bienes materiales, también de la capacidad significativa de la que están revertidos dichos bienes, además de los capitales simbólicos, informativos y cognitivos adquiridos en ese sistema de intercambio, mercantilización y consumo de la vida cotidiana.

A lo que queremos llegar con esto, es al hecho de que no podemos entender la cultura de nuestros tiempos sin tener presente a la idea del consumo, y tampoco podemos entender la construcción de las identidades ya sean personales o grupales si no

---

<sup>11</sup> IBIDEM pág 183

tenemos claro la participación que dentro de dichos procesos tiene el acto o los actos de consumir.

Tomando en cuenta además, que al parecer la síntesis del comportamiento social humano se suscribe a las competencias y aptitudes para consumir, y que es impensable una sociedad contemporánea, con todas sus dimensiones y características sin que esté presente la lógica de la mercantilización y del intercambio. El presente estudio también tiene que prestar la atención necesaria a prácticas particulares de consumo que de alguna manera definen patrones culturales y concretan afectos de identificación o identidades temporales.

Dichos aspectos particulares de consumo se suscriben al plano de la imagen, principalmente a la imagen audiovisual o televisiva, rectora del devenir de nuestros tiempos, sin embargo, de ello hablaremos a profundidad en el próximo capítulo, mientras que en el capítulo final intentaremos aterrizar en un ejemplo concreto sobre consumo de imágenes televisivas y generación de identidades.

Mientras tanto seguiremos dando cuenta de los panoramas de la cultura en la posmodernidad, sus características y particularidades más significativas, como marco referencial desde donde se asienta nuestro problema de estudio.

Teniendo en cuenta que con el apareamiento de las industrias culturales se modifican los rasgos característicos de la cultura y la vida social, y que el sustrato de ese *modus vivendis* emergente tiene su punto más significativo en el consumo, y las estrategias para consumir, aparece nuevas estructuras y redes culturales, adyacentes a las culturas hegemónicas y nacionales, y que encarnan todo ese tránsito descrito antes. Y que pueden ser denominadas como Super Culturas

#### **I.1.4 La Supercultura**

En un mundo en el que acceder a los recursos culturales, que antes eran distantes o ajenos, ya no supone un problema, y operativamente se propone como una práctica común, la dimensión cultural y las estrategias para encarar y abordar el tema de la cultura han tenido que modificarse, tomando como punto de partida y referencia las múltiples transformaciones que en el interior de las comunidades culturales y de la propia vida cotidiana se han operado.

La explosión y consumo inmediato de formas simbólicas diversas y de múltiple proveniencia, por parte de los miembros integradores de las comunidades culturales que componen los bloques civilizatorios, ha supuesto la generación de patrones culturales más fragmentarios y generativos que integradores y definidos o limitantes, de alguna manera los individuos empiezan a encarar estrategias propias de vivir y entender la cultura, más allá de los límites de su cultura de proveniencia, matrices de cultura personal definidas en torno a sus apetencias específicas y a sus gustos y goces más particulares.

En éste sentido la cultura deja de ser una experiencia o una dimensión de la vida social y se convierte en una dimensión o en una experiencia individual o personal, sin que por esto se entienda que existe una fisura social, sino más bien, una nueva estrategia de socialización. Creada a partir del desarrollo de las competencias comunicativas de las formas contemporáneas de relaciones humanas, que en su mayor parte son mediadas por la tecnología y las inmensas redes mundiales de comunicación.

Es así que James Lull plantea dentro del panorama de los nuevos estudios culturales un concepto que responde o que está empatado con las actuales características de la sociedad y la época, y que denomina Supercultura. Que está motivado por las múltiples transformaciones operadas en los últimos años y que han determinado cambios significativos en cuanto a la configuración de las tradicionales comunidades generadoras de cultura:

“¿Cómo pueden las personas hallar su lugar en un mundo donde la influencia estabilizadora de la cultura como proyecto comunitario está siendo transformada en un panorama más simbólico y personalizado de imágenes y sueños, fantasías e ilusiones, viajes y retiros? El desarrollo histórico sin paralelo de la tecnología de comunicaciones y la ola globalizadora que nos rodea están cambiando la naturaleza y el significado de la cultura. Aunque la “comunidad” sigue siendo una característica clave, la cultura se está convirtiendo en una empresa individualista y altamente discursiva. Por otra parte, las comunidades culturales en sí mismas se están formando de nuevas maneras, señalando una transformación fundamental de la experiencia humana. El espacio empírico e imaginario entre la comunidad y el individuo es precisamente donde mucho del trabajo cultural se lleva a cabo en la era de la comunicación.”<sup>12</sup>

Lull plantea la Supercultura como un entramado cultural adyacente, que se forma sobre una cultura predeterminada y que responde a una vinculación de los sujetos fuera de su entorno comunitario, a partir de gustos y gratificaciones específicas e individuales, que no necesariamente forma parte de las propuestas estructurales de su cultura de origen:

“Como en el caso de “supermedios”, supercultura se refiere a una forma cultural que se encuentra sobre otras formas, tiene un mayor rango, calidad y abundancia que se refleja en otras concepciones de cultura y ciertamente excede las normas que tipifican y limitan las formas tradicionales de pensar sobre cultura. Aún más, las superculturas están

---

<sup>12</sup> LULL James, “*Supercultura para la era de la comunicación*”, Revista Chasqui No 13, Marzo 2004, Quito-Ecuador (Traducido por Antonieta Mercado y Claudio Flores Thomas) Pág 33

compuestas en parte de un contenido simbólico que se hace disponible a través de los supermedios.”<sup>13</sup>

El apareamiento de ésta nueva estrategia para entender la cultura tiene que ver, como ya lo habíamos mencionado, con las características de las sociedades contemporáneas y con las funciones, circunstancias y reflexiones propias y privativas de los sujetos sociales de la época, desde el entendimiento que la Supercultura supone la existencia de grupos establecidos, retículas de relevancia personal más que social, intrincadas en complejas multiplicidades culturales que promueven nuevas formas de construcción identitaria, autoentendimiento, pertenencia, así como también proporcionan placer individual e influencia y vinculación social. Hoy los individuos no viven más en culturas totalmente inclusivas o de “tiempo completo” (por supuesto nunca han vivido así en estricto sentido), en lugar de eso el individuo inventa compuestos policulturales, múltiples, simultáneos y de “tiempo parcial”, hechos de recursos culturales accesibles con el fin de construir sus “vidas paralelas” temporales, para entender esto debemos remitirnos al concepto de cultura planteado por Bolívar Echeverría, donde la cultura es entendida como una realidad que rebasa la consideración de la vida social como un conjunto de funciones entre la que estaría la función específicamente cultural. Por tanto al hablar de Supercultura no nos enfrentamos a un cúmulo de características que se remiten únicamente al consumo, o a las cualidades cognitivas, hablamos de todos los procesos de la dimensión social con todos sus aspectos y funciones.

Por lo que la Supercultura como categoría conceptual no puede ser entendida de manera aislada de un contexto determinado y específico, tanto desde el nivel teórico, como también del nivel de la experiencia social y la investigación cultural. Hay que tomar en cuenta que estos recientes entramados culturales aparecen en una sociedad y una historia social donde emergen espacios anónimos de escaso contacto antropológico como los aeropuertos, los cajeros de banco, los supermercados que empiezan a remplazar a los lugares tradicionales de contacto y relación social gregaria, de claro

---

<sup>13</sup> Ibid. Pág. 34



contenido y función cultural y social. Donde se incorporan características diseminadas de una nueva forma de tipificación y vivencia cultural, pero que no riñen con las formas tradicionales de la cultura con las que siguen coexistiendo.

Corresponde también o se ajusta a los denominados supertextos, discursos textuales distintivos de la época, que vienen siendo productos simbólicos híbridos creados a partir de la mezcla de varias realidades o que hacen referencia a una realidad desde la enunciación característica de otra realidad.

Es así que la supercultura más que un apareamiento inesperado, es una producción o una provocación de los escenarios que encarna la cotidianidad emparentada con este tiempo. Y su poder de vinculación y de construcción de identidades además de presentarse como desconcertante y aun poco conocido, enriquece el mundo de las interpretaciones y análisis de la imagen mediada en torno a su producción y consumo

Por eso a continuación encararemos el tema de la supercultura en su entorno teletecnológico, para iniciar el abordaje más específico de nuestro tema de investigación.

## **I.2. Tecnología y Programación cultural**

La tecnología al igual que la cultura es un término problemático, de difícil abordaje, debido a que su entendimiento supone rebasar las apreciaciones meramente objetuales, es decir, superar la mirada del *hardware* o del aparato, para observar sus dimensiones sociales, políticas, materiales y simbólicas, que generan sistemas desde donde se organiza el funcionamiento de los bloques civilizatorios y de las comunidades culturales.

Esto quiere decir que lejos del determinismo tecnológico, hay que generar una visión sobre la producción y consumo de la tecnología desde las matrices culturales, sociales, políticas y económicas, tomando a la propia tecnología no como la causa de las transformaciones acontecidas en estos últimos años, sino también como efecto de circunstancias, estructuras, decisiones y acciones, de distintos órdenes: sociales, políticas, económicas, que han determinado su desarrollo, aplicación, uso, e incluso la dimensión de su poder.

El Siglo XX es un periodo de la historia de la humanidad caracterizado por un desarrollo y un auge tecnológico inédito (determinado en gran parte, por la revolución industrial y por el desarrollo del capitalismo agresivo como un proyecto de mayor envergadura y tamaño a nivel mundial). La particular profusión de aparatos electrodomésticos, medios de información y de transportación masiva, las vertiginosas mejoras y adelantos técnicos en el ámbito informático y cibernético, configuraron un panorama social, cultural, y político excepcional.

Debido a que los adelantos y aportes de nuevas tecnologías, exigen a la hora de insertarse en la dimensión cotidiana, un conjunto de conocimientos y actividades humanas distintas, nuevas, estos conocimientos son técnicos, pues aseguran al

individuo, en cierto modo, llegar a un resultado deseado al interactuar con el aparato tecnológico.

Lo que supone, como habíamos dicho antes, pasar del mero *Hardware* al *Software*. Con lo que también se genera una serie de sistemas simbólicos, de valores, y nuevas prácticas a nivel de ejercicios de poder y de experiencia social, o de relación cultural comunitaria. Modificando de esta forma las estructuras individuales y colectivas de las sociedades.

Por lo tanto, los adelantos tecnológicos no suponen tan solo avances a nivel de la producción científica o de la técnica humana, en la medida que son acogidos por las sociedades modifican ostensiblemente sus modos operativos, sus programas ideológicos y sus estructuras culturales, reordenando, y transformando los patrones de conducta y los mismos sistemas de creencias y de valores, que de alguna forma, son parte fundamental del aparato identitario de los pueblos y de los individuos.

Desde la imprenta al cyber-espacio, toda modificación técnica ha supuesto una modificación en el espacio profundo de las comunidades culturales, afectando directamente a sus estructuras básicas y a sus modos operativos, de socialización, producción y consumo de valores y de experiencias de vida.

Sin embargo, toda modificación técnica, responde además a modificaciones en los programas: ideológicos, políticos económicos y también culturales, por lo que los cambios que se operan a nivel de la sociedad, son estructurales, y tienen repercusión y secuela en las distintas dimensiones de la misma vida social.

Es por eso que el estudio de la tecnología en la trama de la cultura es básico, más aún cuando su participación en la vida humana es tan determinante como en nuestros días.

Pues de alguna forma, el entendimiento de la cultura y de la definición de la Supercultura, como herramienta conceptual que nos sirve para identificar nuestro espacio histórico, dependen del conocimiento claro de las características más particulares que constituyen nuestra época, mismas que tienen en la revolución tecnológica, digital y cibernética a sus representaciones más importantes.

La televisión es uno de los primeros hitos de la última revolución tecnológica, su acceso al mundo cotidiano y su domesticación en la vida social, ha reconstruido los parámetros de la economía moral de los hogares, además de modificar los encuentros, acercamientos, dinámicas y negociaciones sociales a nivel privado, es decir al interior de los hogares, y a nivel público, en la vida social fuera de las casas. Sin embargo, su auge y sus privilegios aun vigentes, también son compartidos y en muchos casos superados por el Internet, el video digital, las transmisiones satelitales, las comunicaciones móviles, los sistemas de música portátil, la digitalización de los aparatos y medios análogos, lo que ha producido una radicalización tanto en el número como en la variedad de opciones de programación “cultural”, generando en las audiencias (término que debe ser redefinido, debido al carácter participativo y activo del consumidor-productor cultural de nuestra época) nuevas estrategias de consumo y socialización, además de posibilitar nuevos acercamientos de la gente a los medios de comunicación a partir de sus propias necesidades, expectativas, gustos y demandas más particulares.

“La capacidad de control del usuario también se ha incrementado por medio del zipping, zapping, bloqueo de canales, grazing, cambio de tiempos, y otras estrategias

parecidas”<sup>14</sup> lo que ha su vez permite realizar una selección del menú cultural, es decir, los nuevos espectadores tienen la capacidad para seleccionar su propia programación cultural, entendiendo a la cultura no solo como una dimensión de la vida social, sino como el conjunto de prácticas que componen la experiencia social. De hecho, la selección de música almacenada en el Ipod, la preferencia por determinados Podscats, el uso de modelos específicos de teléfonos móviles, la predilección por las computadoras personales, de escritorio, o por las MACs sobre las PCs, son parámetros desde donde el individuo va generando sus propios patrones de conducta, determinando las características de su cotidianidad e incluso definiendo su identidad personal y grupal.

Debido a que estas prácticas no solo suponen acciones rudimentarias, tienen que ver con la apropiación tecnológica, tanto desde las competencias técnicas, esto alude al manejo del aparato para su mejor uso y disfrute, como también con los contenidos seleccionados, los cuales alimentan las historias personales, los mitos individuales y colectivos, dinamizan la interacción social, en cuanto al intercambio de valores simbólicos, relacionados con el mismo campo semántico y definen una determinada mirada del mundo en tanto y en cuanto los discursos generados a partir del consumo cultural son reproducidos y puestos en práctica en las actividades diarias del individuo. Tal y como nos lo explica Lull:

“La revolución tecnológica está caracterizada sobre todo por la integración modular, la miniaturización, la interactividad, la portabilidad, la utilidad, el diseño multi-propósito el incremento de las tecnologías amigables para el usuario, la comercialización y la relativa accesibilidad de su costo. Debido a su extenso atractivo, a su contenido simbólico abundante y diverso y a su facilidad de empleo, las nuevas tecnologías de comunicación ayudan a cambiar la localización de la “programación cultural” de las fuentes institucionales de información y entretenimiento a los individuos, los pequeños grupos y a un número creciente de “culturas

---

<sup>14</sup> LULL James “*Supercultura para la era de la comunicación*”, Revista Chasqui No 13, Marzo 2004, Quito-Ecuador (Traducido por Antonieta Mercado y Claudio Flores Thomas) Pág. 38

virtuales”. De esta manera, la naturaleza misma de la cultura y la comunicación contemporáneas se transforma de modo que la compleja toma de decisiones culturales y las comunicaciones de tareas múltiples se han convertido en actividades humanas rutinarias”<sup>15</sup>

A lo que alude Lull es al hecho de que a partir de la última revolución tecnológica, con todas las implicaciones y características que representa, los antiguos entes productores y socializadores de la cultura, los mismos que mantenían los programas culturales nacionales y colectivos estables y controlados, como eran: la iglesia, la escuela, el estado, han sido suplantados, si bien no del todo, pero si en buena parte de sus funciones, por los medios masivos y las industrias culturales, mismas que tienen dentro de su programa una visión universalizante, globalizadora y occidentalista, desde donde se privilegia un modelo de apropiación cultural individual, múltiple, fragmentado y basado en la autosatisfacción y el placer personal.

Otra de las características que tiene la revolución tecnológica es su capacidad para actuar en conjunto, para imbricarse, su nivel de conectividad y coexistencia permite que no exista una suplantación de un medio por otro, sino que se genere un entramado multi-tecnológico, desde donde se crean redes cada vez más complejas de conexiones y sistemas de consumo y socialización cultural.

Lo que determina una descentralización del proceso de creación, generación, apropiación y reproducción de la cultura, propiciándose así una diversificación e indeterminación de los proyectos culturales nacionales, y comunitarios, y generándose un nuevo tipo de individuo, no pasivo o simple consumidor, sino que también productor cultural, de su propia experiencia de cultura. Como nos lo dice James Lull:

---

<sup>15</sup> LULL James “*Supercultura para la era de la comunicación*”, Revista Chasqui No 13, Marzo 2004, Quito-Ecuador (Traducido por Antonieta Mercado y Claudio Flores Thomas) Pág. 39

“...debido a las fuertes tendencias descentralizadoras de la vida cultural contemporánea y el rol cada vez más evidente de los nuevos medios en la vida diaria, ciertamente ya no podemos pensar de forma tradicional sobre ‘las audiencias mediáticas’. Las condiciones tecnológicas y simbólicas que dan lugar a la construcción supercultural enfatizan las ambiciones motivadas de las personas como iniciadoras y creadoras de la experiencia cultural a través de procesos de comunicación, no cierta noción de receptores ‘pasivos’ o ‘activos’. Las personas en sí mismas son ahora ‘programadores culturales’ más que solamente ‘miembros culturales’ o ‘miembros de la audiencia’ o ‘consumidores’. Por esta razón las tradiciones de investigación de las ciencias sociales en comunicación masiva y estudios de medios, tales como ‘los efectos directos’ o ‘el análisis del cultivo’, han sido relativizados considerablemente por las tendencias recientes en tecnología y sociedad”<sup>16</sup>

Es así que el panorama de la cultura, identidad, y territorios culturales, en este momento tienen que ser articulados, pensados y estudiados, a partir del auge tecnológico, de la supremacía de las industrias culturales y de los medios masivos de difusión, además de considerar al individuo como factor determinante dentro de la configuración de las nuevas comunidades culturales.

Por ésta razón y siguiendo con el programa de la investigación es hora de acercarnos a uno de los aspectos vitales a la hora de entender nuestro problema de estudio, y la época en la que vivimos, que es la imagen audio-visual, la cual en gran medida es responsable del éxito de la revolución tecnológica a la que aludimos. O más bien gracias a las características sociales y antropológicas de las nuevas sociedades o de las sociedades contemporáneas, la imagen audio-visual ha llegado a ser el territorio privilegiado desde donde se empieza a entender, interpretar y

---

<sup>16</sup> Ibidem, pág 42

aprehender al mundo actual, lo cual a su vez a propiciado el auge de la tecnología de la imagen que hoy invade nuestro universo

### **I.3. La era del video, una historia mediática**

Hoy asistimos, con estupor, con cinismo, con miedo o con simple y soberana apatía, a la reconversión de nuestra ecología visual. La tecnología de la imagen, cada vez más perfeccionada, extendida y utilizada, ha proyectado nuestro universo audiovisual a límites insólitos, determinando en gran medida la transformación de la racionalidad de la época (el ordenamiento racional que rige las dimensiones sociales de las civilizaciones y de las comunidades culturales que las componen), reorientando las relaciones personales, las estructuras institucionales, e incluso organizando de manera diferente los metarrelatos y por tanto las construcciones ontológicas.

Por esto en principio es básico tener claro que los acontecimientos que de manera circunstancial o eventual han determinado el nacimiento de ésta nueva edad de la mirada, de la que hoy formamos parte, responden en su mayoría a invenciones tecnológicas, aportaciones de la ciencia y de la tecnología a la comunicación, y a la representación. Máquinas construidas para a su vez construir imágenes, para reproducirlas y para socializarlas de manera masiva, industrializando así los procesos de producción y distribución (desde la lógica de un capitalismo agresivo), que antes eran artísticos y artesanales, y que respondían a un manejo técnico pero no tecnológico.

La visualidad como régimen de la mirada se origina, a criterio de Regis Debray<sup>17</sup> cuando aparece la televisión, y más puntualmente su origen está situado en torno a 1968, año en que por primera vez se ensaya y se lanza en Francia la retransmisión hertziana de las imágenes en color, con motivo de los juegos Olímpicos de invierno de Grenoble. Aunque a criterio de Mizroef es en octubre de 1997 con el funeral de la princesa de Gales, Diana, y todo lo que su retransmisión

---

<sup>17</sup> DEBRAY Regis, *Vida y muerte de la imagen Historia de la mirada en Occidente*, Paidós, 1994, Barcelona España, pág.224



global supuso, cuando se inaugura el planeta pixelado, o en otras palabras es el arranque efectivo de la visualidad mediática televisiva como la rectora de la configuración cultural a nivel planetario<sup>18</sup>

Sea cual fuere el suceso que inaugura ésta época, queda claro que en los actuales momentos nos encontramos viviendo un episodio nuevo en el desarrollo social humano, que está marcado por las transformaciones en los actos de mirar, y por las modificaciones en la producción de lo que vemos.

Sin embargo, podemos colegir que es la televisión en gran parte la responsable mayor para el cambio de una instancia social y cultural a otra. Su apareamiento que un principio tiende a ser un hito en el desarrollo científico tecnológico, marca a niveles taxonómicos el inicio de una nueva edad de la mirada, misma que está definida por una reorganización en las artes visuales y en las competencias de producción y consumo visual.

Este proceso de transformación o traslación de la mirada tiene su punto de partida en la revolución técnica que permite un mejoramiento y desarrollo de las máquinas de la visión, productoras y socializadoras de imágenes, las cuales tienden a suplantar en mayor o menor medida algunas de las funciones de las imágenes generadas por la mano humana.

El paso de una edad a otra supone un cambio en el interior mismo de la racionalidad de la época, y por tanto un giro en la configuración de la cotidianidad, además que pone fin a la anterior edad, denominada por Debray<sup>19</sup> como Grafoesfera, misma que empieza también con un hito importante dentro de las tecnologías de la comunicación humana como lo es la imprenta.

---

<sup>18</sup> MISROEF Nicholas, *Una introducción a los estudios visuales*, Paidós, Barcelona 2004, pág. 344

<sup>19</sup> DEBRAY, *IBIDEM*. Pág. 180

Dentro de los cambios que Debray plantea, se operan entre una edad y otra, podemos mencionar los siguientes:

En cuanto a lo que él llama el principio de eficacia, tenemos el paso de la imagen como representación (realidad ilusoria) establecida por la pintura, a una imagen como simulacro (realidad fantasmal, numérica) que es construida por la televisión y el video.

En lo que tiene que ver con los actos de ver, la imagen que en la grafosfera era vista, en nuestro tiempo pasa a ser visionada. En su modalidad de existencia pasa de ser física, la imagen es una cosa (los cuadros, los grabados, los dibujos), a ser virtual, la imagen es únicamente una percepción (las imágenes televisivas, cinematográficas, las generadas por computadora). En cuanto al referente crucial, es decir al principio de autoridad que rige a la mirada, en la grafosfera tenemos a lo real, que vendría a ser la naturaleza como tal, mientras que en la Videosfera el principio crucial es lo ejecutante, la máquina que da origen a la imagen.

En cuanto a la meta que pretenden las imágenes, pasamos del deleite y el prestigio (las imágenes artísticas, las imágenes de la pintura) la imagen cautiva, a la imagen captada como proceso de información. En lo que respecta al ideal y norma de trabajo se va de la creación (una obra) a la producción (de un acontecimiento). Con respecto al horizonte temporal, y el soporte, pasamos de la idea de inmortalidad, determinada por la tradición y la técnica de las artes visuales, con un soporte blando como es la tela, a la actualidad, que es una temporalidad de eterno presente, en un soporte como es la pantalla que se propone en cierto sentido como inmaterial.

Dentro de las instancias de gobierno que rigen la mirada, pasamos de la academia en tiempos monárquicos y de la galería, la crítica y el salón en tiempo de la burguesía, a la publicidad, los mass media, el mercado, el museo en la videoesfera. En cuanto a los propósitos o búsquedas de la imagen, pasamos de lo bello (yo los complazco) a lo nuevo (yo los sorprendo). Con respecto al objetivo de la mirada vamos de la premisa de la visión contempla, hay algo más que la imagen, a la premisa del visionado controla, solo hay imagen.

Éste paso de una edad de la humanidad hacia otra, supone como hemos evidenciado varias transformaciones en el orden de lo social y de lo cultural, y responde a un complejo proceso de mutación y cambio operado en las sociedades occidentales, a partir de la implementación de una nueva lógica de la producción que inicia tras la revolución industrial y el apareamiento de la modernidad como proyecto estructural universal.

Proceso que se encuentra constituido por varios acontecimientos, y eventos que entran en el campo de la invención tecnológica y el desarrollo de las máquinas productoras y socializadoras de imágenes, además de un giro a nivel de la producción, desde un orden industrial.

Éste traslado o tránsito dado por la sociedad y la cultura en los últimos 60 años, ha generado cambios no solo a nivel de experiencia de vida, es decir resumibles en los hechos de la cotidianidad, sino en las reflexiones teóricas, y conceptuales. Incluso sobre las mismas disciplinas científico sociales, que han tenido que improvisar metodologías y propuestas para poder acercarse a los fenómenos contemporáneos. Es así que en las dos últimas décadas empiezan a emerger dentro del panorama de los estudios culturales, un espacio o capítulo aparte que se reconoce como los Estudios Visuales, y que plantean una reorganización en las investigaciones en artes visuales y sobre las teorías de las comunicaciones.

#### **I.4 La confrontación de la cultura frente al despunte Visual**

Todos los cambios antes expuestos, tanto tecnológicos, como culturales, en los que la imagen juega un rol protagónico, incluso diríamos que vital, han generado aproximaciones teóricas particulares, herramientas epistemológicas y sendos debates entre distintos campos de estudio, que pretenden desentrañar la naturaleza de éste fenómeno, así como también definir sus alcances y ubicar sus repercusiones, además de generar un corpus teórico adecuado para realizar un correcto acercamiento al mismo.

Es así que en los últimos años nacen los estudios visuales, como respuesta disciplinar al entramado tecnológico cultural en el que se inscribe la imagen, y al territorio teórico denominado como “cultura de la visualidad”. Un modelo de estudio, aun en construcción, de corte transdisciplinario, que pretende organizar los distintos lenguajes de la ciencias sociales que han dado cuenta desde sus respectivos ámbitos, el acontecer de la visualidad en el mundo, generando así un cuerpo teórico integro, donde cultura e imagen son el objeto de estudio.

Este modelo interdisciplinario ya no se organiza según el modelo histórico (tal y como ocurría con disciplinas como la historia del arte, la historia de la arquitectura, la historia del cine, etc.) posicionándose de una manera inusual dentro de los campos de conocimiento y estudio, mediante modelos metodológicos híbridos. Donde se estructura una nueva concepción de lo visual como una imagen incorpórea, recreada en los espacios virtuales de intercambio de símbolos.

De alguna manera la aparición de la cultura de la visualidad y de los estudios visuales responde a esa reorganización en las artes visuales, y de la visualidad humana generada por la configuración de la época: esa profusión visual de la que hemos dado cuenta en las páginas anteriores y la desmedida importancia que la imagen y los actos del ver han adquirido dentro de los acontecimientos de la vida social. Que ha promovido dicha revisión de los espacios académicos y disciplinarios que antes daban cuenta, en parte, de todos estos procesos.

Que a su vez ha determinado (como toda época de ruptura, los conflictos nunca están exentos) una incómoda relación con disciplinas como la historia del arte, misma que se encargó durante mucho tiempo del estudio, taxonomía y análisis de las imágenes. Poniendo en consideración la continuidad de su práctica, y su vigencia como espacio disciplinar encargado del análisis y catalogación de la visualidad, y de la pertinencia, de la catalogación de imágenes artísticas, en detrimento del resto de imágenes, que componen el universo visual:

...las escasas posibilidades de comunicación de las artes visivas en la civilización tecnificada, masificada y de consumo, que es igualmente una <<civilización de las imágenes>>, abren entre nosotros el debate sobre el desplazamiento de los modos artísticos de <<visualizar>> de la <<cultura artística>>, por los grandes canales de <<visualización>>: la publicidad, la televisión, el cinematógrafo, las revistas gráficas, etc. Posiblemente, quien más se percata de ello es el crítico de arte V. Aguilera Cerni, cuando, ya a mediados de los años sesenta, llega a esta suerte de conclusión: <<Dentro de nuestra condición histórica, es un hecho incontrovertible que los hábitos visuales no dependen de las nociones remanentes del ‘arte’, sino de las prácticas visivas usadas por la publicidad, la propaganda, la información”<sup>20</sup>

Para entender de que manera se articulan los estudios visuales, los mismos que como hemos dicho son aun un campo del conocimiento todavía en construcción, es necesario acercarnos a sus giros más significativos, que están empatados como habíamos dicho antes con el giro a la recepción, y al papel que desempeñan los actos de mirar

José Luis Brea dice lo siguiente al respecto:

Diría que a ese respecto estos estudios (refiriéndose a la metodología de los estudios visuales) tienen entonces dos escenarios –dos planos de

---

<sup>20</sup> MARCHÁN Fiz Simón, “Las artes ante la cultura visual. Notas para una genealogía en la penumbra”, *Estudios visuales, la epistemología de la visualidad en tiempos de la globalización*, comp. José Luis Brea, AKAL, Madrid 2005, pág. 81

consistencia- muy precisos en los que fijarse y realizar un trabajo meticuloso de desbroce y *desmantelamiento*. El primero se refiere a los procesos de subjetivación y el papel que en ellos juega justamente la producción y el consumo de imaginario –como registro de plasmación, o imprimación, de lo escópico. Sin duda aquí es obligado el referente lacaniano, y en particular el estudio de la constitución del yo en su relación con la construcción de la mirada, como estructura de relación instituyente del yo en el encuentro con el/lo otro –que también *nos* mira.

Brea alude al inevitable giro a la recepción, que se pretende dar al interior de los análisis de imagen, en estos nuevos territorios teóricos, que difiere de las metodologías de la historia del arte, o la historia del cine, donde el peso del análisis está determinado por la obra o por la imagen como tal, lo que acerca ha estas metodologías a los estudios en comunicación y cultura. De manera que la mirada, la subjetividad del yo, tendría mucho que ver en la propia construcción del sentido de la imagen. Visión y visionado.

Bajo mi punto de vista, lo que los *estudios visuales* deben (...) procurar es “destrascendentalizar” el esquema –en cierto modo el formalismo lacaniano es todavía un poco demasiado “puro” (casi en sentido kantiano), demasiado absolutizador. En lugar de ello, es preciso esfoliar esa escena, desmembrarla y estratificarla en lógicas menos abstractas y universalizadoras. Remitirlas en última instancia no a una economía formal-trascendental (de nuevo en sentido kantiano) del proceso de institución del yo en el acto del ver –lo que apenas sirve para situar variables muy genéricas y procesos muy abstractos– sino a la comprensión activa de toda la dinamicidad procesual en base a la cual la constitución del yo y sus imaginarios se juega en procesos complejos de producción y consumo de relación con la visualidad cultural (con la asignación por tanto de valores de significado y simbolicidad a los encuentros innúmeros que se producen en su registro) frente a los que se gestionan de continuo tensiones de identificación y diferencia. De tal modo que tanto el sujeto se construye en relación a la irreductible multiplicidad de sus incontables apropiaciones de imagen, como el campo de éstas se construye por proyección igualmente irreductible (a

algún eventual significante despótico, unificador) de una ilimitada productividad iterativa de formas de imaginario capaces de ser investidas con fuerza de significado, con potencia de producir simbolicidad cultural (para ser de nuevo reabsorbidas en un proceso de consumo inexorablemente compartido, y en ello institutivo de fuerza de comunidad, de reconocimiento)”<sup>21</sup>

Esto tiene que ver con el papel que desempeña la imagen en el desarrollo de los procesos de subjetivación, es decir, como el consumo de imagen va generando en el espectador estructuras de pensamiento e ideales arquetípicos con respecto al mundo, de manera que se establece o se generan sujetos consumidores de determinados imaginarios y sentidos, que definen su individualidad, o su reconocimiento individual a partir de su mirada. Pero en las dinámicas de consumo producción, también resignifican a la imagen, y la construyen de manera distinta. Es decir que en los actos del ver existe un proceso dinámico de transformación tanto del que visiona como de lo que es visionado.

La segunda dimensión de la que da cuenta Brea, de la que se preocuparían los estudios visuales gira en torno a la socialización de lo visto, es decir, como ese consumo genera otros procesos sociales, y no se mantiene estático o pasivo.

El segundo de los escenarios que se abre aquí es entonces, y precisamente, el que se refiere a esos procesos de socialización, a los potenciales de articulación de *formaciones de comunidad* que posee la relación con los imaginarios –relación gestionada en el curso de los *actos de ver*. Defenderíamos aquí el carácter inherentemente intersubjetivo de las imágenes en su darse en el mundo –como entidades naturalmente resistentes a cualquier orden de apropiación privada-, y cómo ellas son siempre inscriptoras de la presencia del *otro*, cómo ellas registran inexorablemente el proceso de la construcción identitaria en un ámbito

---

<sup>21</sup> BREA José Luis, *Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. Estudios visuales, la epistemología de la visualidad en tiempos de la globalización*, comp. José Luis Brea, AKAL, Madrid 2005, pág. 10

socializado, comunitario. De esa naturaleza inexorablemente social del campo escópico –y por lo tanto de la necesidad de historizar y enmarcar su análisis- podría esta vez y acaso reconocerse como referente mayor el trabajo de Michel Foucault (...). El engranamiento de lo que es visible – como de lo que es pensable y cognoscible- con la constelación de elementos que constituyen la arquitectura abstracta de un *orden del discurso* dado, de una *episteme*, –ese *infraleve espacio de la representación* que es reconocido con exquisita perspicacia en su decisivo análisis sobre Las Meninas- puede quizás ser tomado como su más importante hallazgo en relación con estas cuestiones –y toda la reflexión sobre la constitución de los distintos *regímenes escópicos* está sin duda en deuda con esa reflexión inaugural. Que tales arquitecturas abstractas, en sus concreciones materializadas como articulaciones históricas efectivas que determinan al mismo tiempo lo que es visible y lo que es cognoscible, funcionan además *políticamente* –es decir, de acuerdo con una distribución disimétrica de posiciones de poder en relación al propio ejercicio del ver- constituye en todo caso su quizás más fructífero legado en estos momentos de intensa transformación política del mundo en que vivimos, el que señala la senda en la que efectivamente los *estudios visuales* van a encontrar su veta más rica.”<sup>22</sup>

A lo que Brea hace referencia es de esa “naturaleza inexorablemente social del campo escópico” a la capacidad de la imagen, de generar patrones de conducta cultural, luego de su consumo y recepción. La imagen, y la visión es un acto colectivo, por lo que a partir de éste ejercicio dinámico, el acto de ver o de visionar, se determinan comportamientos comunitarios entre los sujetos consumidores, que se manifiestan luego en empatías identitarias, que de alguna manera están establecidas o estructuradas en función de los proyectos políticos e ideológicos de las imágenes.

Este es el quid del asunto, de eso se trata ésta investigación, hacer evidente ese juego entre la construcción de imágenes y su consumo, mismo que genera o establece nuevos vínculos culturales, y respuestas tanto a nivel del reconocimiento del sujeto, como del grupo. Por lo que incluso podemos decir, que este estudio, se enmarca dentro

---

<sup>22</sup> Ibid pag. 11



de los intereses y postulados teóricos, rescatados por los gestores de los estudios visuales

Por lo que una vez que quedaron referidos el campo semántico utilizado para acercarnos al tema de la cultura, y el contexto histórico en el que nuestro fenómeno de análisis se enmarca, en el siguiente capítulo se intentará abordar la cuestión de la imagen como generadora de estructuras culturales, y su determinación en la gestación de proyectos de identidad.

## **Capítulo II: Imagen e identidad**

Se ha abierto una compuerta, seguirá un torrente incontenible de imágenes , inquietantes y olvidables, espantosas y bellas , pornográficas y reveladoras, imágenes que crearán la idea misma de lo Moderno, que dominarán hasta el mismo lenguaje , y cubrirán y deformarán y definirán la tierra, como el agua, como la murmuración, como la democracia

Salman Rushdie

## II. 1 El poder de la imagen

En el capítulo anterior hemos adelantado algunas consideraciones y fundamentos sobre las características de nuestra época, desde su dimensión cultural, pero también desde la dimensión de lo social, de lo político, de lo económico y de lo tecnológico. Pretendiendo con esto establecer un marco referencial que nos permita abordar el problema de la imagen, que ya lo hemos referido también, en relación al rol que desempeña dentro de la experiencia sociocultural contemporánea, con algunos antecedentes tendientes a la elaboración de juicios y análisis mayormente informados que puedan remitirse a un contexto histórico y social concreto.

Hemos señalado entonces que “nuestro tiempo” está caracterizado por una profusión y consumo de imágenes sin precedente histórico, y que el quehacer cotidiano de la época se define en gran medida por la presencia de esa abundante visualidad, desde las vallas publicitarias sembradas en cualquier parte de la ciudad, hasta los envoltorios de los productos que consumimos, todo se manifiesta como imagen. La visualidad que se desarrolla a partir de éste auge, genera nuevas competencias y nuevos retos invisibles para nuestra cotidianidad.

Sin embargo, no con esto pretendemos acercarnos a un radicalismo de la imagen, o expresar posiciones de índole esencialistas sobre lo visual, que reduzcan a la cultura únicamente a un segmento de la misma que sería el de lo visible

Pero no podemos desdeñar tampoco las características particulares de la época, y la centralidad de las imágenes y de los actos de ver, que supone la visualidad en la que estamos inmersos. Un régimen de visibilidad que atraviesa todos los niveles de la cultura y la sociedad.

“No hace falta entrar en detalle para recordarnos que, a nivel diario, tanto la producción como la circulación de imágenes se han intensificado de una manera imposible de ignorar. A lo largo de un día cualquiera, cada uno de nosotros se ve expuesto a una cantidad y dispersión de imágenes a

lo largo y ancho de todos los ámbitos culturales, que hubiera resultado inimaginable hace cien o incluso cincuenta años”<sup>1</sup>

Esta apreciación de Norman Bryson resulta demasiado obvia para cualquier habitante de ésta época, que se topa diariamente con un avasallamiento de imágenes indiscriminado y de todo tipo.

Sin embargo la puntualización es pertinente, pues retrata bien el momento por el que atraviesa nuestra ecología visual

“Podemos decir que un periodo de escasez, en el que las imágenes eran relativamente poco frecuentes ha dado paso a una economía de riqueza o incluso exceso en el que la televisión, el cine, los periódicos, los libros, la publicidad, el diseño e Internet contribuyen a hacer la fibra social vibrar con la profusión de imágenes. Con la llegada del siglo XXI, el cuerpo de imágenes que hay en circulación por el globo no sólo había aumentado notablemente en volumen, sino también en la amplitud de su distribución y en el ritmo de consumo. La reproducción electrónica potencia la velocidad de las imágenes, reduce su vida media y las hace ligeras, descontextualizándolas, y cortando el vínculo que las une con su lugar de producción. Esto produjo una implosión histórica e intercultural en la que –independiente del lugar del globo en el que te encontrases– imágenes externas a la cultura e incluso de periodos remotos ahora fluían y se fusionaban con al imaginaria de la propia cultura, mezclándose y combinándose en formas nunca antes vistas. Si la imagen fue una vez un bloque sólido, único, contenido en un lugar, ahora se convertía en un fluir, al que conectarse como al agua o a la electricidad, un fluir constante e inagotable”<sup>2</sup>

Pero no es el flujo imperioso de imágenes, *per se*, el que determina las características de la época, la presión a la que estamos sometidos para visualizar, para

---

<sup>1</sup> BRYSON Norman, “*La cultura visual y la escasez de las imágenes*”, Estudios Visuales No 2, CENDEAC, Diciembre 2004, Pág. 51

<sup>2</sup> IBIDEM pág. 52

consumir imágenes, es el motor que mueve todo el engranaje de nuestra ecología visual. Las imágenes son menos poderosas que ese imperativo que nos “obliga a mirar”. En eso consiste nuestro régimen visual.

Utilizando un ejemplo que puede resultar un poco burdo, podríamos decir que no es la profusión de palabras (homologando el sistema lingüístico con el aparato visual de nuestra época) las que definen el territorio del fenómeno a analizar. Son los usos, modos, y procesos en que esas palabras se articulan y son administradas y recibidas lo que nos interesa conocer, y lo que constituye el problema en cuestión.

En nuestro caso el objeto de estudio (objeto que sigue estando en debate al interior de los de los nacientes estudios visuales) no puede ser la imagen *per se*, son los usos de esas imágenes, su rol y desempeño al interior de la vida socio-cultural, lo que nos intriga y nos motiva al análisis, es lo que define nuestro régimen visual.

Es en la facultad para realizar actos de visión y no en la materialidad del objeto contemplado, donde se decide si un artefacto puede ser considerado desde la perspectiva de los estudios visuales

Con esto nos referimos, no únicamente a la mezcla sensorial radical, al acto de ver, desde las implicaciones fisiológicas funcionales, sino también a los inextricables nudos afectivos, y de conocimiento, que todo acto perceptual contiene.

De ésta manera la visualidad supone no solo un rasgo del objeto percibido, es una práctica, una estrategia de selección, de ordenamiento, que determina que otros aspectos o incluso objetos permanezcan en la oscuridad.

Por lo que el régimen visual no constituye el marco de estudio sino el objeto mismo de análisis, que se enmarca dentro de un fenómeno cultural histórico, y no viene siendo un *objeto*, un sentimiento, una inmediatez sensorial. La visualidad es o sería lo que hace de la visión un lenguaje.

Por tanto nuestro estudio centra su atención en un régimen visual particular, que podríamos denominarlo como régimen visual identitario, mismo que está generado por

el conjunto de imágenes visuales televisivas (delimitando la fuente de las imágenes volvemos conmensurable su estudio) particularmente hablamos de los discursos televisivos de principios del siglo XXI, encarnados principalmente en el género del megafilm.

Lo que implica un análisis del uso estratégico de las imágenes de la televisión para generar acuerdos de empatía social, negociaciones de identidad grupal y personal, así como también definición de estructuras culturales transfronterizas.

A partir del entendimiento y descripción de los actos del ver, y análisis de los procesos de recepción y empleo de los objetos visuales para construir discursos de identidad y afirmación personal

Dicho fenómeno, el del empleo de la visualidad y de la imagen, para construir pactos de identidad y discursos ideológicos sobre la construcción del individuo en occidente, no son nuevos, durante el transcurso del Siglo XX hay innumerables casos de análisis.

Tomaremos un par de ejemplos para entender mejor los mecanismos de la imagen dentro de los procesos de concertación y generación de identidades.

## II.2 Imagen y construcción de identidades

La imagen ha sido puesta, en multitud de ocasiones, al servicio de una causa o de un programa ideológico particular, muchas veces ha servido como sustento de la agenda política hegemónica, o como el punto de partida de un proyecto económico, social o cultural.

Devenido el mundo en imagen o la imagen devenida en realidad del mundo, se torna difícil desligarla de los momentos operativos de la civilización contemporánea, es cómo si intentásemos analizar los fenómenos preceptuales en independencia de los fenómenos cognitivos.

El proceso de consolidación y generación de los nuevos individuos, sujetos *ad hoc* a la cultura y a la sociedad contemporánea, está por tanto ligado a la producción y sobre todo al consumo de las imágenes y de visualidad. Tomando la idea del consumo como un factor o un concepto decisivo a la hora de entender nuestros horizontes temporales: posmodernos, hipermodernos, tardomodernos, neobarrocos, o como gusten llamarlos.

En un texto de Bolívar Echeverría denominado la “*sociedad de la blanquitud*”, recopilado en el libro *Sociedades Icónicas*, el autor da cuenta de la importancia de las imágenes, en este caso las imágenes artísticas y de la industria cultural, a la hora de la consolidación del sujeto ideal del capitalismo, y de la globalización de occidente.

Desde un análisis que ejemplifica claramente cuanto poder tienen las imágenes, y cuál ha sido su relación a la hora de modelar a los sujetos y sociedades, generando además estructuras de reconocimiento e identidad social.

El texto en cuestión trata sobre cómo la vida económica de una sociedad, requiere de sus miembros una determinada manera de ser y de accionar, que se ajuste a las solicitudes funcionales del modelo. En nuestro caso estaríamos refiriéndonos al capitalismo, y al tipo de sujeto histórico que éste demanda.



“El espíritu del capitalismo consiste así en la demanda o petición que hace la vida práctica o moderna, centrada en torno a la organización capitalista de la producción de la riqueza social, de un tipo especial de comportamiento humano; de un tipo especial de humanidad, que sea capaz de adecuarse a las exigencias del mejor funcionamiento de esa vida capitalista”<sup>3</sup>

De manera que la lógica o la dinámica económica capitalista determinaría el comportamiento de sus participantes, e impondría un modelo particular de comportamiento el mismo que estaría legitimado por imágenes sugeridas e implementadas a partir de los reproductores de ideología.

Dichas exigencias estarían constituidas fundamentalmente por una entrega al trabajo, una ascesis en el mundo, la petición de conducta moderada y virtuosa, de racionalidad productiva, de búsqueda de un beneficio estable y continuo, y en definitiva de una autorrepresión productivista del individuo singular.

Contenido moral y práctica ética que estaría mejor representada por la moral del cristianismo protestante, y en especial de su derivación, el puritanismo o protestantismo calvinista. Corriente religiosa que inicia en el centro de Europa se extiende hacia los Países Bajos, Inglaterra y posteriormente desciende junto con los colonizadores en Estados Unidos.

Y que define o se corresponde perfectamente a la solicitud ética de la modernidad capitalista, que a criterio de Echeverría presentaría un “racismo” constitutivo, mismo que exigiría la presencia de una “blanquitud” de orden ético, o civilizatorio como condición de la humanidad moderna, pero que incluso solicitaría también una blanquitud o blancura de orden étnico, biológico y “cultural” en casos extremos, cómo ocurrió con el estado de la Alemania Nazi.

---

<sup>3</sup> ECHEVERRÍA Bolívar, *“Imágenes de la Blanquitud”*, *Sociedades Icónicas*, Siglo XXI, México 2007, pág.15

Los miembros de las sociedades occidentales tienden a ser incluidos si su comportamiento está dado desde esa “blanquitud”, o sea, si empata con las líneas conductuales dictadas por el estereotipo o el arquetipo icónico desarrollado desde el siglo XVIII por los practicantes del puritanismo calvinista.

“La nacionalidad moderna, cualquiera que sea, incluso la de estados de población no-blanca, requiere la blanquitud de sus miembros. Se trata sin duda de un dato a primera vista sorprendente, ya que la idea de nación como forma comunitaria no tiene en principio nada que ver con el contenido étnico concreto de esa comunidad, Pero la explicación de este dato está en el hecho de que la constitución fundante, es decir, primera y ejemplar, de la vida económica moderna capitalista-puritana, como vida concreta de una entidad política estatal, tuvo lugar casualmente sobre la base humana de las poblaciones racial e identitariamente “blancas” del noroeste europeo; hecho que hizo que la apariencia “blanca” de esas poblaciones se asimilara a esa visibilidad indispensable, que mencionábamos, de la “santidad” capitalista del ser humano moderno. La productividad del trabajo como síntoma de la santidad moderna y como “manifestación” del “destino” profundo de la afirmación nacional pasó a incluir, como acompañante indispensable, a la blancura racial y “cultural” de las masas trabajadoras”<sup>4</sup>

Sin embargo, lo que nos interesa de este estudio, es el planteamiento que Echeverría hace sobre los mecanismos con los que se llegó a instaurar ésta denominada “blanquitud” como factor de identidad del sujeto contemporáneo moderno.

Es en las imágenes, en primera instancia pictóricas artísticas, que la moral calvinista y los sujetos que encarnan dicha moral se ven retratados, y cuya frecuente exposición permite la consolidación de éste modelo de persona que exige el funcionamiento del modelo económico.

---

<sup>4</sup> IBIDEM, pág. 18

Ese rasgo de identidad civilizatoria que plantea Echeverría, se consolida en la historia, de manera casual o arbitraria, por las representaciones de los habitantes noreuropeos, que son los que encarnan la moral calvinista, hechas durante tres siglos (siglo XV-XVIII) y que definieron la identidad que debía tener el habitante moderno occidental.

En otras palabras es debido a la abrumadora frecuencia de exposición de las imágenes de personas blancas, donde además se retrataban las “costumbres y usos blancos” que ésta condición pasó a constituirse en indispensable dentro de las determinaciones esenciales de la identidad del habitante moderno.

“Es la compostura de los personajes, una compostura que denota blanquitud, y no blancura de raza, lo que impresiona en la representación de la nueva dignidad humana que hay en los numerosos retratos burgueses u hombres modernos en la pintura flamenca de los siglos XV Y XVI. La “*blancura*” está allí, pero precisamente sólo como un sobrentendido (Holbein, Van Eyck, Ter Borch, etc.) Esta observación vale también para la representación del cuerpo humano desnudo en esa época. En la pintura de Lucas Cranach, Adán y Eva son sin duda de raza blanca, pero no es su blancura sino la inocencia de su sensualidad lo que el pintor circunscribe y enfatiza”<sup>5</sup>

Lo que quiere decir que el modelo económico del capitalismo exige a sus participantes un comportamiento de gente blanca, más allá de las consideraciones biológicas o genéticas, se trata de una dimensión cultural de la blanquitud, de manera que los pueblos de naturaleza racial no blanca, también son incluidos en ésta visión del capitalismo, solamente si su comportamiento responde a las características de lo blanco, es un racismo “tolerante” pero que puede convertirse en un totalitarismo como ocurrió en Alemania con el nazismo, y que utiliza a las imágenes, al arte y a la iconicidad como medio para implantar y legitimar este racismo normal de la modernidad capitalista, que es entendido como un estadio civilizatorio, pero donde el racismo es una condición innegable de éste estilo de vida, un racismo en donde prevalece la blanquitud.

---

<sup>5</sup> IBIDEM pág. 19

Echeverría también cita como ejemplo que nos parece digno de destacar, el uso de imágenes artísticas y mediáticas, que hace el Estado Nazi para promover su discurso y su programa ideológico

“Es evidente el momento psicótico que se encuentra en la recomposición racista de la nación alemana, proyectada y puesta en práctica por el movimiento nazi; la idea misma de una comunidad racial que posea “por naturaleza” unas virtudes regeneradoras de la modernidad capitalista es una idea absurda, completamente insostenible. Resulta por ello interesante considerar los distintos intentos de plasmación de este absurdo en la vida real de la sociedad alemana durante los doce años que duró el Tercer Reich. Dado el hecho de que las artes plásticas trabajaban con imágenes y de que el racismo tiene que ver directamente con ciertas características de la imagen del cuerpo humano y su mundo, el intento que esas artes hicieron de poner en práctica ese absurdo durante este periodo de la historia alemana resulta especialmente ilustrativo.

El racismo es un contenido programático de la producción artística promovida exclusivamente por el estado nazi en Alemania. Se expresa en la producción de un arte que se resguarda y protege ante lo que el pintor Adolf Ziegler llamó arte degenerado y que no es otra cosa que el arte producido por la revolución de las formas estéticas modernas que llevaban a cabo en esos años las vanguardias del “arte moderno” arte acusado de judaísmo y de comunismo (o “bolchevismo”, como los nazis lo llamaban peyorativamente). El arte fomentado por el estado nazi pretende, como lo afirma Albert Sperr, el “arquitecto de cabecera” y preferido de Hitler, retomar fuerzas de un retorno a las formas estéticas clásicas y a la representación probadamente occidental del cuerpo humano.”<sup>6</sup>

De ésta manera se ejemplifica el carácter de la imagen como maquinaria de construcción de identidades, a partir de su uso dentro de un aparato ideológico y un

---

<sup>6</sup> IBIDEM pág. 27

programa político concreto, que en el caso del Nazismo pone en evidencia la potencia y en cierto caso la peligrosidad de las imágenes como herramientas de penetración social, y de socialización de contenidos culturales.

Otros soportes tecnológicos como el cine y la televisión, dan cuenta también del poder de las imágenes para generar los múltiples discursos de la vida cotidiana.

El cine por ejemplo ha sido estudiado como mecanismo de representación, como máquina de imágenes o visiones de la realidad social y el lugar del espectador en ella. Pero en la medida en que el cine está directamente implicado en la producción y reproducción de significados, valores e ideología, tanto en el terreno social como en el subjetivo, sería mejor entenderlo como una actividad significativa, un trabajo que produce efectos de significado y percepción, auto imágenes y posiciones subjetivas para todos los implicados, realizadores y receptores, y por tanto un proceso semiótico en el que el sujeto se ve continuamente envuelto, representado e inscrito en la ideología.

Por lo que toda imagen está situada dentro, y es interpretable desde el contexto abarcador de las ideologías, cuyos valores y efectos son sociales y subjetivos, estéticos y afectivos e impregnan, evidentemente, toda la construcción social y, por ello, a todos los sujetos sociales, tanto hombres como mujeres.

Es por tanto lícito pensar a las imágenes como productoras (potenciales) de identidades tanto en los procesos sociales como subjetivos<sup>7</sup>. Proponiéndose además como medio cultural de autoreconocimiento, lo cual se ha hecho evidente a lo largo de la historia del cine.

Hay un caso particular en cuanto al empleo de las imágenes cinematográficas como constructoras de identidad, que es bueno mencionar. Se gestó en nuestro continente con la emergencia del nuevo cine Latinoamericano.

Ocurrida en los años 60 del Siglo XX, y motivada por afanes de cambio en nuestras sociedades, la toma de conciencia de los males, denuncia de la opresión, y a los

---

<sup>7</sup> DE LAURENTIS Teresa, Alicia Ya No, Cátedra, Madrid, 1992, No: 67

opresores, tiempo de deslumbramientos, de ilusiones, de sueños, atisbando, imaginando formas más justas de vida.

Y como un acto de toma de conciencia de la importancia de generar un conjunto de imágenes propias, como medio de acción política, de estrategia de negociación identitaria, y acontecimiento cultural, que permitiría construir una identidad o proyecto de identidad sólida del habitante real y simbólico de América Latina,

Además de ser reconocido como un modo de resistencia al capital de imágenes foráneo que inundaba la visualidad Latinoamericana y que formaba parte de una consigna ideológica para construir un tipo de sujeto *ad hoc* con los criterios del modelo económico mundial. Generando así una identidad falseada y arbitrariamente impuesta.

Desde ésta idea para poder combatir a una imagen se necesitaba de otra imagen por lo que se entendió la eficacia de labor realizada por Estados Unidos a través de su industria de imágenes para globalizar su política económica y cultural, el denominado *American Way Life*, que se inscribe en la vida cotidiana de occidente, gracias a la participación activa y decidora de su maquinaria de imagería, que tiene en Hollywood su sede principal.

Por lo que la única manera de resistencia ante ello era poder generar un capital de imágenes auténticamente Latinoamericanas que lograra ajustarse a un proyecto de identidad pensado desde los parámetros culturales de América Latina

Se tomó como ejemplo el caso del Neorrealismo Italiano que es una corriente visual, que pretende poner en imágenes la realidad de Italia y del mundo Europeo de la posguerra, generando así referentes de identidad y reconocimiento, asentados en un discurso realista y mitigado de edulcoraciones o manifestaciones asépticas como es el caso del proyecto visual de Estados Unidos o de la Alemania Nazi

El proyecto del Nuevo Cine Latinoamericano planteó situar al hombre en el centro de la sociedad y no solo como el mero pretexto de las luchas por el poder económico. Cine que intentaba mostrar la “verdadera imagen”, “nuestra identidad” y no

aquella distorsionada, caricaturesca, superficial, engañosa, que escamoteaba y desviaba la atención de las causas que se consideraban más importantes.

El objetivo y la premisa era filmar el mundo latinoamericano, redescubrirlo desde y por los propios habitantes de América Latina, con una generación de imágenes propias y no desde las imágenes importadas que retrataban al Latino a partir de visiones desdeñables y poco ajustadas o ceñidas a la realidad de la cultura, filmarlo creando esa atmósfera que se desprende de las profundas raíces culturales. Comunicar una latinoamericana existencia.

Mostrar lo de igual y lo de diferentes que son los latinoamericanos, lo que los identifica, lo que los hace latinoamericanos.

En 1967 en Chile, los jóvenes cineastas se hacen conscientes que se había hecho realidad una forma diferente de polemizar, reclamar, decir que la América Latina había devenido en cine.

El movimiento del Nuevo Cine proclama entonces: la emergencia de divulgar los verdaderos problemas, la realidad, ser, al fin reconocidos en una dimensión ajustada a la fidelidad de la realidad y la cultura.

El cine de Latinoamérica construyó su espectador alrededor de la idea de testigo. Haciendo que ingrese en el código de la representación a partir de infinidad de recursos que estuvieron orientados a lograr el efecto de realidad, la escritura de la realidad de la que hablaba Pasolini.

El espectador se encontraba ante la escena desnuda, sin más, para ser reconstruida por el mismo. El cine denominado político, intentó que el espectador se reconociera como protagonista, además de testigo, haciendo que recuerde y no perdone; que se sienta parte del documento mostrado.

El origen del cine en América Latina, tiene muchas causas pero una en particular, es según Juan Guillermo Ramírez<sup>8</sup> la más importante, la de la violencia que se ha ejercido sobre los pueblos Sudamericanos, por lo que éste cine, comprometido, pretendía denunciar estas verdades y mostrarlas con toda la artillería, y el peso de la imagen.

La cinematografía que se ajustaba a dicha realidad hizo resurgir temáticas relegadas y más propias que la exploración por los caminos del arte, como en Bolivia, por ejemplo, la temática indígena que no había sido difundida de manera rigurosa, y que por medio de obras fílmicas, se dio inicio con este proceso de redescubrimiento de América Latina.

Los primeros representantes fueron: Jorge Sanjines en Bolivia, Miguel Itin en Chile, Buñuel asentado en México, Leopoldo Torres Nilsson en Argentina, Humberto Solas en Cuba, Santiago Álvarez, Tomás Gutiérrez Alea, Helvio Soto, entre otros.

Hay que tomar en cuenta, que debido a la permanente construcción y reconstrucción de la identidad, las temáticas y las líneas argumentales en el cine latinoamericano fueron cambiando, adoptando nuevos espacios. Sin embargo, la potencia de la imagen para formar referentes identitarios no ha cambiado y se sigue manteniendo, en cierta medida como estrategia de producción de significados, y de referentes de empatía y de socialización de identidad.

Por otro lado está la televisión, cuyo caso es muy particular, y en el próximo capítulo lo analizaremos con mayor detenimiento. Su inclusión en la vida cotidiana a partir de su apareamiento ha sido vertiginosa. El número de receptores televisivos que pueblan el planeta ha incrementado de manera espectacular, desde el televisor familiar acomodado en el ambiente social de la casa, es decir la sala o living, hasta el televisor individual incorporado en el ambiente personal, la habitación dormitorio.

Puesto que su intervención en la vida consuetudinaria ha transformado las relaciones sociales y las interpretaciones de la realidad, tal y como lo reconoce

---

<sup>8</sup> RAMÍREZ Juan Guillermo, *Cine del Compromiso*, Corporación Festival de Cine de Santa Fe Antioquia, Colombia 2005, Pág 13



Guillermo Orozco<sup>9</sup> más que un mero calificativo que se añade a los sujetos sociales del siglo XXI, el *ser* audiencia ha devenido en un aspecto central de su *estar* y de su *reconocerse* como tal. Ser audiencia significa hoy, en primer lugar, una transformación sustancial de la estructuración de los sujetos. Su cohesión y sus subdivisiones estamentarias, antes definidas por criterios segmentativos de género, edad, clase y etnia, o aun de trabajo, producción, nivel educativo y orientación religiosa y política, se realizan cada vez más en una espiral de «massmediación globalizante» que hace estallar sus límites, privilegiando el criterio transversal de segmentación mediática (dime qué canal ves y te diré qué es lo que te gusta y, por tanto, desde dónde escuchas, miras y sientes), que a la vez que inaugura y diferencia segmentos a partir de intercambios simbólicos y gustos, enfatiza y privilegia el juego de subjetividades, sensibilidades, emociones, gratificaciones y placeres.

Por eso tiene tanta preeminencia al momento de hablar o de referir un estudio sobre ésta visualidad identitaria, importancia que pondremos en evidencia en los siguientes apartados.

Volviendo al tema de la identidad y la imagen, no siempre existe conciencia plena del poder de las imágenes para generar estos pactos sociales de reconocimiento y de de identificación que se denomina identidad, como en los casos que expusimos.

Más aun en momentos en que la racionalidad de la época, constituida por las instituciones sólidas de la modernidad, está sucumbiendo ante un retorno a procesos de irracionalidad o de vitalismo afectivo.

En buena medida los proyectos de identidad nacional, que se amparaban en criterios racionales y de acuerdos sociales que se estructuraban gracias a la mediación institucional, han dado paso a filiaciones y empatías de otro orden, que se asientan en los gustos, el placer, la hedonía, motivaciones afectivas y fundamentalmente por estrategias de consumo.

---

<sup>9</sup> OROZCO Guillermo, “Audiencias, televisión y educación: Una deconstrucción pedagógica de la televidencia y sus mediaciones”, El rol de la escuela en la cultura, Adesa 2002, pág. 113

Es así que entramos en una tribalización de las relaciones, es decir, que los acuerdos sociales instituidos por la modernidad han dado paso a una vida un tanto tribal, una vinculación social que se asemeja mucho a la lógica de funcionamiento de las tribus, donde es el afecto el que domina o rige la interacción, más no la razón o la racionalización de la vida.

En el siguiente apartado daremos cuenta más extensa de este fenómeno, para entender en que medida el consumidor de imágenes contemporáneo genera sus proyectos de identidad, sus acuerdos sociales y sus territorios de convivencia

Además de definir el carácter sociológico y antropológico que propicia el apareamiento de éste régimen de visibilidad desbordada.

### **II.3. La era de las tribus: Una revisión a los nuevos escenarios de la construcción de identidad**

Hace algunos años, con la aparición del libro *El tiempo de las tribus* (siglo XXI editores, México, 2004) del sociólogo y antropólogo francés, Michel Maffesoli, se puso en el escenario de los estudios sociales la idea de la tribu, como concepto que interpretaba o pretendía dar interpretación a los procesos de filiación y de construcción de identidades, emprendidos en una época donde las instituciones que habían dado el espacio, el capital y contenido ideológico para tales propósitos, como eran el estado, la iglesia, la escuela y la familia, estaban siendo severamente cuestionadas.

Y donde los postulados de progreso pregonados por la modernidad, habían dado paso a un desencantamiento y descrédito generalizado por parte de las sociedades contemporáneas, que en su mayoría experimentaban varios cambios y transformaciones en sus estamentos constitutivos. Una época denominada como modernidad tardía o posmodernidad.

Dicho concepto, no solo servía como categoría que definiría las nuevas estructuras de relaciones sociales, sino que además se convertiría en la síntesis explicativa de los procesos sociológicos y las prácticas cotidianas emergentes, que al parecer eran inherentes a la época.

Éste concepto rápidamente se puso de moda, y sirvió para caracterizar y clasificar a las nuevas hordas de jóvenes que constituían grupos identificados simbólicamente a partir de sus imágenes y apariencia, y que empezaron a poblar las grandes urbes.

Las denominadas tribus urbanas tienen en la interpretación sociológica de Maffesoli su punto de arranque. Sin embargo, el concepto y la interpretación que Maffesoli hace sobre el tribalismo y la sociedad tribalizada, va mucho más allá de la división o clasificación de los grupos juveniles, e incluso, de las referencias geográficas de vinculación.

Ésta categoría sociológica, plantea un regreso a las estructuras sociales primarias, la tribu como espacio afectivo de vinculación social, pero además en convivencia con las prácticas y con los usos tecnológicos contemporáneos.

La idea del pliegue como una interpretación del tiempo, es básica a la hora de entender el planteamiento que hace Maffesoli sobre las circunstancias temporales y las características de la época.

Idea de la que se desprende la consideración de que en la modulación del tiempo en el que habitamos puede convivir el arcaísmo encarnado en la idea de la tribu con la visión contemporánea tecnológica, en clave más o menos armónica. Lo que rompe con los criterios progresivos del tiempo desde la concepción moderna, que consideraba a la historia como una secuencia que avanzaba en una sola dirección, y que no era regresiva.

Además, Maffesoli hace ciertas precisiones en tanto y en cuanto a la naturaleza de las circunstancias de la posmodernidad, en las que se revitaliza un nuevo tipo de acercamiento religioso, un re-ligare que tiene en lo emotivo, en lo irracional, su centro de juntura.

Tomando en cuenta que para Maffesoli el contrato social, desde la lógica racionalista empezada en la modernidad en el siglo XIX ha caducado, también ha caducado el pensamiento de superación Deista, el hombre en ésta época regresa al pensamiento religioso, afectivo e irracional, pero en alguna medida lo hace desde una visión pagana que reivindica los aspectos dionisiacos de la vida, y de la potencia de la vida, que él llama Vitalismo

“Es verdad que, como categoría antropológica, la tribu siempre existió. Pero en la historia de la humanidad ha tenido mayor o menor importancia. Cuando yo acuñé el concepto de tribu, lo hice para señalar una gran diferencia con el siglo XIX, culminación del modernismo: ése fue, justamente, el momento de la superación de la tribu. En esa época se crearon los conceptos de "contrato social", de "cuerpo social". La palabra misma, "social", fue creada en el siglo XVIII. Lo social es algo profundamente racional. El contrato es el *súmmum* de esa racionalidad.

Durante toda esa época, lo que prevaleció fueron las instituciones sociales: la escuela, la familia. El objetivo de las instituciones era macroscópico, absolutamente racional, organizado. En esa época existían, naturalmente, las tribus. Pero eran muy marginales, como vestigios del pasado. Ahora asistimos a un retorno de esas tribus. Estamos frente a una organización de la sociedad en tribus. Lo que antes era marginal se ha vuelto central.”<sup>10</sup>

Hay, a mayores, en el pensamiento sociológico de Maffesoli una profunda y persistente demanda por desentrañar los mecanismos invisibles que componen esa proxémica de la nueva religiosidad humana, y que amparan la construcción de las tribus, como conjuntos de sujetos que superan el individualismo, y el colectivismo racionalista.

Desde ésta perspectiva lo que se pretende es captar lo «divino social», entendido como un principio fundador, o una primaria matriz de conformación. Que en definitiva viene siendo la búsqueda de la unidad en algo ulterior, y la transcendencia (en términos de la religiosidad clásica o premoderna) que podemos traducir en este tiempo como un siempre presente, o presenteísmo, una superación del tiempo viviendo exclusivamente desde una idea de el eterno presente. Que está encarnado en las distintas figuraciones y escenarios de la vida social, en lo más cercano, en lo cotidiano.

Existe, pues, una pertinaz inquietud sociológica por visualizar la presencia de una particular modalidad de lo sagrado en aquellos ámbitos curiosamente más proxémicos de la existencia cotidiana.

En efecto, un régimen de sacralizad: versátil, maleable, polifacético, estaría actuando permanentemente en lo más cercano, en aquel dominio que fuera subestimado o incluso despreciado por la tradición sociológica, en la trama en donde se entreteje la cotidianeidad.

---

<sup>10</sup> MAFFESOLI Michel, Entrevista para el diario la Nación, Argentina, miércoles 31 de Agosto 2005

De manera que la proclamación de una huida de los Dioses especulada en el apogeo de la modernidad, como una idea de superación de la irracionalidad y una preeminencia de la razón y la ciencia, dejaría de ser tan contundente y correcta para caracterizar ésta etapa de la historia social.

Por lo que para elucidar la esencia de la realidad social vigente, se tendría que volver la mirada hacia lo originario, lo inmemorial, lo permanente, más allá del devenir histórico.

Estaríamos hablando de que se ha producido un retorno a lo arquetípico, a las constantes arquetípicas de la construcción de la vida social, en suma, en la identidad acogida en la diferencia, en la distinción, en la vinculación entre lo arcaico y lo novísimo, se encuentra la oculta lógica/ilógica de la acción colectiva. De ahí que una religiosidad pre-moderna inaugurada en un periodo donde la religión como proceso social parecía superado, debido a una actualización de contenidos realizados por los procesos tecnológicos, ha podido ser implementada y aceptada en un tiempo y en un contexto que se propondría como paradójico.

Es en esa variabilidad de modulaciones históricas, en ese abanico múltiple de figuraciones, donde parece anclarse la posibilidad de unirnos con otros y fundar comunidad. Es decir, que la comunidad y la identidad comunitaria en este tiempo, parece responder a esos procesos primarios de vinculación, actualizados en la contemporaneidad.

En consecuencia, en un ambiente intelectual tan poco propicio para ello como fue la década de los setenta del pasado siglo, Maffesoli no se adscribió, como hubiera sido lo más cómodo, a la corriente de pensamiento heredera de la Ilustración, aquella que endiosa la razón como fuente de progreso histórico y como instancia superadora del supuesto oscurantismo de etapas históricamente precedentes.

Por el contrario, va a redescubrir lo religioso precisamente en la esencia más íntima de aquellas esferas tales como la razón o la laicidad, que se erigieran en los emblemas simbólicos más representativos de una modernidad aparentemente secularizada.

La religiosidad, entonces, seguiría operando en la vida social, aun cuando aquella haya adoptado un rostro ahora laico, secularizado.

De cualquier manera bajo ésta interpretación el laicismo poseería una implícita dimensión religiosa, ya que descansaría, en última instancia, sobre aquella forma arquetípica que posibilitaría la existencia de un *nous communautaire*. Lo político, sacralizado a partir de la modernidad, convertido en religión profana, se transforma en el privilegiado espacio en torno al cual se vertebrará este *nous communautaire*.

### **II.3.1. Elementos constitutivos de las comunidades**

En el proyecto de investigación sociológica que desarrolla Maffesoli, trata de mostrar que todo programa sindical o político que pretendiese organizar y burocratizar el espontaneismo propio del movimiento obrero revertiría en una suerte de disciplina ejercida sobre la a-morfa naturaleza de éste.

Cuando habla de espontaneismo, Maffesoli alude a los procesos sociales que se estructuran desde procesos desvinculados de las estructuras racionales de lo social. Y por eso considera que cuando existe una intervención, racional, programática, estructurada al interior de los movimientos sociales, que nacieron espontáneamente se desvirtúa su esencia misma.

En este contexto sugiere reparar en la existencia de un inherente vitalismo atesorado en la socialidad –entendida como un concepto de filiación social, cómo los lazos de fusión que se gestan en un determinado grupo social, y que no responden a los programas sociales de las instituciones burocratizantes.

A su juicio, la socialidad es lo que permitiría destapar en el movimiento obrero unas energías de rebelión colectiva en su estado más puro, es decir, sin concesiones o delegaciones en una específica programática o directriz política diseñada con un objetivo siempre futuro. De esta manera, Maffesoli comienza a intuir, tomando como referencia la eficacia del mito de la huelga general al despertar los aletargados ímpetus revolucionarios del movimiento obrero, que el espíritu de subversión característico de

los inicios históricos de este movimiento obedecía, fundamentalmente, a su capacidad para lograr cristalizar una “socialidad”, un «estar juntos».

Esta explosión de la socialidad era lo que realmente propiciaba un tipo de prácticas colectivas caracterizadas por un ansia de afirmación radical de la vida, de exteriorización de la potencia social; en suma, por un irrefrenable «querer vivir» mediante el cual se anhelaba sobrepasar los límites de lo posible instituidos socialmente por el capitalismo. Ahí radica lo que Maffesoli identifica como el Vitalismo:

“Desdeñando de la “separación”, la alienación y la actitud crítica que es su expresión, lo que ahora importa es analizar “la afirmación” de la vida, el querer vivir societal, que, aun de manera relativista, le sirve de soporte a la vida cotidiana “vista de cerca”<sup>11</sup>

Así, Maffesoli reconoce que es través de algunos aspectos de la violencia que se produce el «estar juntos», tomando en cuenta que la violencia vendría a ser entendida como la potencia vital, que rompe en general con las estructuras coercitivas o normativas, y en la que adquiere sentido el intercambio simbólico.

La ruptura es creadora y el rechazo afirma un principio de socialidad. Es, pues, en esa aproximación al análisis del dinamismo rector del movimiento obrero en donde Maffesoli comienza a percatarse de la existencia de una peculiar instancia antropológica, vinculada al «estar juntos», inscrita en la lógica/ilógica de la vida colectiva, que tiene que ver con la emoción de pretender agremiarse, a partir de consideración míticas más que funcionales u operativas.

De modo que también el mito estaría poseído por una especial de fecundidad para estimular los procesos revolucionarios, para dar cuerpo a la utopía, ya que albergaría la capacidad, de la que por otra parte adolecería el discurso estrictamente teórico y racional, para provocar el estallido de una larvada de socialidad, es decir, para montar junturas en un entorno social, junturas espontáneas y nutridas de potencia y vitalidad, y no como parte de un proyecto estructurado y funcional de la razón.

---

<sup>11</sup> MAFFESOLI Michel, *El tiempo de las tribus, el cocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*, Siglo XXI, México, 2004. pág. 86



El mito, visto desde éste ángulo conseguiría cristalizar la energía colectiva de un determinado grupo social en unas circunstancias históricas concretas. Esto explicaría el nexo íntimo existente entre mito, socialidad y revolución, al mismo tiempo que la inevitable desactivación del caos, de la anomia, de la violencia, y en general de las fuerzas transgresoras implicadas en lo festivo, que se ha de producir necesariamente en todo acontecimiento revolucionario que trate de empaparse realmente en la vida de las masas.

“Cuándo no se expresa (hablando de la potencia y vitalismo) en esas formas de efervescencia que son las revueltas, las fiestas, los levantamientos y otros momentos candentes de las historias humanas, se concentra de manera superlativa en el secreto de las sectas y las vanguardias, sean las que fueren, o en su menor grado en las comunidades, las redes, las tribus; en suma, en las menudencias de la vida común y corriente que son vividas por sí mismas y no en función de alguna finalidad”<sup>12</sup>

De hecho, el estrecho vínculo existente entre la socialidad y la violencia o potencia vital fundadora va a estar en el trasfondo en todo movimiento de rebelión, entonces, va a existir un elemento de carácter religioso, tribal que lo impregna y dinamiza, propiciando, de este modo, la efervescencia de la socialidad, la juntura de las masas, más allá de los discursos de la teoría.

Pero, es más, la socialidad, puede llegar a poner en funcionamiento unas astutas prácticas de contrapoder. Las solidaridades de base gestadas en las capas obreras, como en cualquier otro micro-grupo social, favorecen la consolidación y el reforzamiento de un sólido espíritu fraternal que va a actuar con una gran fecundidad en un ámbito de clandestinidad, de la vida institucional. Maffesoli hace una reivindicación de la idea de solidaridad, como un concepto que parece deslegitimado en los últimos estudios sociológicos, donde impera un discurso sobre el individualismo y la disociación social, como forma social inherente a la posmodernidad:

---

<sup>12</sup> IBIDEM, pág. 87

“Se ha insistido tanto en la deshumanización, el desencanto del mundo moderno y la soledad que engendra que ya casi no podemos ver las redes de solidaridad que se constituyen en ellas.

Por más de un concepto, la existencia social está alienada y sometida a las órdenes de un poder multiforme; pero esto no impide que exista una potencia afirmativa, que, a pesar de todo reanuda el juego (siempre) recommenzado del solidarismo o de la reciprocidad”<sup>13</sup>

Tales prácticas escaparían al control de los diferentes tipos de poder, bien sea éste político, moral o religioso. Maffesoli, pues, descubre en la socialidad un soterrado género de resistencia a todo poder impuesto de modo vertical sobre la vida social.

La socialidad se resumiría de la siguiente manera: aunque se practique la vida dentro de los usos del sistema en relación a todo lo que parece exterior, bien sea oficial o dominante, al mismo tiempo, se es inquebrantablemente fiel a los valores del grupo o de la red. La lealtad hacia lo local se acomoda perfectamente con pequeñas estafas con respecto a todo lo vinculado al control social, a la ayuda pública, al trabajo, a la propiedad privada o pública

Dinámica cuyo sentido es materializar un anhelo de vivir en conjunto, colectivamente; actuando de espaldas tanto a la imposición de un deber-ser como a la institucionalización de un atomista individualismo.

Asimismo, esta permanente necesidad de afirmación de lo colectivo expresada en la socialidad se encarnará históricamente de una manera especial en aquellas comuniones colectivas en donde, como es el caso de la fiesta, prima el exceso, la desmedida. Es lo orgiástico como factor de socialidad y como experiencia plena en donde la individualidad queda absolutamente rebasada por una fusión en lo colectivo.

Es así que Maffesoli rescata para su proyecto de sociología la imagen de Dionisio, misma que condensa un ansia de trasgresión en donde se desintegran las

---

<sup>13</sup> IBIDEM pág. 145

barreras fronterizas que delimitan y separan las identidades individuales, en donde se fragua un fuerte espíritu comunitario.

*El tiempo de las tribus* vendría siendo un aparato destinado a generar polémica con aquellos análisis sociales que habían diagnosticado un creciente individualismo o narcisismo como trazo definitorio de las sociedades tardomodernas, o posmodernas.

Para Maffesoli la categoría de individuo se origina en un momento histórico concreto, en la génesis de la modernidad; emerge cuando se quiebra el sentimiento unitario de comunidad prototípico de los modelos de sociedad precedentes, cuando el individuo, atomizado, guiado por un interés ahora exclusivamente privado y entronizado por la mentalidad burguesa, se ve abocado a establecer relaciones estrictamente contractuales con otros individuos. Tomando al contrato como la máxima expresión de la modernidad y de la mentalidad del capitalismo.

Como respuesta al individualismo moderno, la socialidad, que Maffesoli propone en contraposición con el criterio de lo “social”, afloraría de un modo hipertrófico en las sociedades actuales y en torno a la cual se congregarían un abanico múltiple de individuos, estaría testimoniando, en realidad, una quiebra del principio de individualismo moderno.

La intención de la socialidad, orientándose en un sentido diametralmente contrario al fomentado por el individualismo moderno, es la de desplegar una lógica de la fusión, una relación táctil, de carácter propiamente emocional, pasional, afectivo, sentimental, con otros que coparticiparían de ella, con aquellos con los que se compartiría una similar sensibilidad o una común afinidad.

Lo que vendría a forjar la socialidad sería un especial lazo de tipo empático en torno al cual se configurará la idiosincrasia propia de un grupo. Se trata, en última instancia, de un irreprimible vitalismo colectivo, de la expresión de un auténtico «mana» cotidiano.

Conviene subrayar, asimismo, que la socialidad, entendida como esa pulsión orgánica, o necesidad instintiva, pre-razional y pre-individual por «estar juntos»,

necesita un receptáculo, un continente, en donde pueda llegar a fructificar. Esto lo ofrece la sedimentación de lo imaginario bajo la forma de mito. El mito en el que coparticipan globalmente los integrantes de una comunidad les sirve a éstos como matriz de autoreconocimiento colectivo.

Los héroes, los santos o las figuras emblemáticas pueden existir; pero son en cierto modo tipos ideales, «formas» vacías o matrices que permiten a cada cual reconocerse como tal y comulgar con los demás, es entonces la imagen, más no el contenido, el “territorio” o receptáculo desde donde se empezaría a articular y fructificar ese sentimiento de <<estar juntos>> donde se articularía la noción de socialidad.

Desde ésta afirmación podemos decir que son los medios de comunicación masiva, con la televisión a la cabeza, los nuevos socializadores del mito, de las imágenes míticas, y así mismo los héroes y arquetipos que se convierten en los emblemas de reconocimiento colectivo. De manera que la imagen se tornaría continente, territorio desde donde crecerían las nuevas identidades, las identidades y filiaciones del tardomodernismo.

La multiplicidad de tal o cual emblema favorece infaliblemente la emergencia de un fuerte sentimiento colectivo. El papel del mito aquí es el de proporcionar, sirviendo de argamasa, el cumplimiento de una potencial predisposición agregadora, de un arquetipo formal.

De este modo, la dimensión simbólica, ritual, imaginaria, imbricadas sustancialmente en la naturaleza del mito y defenestradas por el racionalismo hegemónico en Occidente a raíz de la modernidad, recobran un papel preponderante en la existencia societal. Hay una regresión a las prácticas consideradas arcaicas.

La socialidad acaba solidificando un ethos común, irreductible a una lógica utilitarista o funcionalista; del cual se generará la particular entidad de un grupo definido, en suma una comunidad emocional más que social.

El neotribalismo, propuesto por Maffesoli como el marco teórico adecuado para interpretar la idiosincrasia de las sociedades actuales, estaría caracterizado, entonces,

por una multiplicación y diseminación de la socialidad para conformar una plural gama de identidades sociales.

La religión como habíamos dicho en el apartado anterior recupera, desde esta óptica, una destacada significación, pero es una concepción de la religión que, ante todo, insista en la forma del estar-juntos, es decir que se asienta en la idea de religar, de unificar.

Es esta efervescencia grupal, y su ethos específico lo que va a dar origen a la civilización que todos conocemos de sobra. Podemos imaginar que hoy en día nos hallamos ante una forma de «comunidad de los santos», tomando en cuenta que a partir del apareamiento de las industrias culturales y la emergencia de los medios masivos de comunicación, los santos han devenido en las imágenes visibles de esa industria cultural, los santos y los héroes, los íconos sociales, los arquetipos de humanidad, son ahora los personajes que pueblan nuestras pantallas (televisión, cine, Internet), por lo que el parangón no luce descabellado.

Las mensajerías informáticas, las redes sexuales, las distintas solidaridades y las convocatorias deportivas y musicales son sendos índices de un ethos en formación. No es otra cosa lo que delimita este nuevo Espíritu del Tiempo que se puede llamar con el nombre de socialidad, tal como lo plantea Maffesoli, y que encarna la naturaleza misma de éste trabajo.

### **II.3.2 La transición del arquetipo comunitario.**

Desde la mirada de Maffesoli la modernidad significó históricamente la época de consagración de lo político, llegando incluso a la sacralización de la idea e implicaciones que la política conlleva, como si se tratase de una mitología fundacional, que suplantara el papel de la religión, en una sociedad secularizada.

Lo religioso, pues, se metamorfosea en una clave política, condensándose este fenómeno en la afirmación marxista de que la política es <<La forma profana de la

religión». La ilustración histórica más emblemática de esta metamorfosis será el culto a los ideales republicanos en torno a los que se desencadenará la Revolución francesa.

La modernidad, para Maffesoli, es, al mismo tiempo, la época en la que se diseña el perfil del nuevo Estado-Nación, en la que emerge la noción de contrato social como nueva instancia legitimadora del poder político y en la que se comienzan a fraguar los grandes sistemas ideológicos que dinamizarán la vida política en los siglos venideros.

Sin embargo, con la transformación de los escenarios sociales y temporales, se estructura una caída de los preceptos y de los vehículos que posibilitaron la modernidad. La posmodernidad supone la deslegitimación y desmantelamiento de las instituciones de la modernidad.

De ahí que se presenta una crisis, que deviene de la «saturación» de lo político tal como éste concepto ha sido concebido a raíz de la época moderna, por lo que el modelo social heredado de dicha etapa de la historia social, sacralizador de la política, empieza a ser reemplazado por un nuevo episteme cultural, en la que la vida social se va a reconocer en unas heterogéneas expresiones societales distanciadas del ámbito de lo propiamente político.

La idea de la presencia vertebral de la política en el proyecto societal de la modernidad, radica en el acontecimiento social de la integración, habría por tanto una imbricación entre política y religión, tomando en cuenta a la religión desde su apreciación etimológica de re-ligare, o de unificación. Así el fundamento de lo político sería en esencia religioso

Sin embargo dicha crisis, solo supone una transformación del arquetipo comunitario, ya que para la política el ideal perseguido sería también un ideal comunitario, siendo así el fundamento último de su existencia. Entonces, lo político también nos remitiría a la esencial dimensión arquetípica del sentimiento de <<querer estar juntos>> que gobierna permanentemente todo cuerpo social.

La comunidad «orgánica» sería el verdadero principio constitutivo e incuestionable de lo político; aquello a lo que, por medio de la fuerza de lo simbólico, se apela, evoca o rememora cuando se busca reafirmar la identidad de una comunidad.

“Cualesquiera que sean más tarde las legitimaciones o las racionalizaciones que se le podría dar a lo político, hay siempre esta base comunitaria que se la puede querer superar, corregir, restaurar, siguiendo las perspectivas o las tendencias teóricas, pero que se la reconoce como una realidad totalmente ineludible”<sup>14</sup>

Podría hablarse, así, según Maffesoli, de la existencia de una «fraternidad arquetipal», en alusión a este elemento comunitario del que brota una pasión compartida, como el auténtico asidero en el que se enraíza lo político en sus distintas manifestaciones. Es decir que el fundamento político no sería otro sino el de la sujeción de los sujetos en una misma comunidad

No obstante, la «saturación de lo político» como una característica de los tiempos propiciará que este originario sentimiento comunitario, esta arcaica «fraternidad arquetipal», se transfigure para adoptar un rostro distinto. Lo que implicaría que dicho sentimiento no sería anulado o se desintegraría en la saturación política, tan solo tomaría un nuevo cariz.

La *tribu* o la *neotribalización* sería la nueva figura en la que se condensa ahora el arquetipo comunitario, una vez que lo político ha llegado a su «saturación».

Erigido en rasgo definitorio de nuestra época, la tribu acuna los preceptos del ideal de agrupamiento comunitario, como una mutación de lo político, en la que algo se modifica pero lo sustancial permanece intacto, entendiendo a lo sustancial como esa potencia y deseo por <<estar juntos>>

El ocaso del universo de lo político gestado en la modernidad inducirá, de este modo, una transferencia de la demanda comunitaria, de la pulsión por la integración,

---

<sup>14</sup> IBIDEM pág 244

hacia nuevos escenarios sociales, configurando, así, unas novedosas figuraciones culturales, de las que el «tribalismo» es su expresión más fidedigna.

Espacios que como hemos señalado, ahora tienden a vislumbrarse en las nuevas tecnologías y en los usos de las mismas, de manera que la idea de la modulación del tiempo y del arcaísmo juvenil que se encuentra trazando toda la obra de Maffesoli vuelve a tener importancia. El carácter y la pulsión social por el agrupamiento social, no cambia con las circunstancias temporales, son las estrategias y los territorios los que se transforman, el continente donde empieza a bullir ese deseo de «querer estar juntos» lo que se traslada, en la modernidad fue articulado desde la política, mientras en éste tiempo definido por la tribu.

Para descifrar la lógica que gobierna la mutación de este sentimiento comunitario en la cultura actual es preciso esclarecer con anterioridad el significado de la forma en la vida social. Maffesoli, inspirándose en Simmel, entiende ésta como aquello que “favorece la unidad, mantiene unidas cosas dispartadas. Para decirlo en otros términos, en un mundo de contrastes permite tener una idea de conjunto, la de la organicidad que une subterráneamente, todos los fragmentos de lo heterogéneo”<sup>15</sup>

La forma sería una unidad o un mecanismo de agregación y unificación, donde se conjuntarían todos los elementos dispares constituyendo al mismo tiempo una innegable organicidad, donde sombra y luz, funcionamiento y disfuncionamiento, orden y desorden, lo visible y lo invisible entran en sinergia para generar una estática móvil que no deja de sorprender a los observadores sociales.

Por eso, la forma, es aquello que permite fundar comunidad, es formante de la comunidad, fraguar una sólida comunión sobre un modelo compartido conjuntamente. De este modo

“Puede ser un imperio, una nación, un movimiento o un partido, una asociación o una empresa, una tribu o una relación amorosa, cada uno, y eso es lo que conviene descubrir, «participa» de una idea englobante, que es otra manera de decir la forma social”<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> IBIDEM pág. 113

<sup>16</sup> IBIDEM pág. 134



Así pues, la forma va a incidir en ese componente regular, invariante, recurrente, arquetipal en suma, que se halla constantemente en juego en la dinámica de toda vida social, aun cuando éste se nos torne presente, se nos explicita en su concreción histórica, bajo modulaciones diversas.

En si misma, la forma carecería de una determinación o especificidad propia, no siendo más que un receptáculo o continente que potencialmente predispone para dar acogida a una orgánica atracción social. La forma es lo que en éste trabajo he venido a llamar “territorio” de ahí la metáfora de la territorialización de la imagen. Tomando en cuenta que la forma es lo que agrupa y genera la comunidad, el continente de las nuevas tribus o uno de los continentes de las tribus y grupos culturales de ésta época, es la imagen, y en nuestro caso particular de análisis la imagen televisiva, de ciertos productos inaugurados en la primera mitad del siglo XXI.

Con las expresiones metafóricas de sociedad «tribal» o «neotribalismo» Maffesoli pretende reflejar el espíritu genuinamente característico de las sociedades actuales; aquel en el que el “ser comunidad”, y el anhelo por “estar agrupados”, siempre está arraigado a la forma, ya no se reconoce en ningún tipo de proyecto político (estado-nación, divisiones geopolíticas, o agrupaciones ideológicas) que entrañe una finalidad ideológica a realizar en una temporalidad siempre futura.

Teniendo así como única razón de ser la preocupación por un presente vivido en el acto y colectivamente, lo que Maffesoli llama presenteísmo o eterno presente. No existe como proyecto comunitario una idea de futuro o un programa sistemático a seguir, que busque la consecución de un fin específico.

La gente se agrupa, únicamente por la necesidad de estar junta, y utiliza para ello los mecanismos del deleite, el placer y hedonismo desde su dimensión propiamente afectiva, pasional y emocional.

El paradigma «tribal» insistirá en el principio «cohesivo»; aquel estrechamente vinculado a la coparticipación y agregación alrededor de una «nebulosa afectiva», en torno a una «realidad emocional», ligado a un sentimiento experimentado en común que

va a exhibirse de una manera hipertrófica en nuestra cultura, catalogada de postmoderna.

Los grandes metarrelatos, las totalizadoras y unitarias construcciones de sentido ideológicas, dan paso, así, a una pluralidad de microrrelatos, la globalidad y la homogeneización predichas para la época, evidencia por el contrario una fragmentación y una localidad heterogénea, dislocada, es decir, sin un anclaje físico real, pero que se asienta en el compromiso por un pequeño espacio del todo, por una especialización o acento en una parte del conjunto simbólico que representa lo global., corresponde o a una multiplicidad de minúsculas ideologías de carácter provisional, voluble, versátil.

La historia concebida como hegemónico «mito» occidental deviene, entonces, en una diversidad de «mitologías» locales, proxémicas, ambientales, en historias múltiples. De esta manera, se intenta superar un modelo de ligazón social de tipo contractual; el que había partido de una previa separación entre los individuos, que fuera aquel auspiciado por la concepción del mundo instaurada en la modernidad por la mentalidad burguesa.

El florecimiento actual de un abigarrado abanico de «tribus» diseminadas por una heterogénea variedad de espacios sociales pondría de manifiesto, entonces, la irrefrenable fuerza «agregativa» de un vínculo de identificación comunitario de naturaleza no-contractual, no-racional.

“Se trata de un proceso recurrente en las historias humanas y que tiende a valorizar lo que he propuesto llamar un «narcisismo de grupo». Éste hipertrofia el sentimiento colectivo y conduce a las emociones exacerbadas que pueden ser las efervescencias tribales (agitaciones de los grupos de extrarradio por ejemplo), las reivindicaciones étnicas, los diversos corporativismos o clanes profesionales. Se anuncia, con ello, la implosión de las instituciones solidamente establecidas, de los Estados-Nación de tipo jacobino, o de los imperios contruidos, de modo abstracto, sobre una base ideológica. En una palabra como en un centenar, es aquello mismo que apunta la transfiguración de lo político y

que prepara el nacimiento de un orden social en donde domina lo empático”<sup>17</sup>.

En suma, este naciente espectro cultural, todavía en proceso de gestación, en la que se ve revitalizado lo estético, de acuerdo a su sentido etimológico ya apuntado, suplanta el primado del lazo típicamente racional y contractual originado como resultado de la implantación del modelo de relación socio-política instituido a raíz de la modernidad.

#### **II.3.4. La imagen cómo territorio**

Como venimos manifestando, la imagen en éste tiempo tiene un papel constituido e irremplazable, pues en ella radica una inigualable facultad para llegar a cuajar un sentimiento comunitario, para revivificar un espíritu de re-ligación colectiva.

De modo que su importancia como emblema de ligazón societal, tiene que ver con su facultad para convertirse en receptáculo, en territorio, de esa necesidad de <<estar juntos>> pues no se trata de abordar el mensaje que evidentemente la imagen transmitiría, sino de percatarse de la emoción o sentimiento comunitario que ella pueda llegar a favorecer; en suma, se trataría de desvelar su disponibilidad para estimular la aisthesis.

El «objeto- imagen» invocado serviría, en este sentido, como un signo de reconocimiento que propiciará la posibilidad de forjar la atracción societal característica de las «tribus» actuales, como emblema comunitario de una «eucaristía profana». Los grupos empiezan a comulgar, a unificarse, a través de las imágenes que consumen. Así, la imagen desempeñará un papel esencial como elemento estructurador de las emergentes identidades sociales.

Identidades que, a partir de ahora, se configurarán en función de un proceso de sucesivas identificaciones en donde el cometido y la vitalidad de la imagen se ven realizados. Dicho sintéticamente, la fuerza de la imagen será determinante en «el transito

---

<sup>17</sup> IBIDEM pág. 275

de una «lógica de la identidad» a una «lógica de la identificación»» La potencialidad de la imagen residirá en su carácter de vinculación emotiva, a partir de la empatía e identificación..

El sentimiento de fusión colectivo despertado por la imagen, la dimensión eucarística por ella alentada, nos inducen, a repensar su eficacia social en los términos de una «corporeidad espiritual», es decir, de una expresión material, corporal, en la que se llega a condensar el sentir conjunto de una «tribu» concreta.

La metáfora de la comunión nos remite a la comprensión de la vitalidad de la imagen a una persistente co-presencia de lo sagrado, nos posibilita vislumbrar la existencia de una heterogénea gama de religiosidades «por analogía» en las que primaría una fe sin dogma.

La coparticipación en una estética, en una imagen que estimula la aisthesis, hace posible, pues, la re-ligación

“En este sentido, se podría hablar de un renacimiento de un Homo religiosus que no sería más que una variante del Homo aestheticus, es decir de un individuo social y de una sociedad que ya no reposan sobre una distinción con el otro, que ya no lo hacen tampoco sobre un contrato racional que me liga al otro, sino sobre una empatía que me restituye, junto con el otro, formando parte de un conjunto más vasto, contaminado por todas partes de ideas colectivas, de emociones comunes y de imágenes de todos los órdenes»<sup>18</sup>

Así, por medio del estallido de la imagen en la sociedad actual, la socialidad, esa pulsión arcaica orientada al ensamble social, entraría en una perfecta simbiosis y operaría en el propio seno de la cultura tecnológico-mediática; en definitiva, una vez más, lo más originario perdurando y conviviendo en lo más nuevo, o, en otros términos, el «eterno retorno» de «lo mismo» a través de una reciente figuración. Éste parece ser el

---

<sup>18</sup> IBIDEM pág. 151

distintivo más característico de la emergente sensibilidad cultural que afloraría en nuestra época.

De manera, que en un movimiento en el que se asemeja a la superposición tectónica, lo arcaico, aquello pretendidamente superado por la concepción lineal y progresista de la historia, hegemónica durante el siglo XIX en Occidente a raíz del historicismo, retorna con una fisonomía novedosa.

Por otra parte la modernidad, heredando en este punto el patrimonio cultural judeo-cristiano, ha sido esencialmente iconoclasta. La imagen icónica, el ídolo, era algo que, para el judeo-cristianismo, impedía adorar al verdadero Dios, por lo que ha sido un constante motivo de sospecha para el poder eclesiástico. Posteriormente, la instauración del racionalismo desvalorizará la naturaleza de la imagen al identificarla con algo que distorsiona el claro y recto funcionamiento de la razón. Ahora sin embargo el decorado de las sociedades actuales nos mostraría una revitalización de la imagen diseminada por todos los ámbitos y a diferentes niveles: imagen publicitaria, imagen televisiva o imagen virtual; expandida, además, por diversos contextos: intelectual, religioso, político, industrial, etc.

En última instancia, conviene tenerlo presente, se trata de la imagen concebida como medio, como vector, como elemento primordial del lazo social. Una efervescencia de la imagen de tal calibre que, según Maffesoli, nos alentaría a aceptar un (re)nacimiento de un «mundo imaginario» (*monde imaginal*), un resurgimiento de un sedimento cultural, integrado por elementos oníricos, simbólicos, imaginarios y virtuales, que fuera arrinconado o soterrado por el triunfante racionalismo moderno y que, con su renovado vigor en las sociedades actuales, nos estaría revelando una naciente barroquización del mundo.

Este «*monde imaginal*» se va a constituir en la instancia sobre la cual se va a lograr estructurar un reconocimiento societal, un vínculo comunitario, en la cultura actual. «*Monde imaginal*» que asegura igualmente el fundamento de la inteligencia figurativa gracias a la cual comprendemos estas mismas imágenes mundana, o, en otro contexto, como un conjunto complejo en donde las diversas manifestaciones de la

imagen, del imaginario, de lo simbólico, el juego de las apariencias ocupan en todos los dominios un lugar primordial.

El reconocimiento de lo «imaginario social», de la dimensión imaginaria co-presente en toda vida social, nos permite repensar la naturaleza de la realidad social a partir de lo propiamente irreal, lo visible a partir de lo invisible. El «monde imaginal», pues, juega un papel cada día más creciente en el entramado social, testimoniando un retorno de lo reprimido por el peso de un legado cultural que ha sobrevalorado en exceso un racionalismo iconoclasta, provocando, además, un creciente reencantamiento del mundo.

Teniendo claro los derroteros de la cultura contemporánea y a su vez algunas de las características de nuestra época llamada posmoderna, tardomoderna o neobarroco. Y una vez expuesto y asimilado el tema de las imágenes desde su potencial e importancia para generar recursos de vinculación, específicamente para construir identidades tanto individuales como colectivas, avanzaremos nuestro estudio dedicando el siguiente capítulo al análisis del soporte de imágenes elegido para nuestra investigación, que en éste caso es la televisión.

Lo haremos desde una perspectiva epistemológica más que morfológica, que nos permita entender su funcionamiento como sistema tecnológico de representación y de emisión cultural.

## **Capítulo III: Televisión y cultura**

“no tenemos recuerdos de un mundo carente de esa definición electrónica”

David Foster Wallace



### **III.1 La Televisión**

El aparecimiento de la televisión como tecnología de la representación y como medio de comunicación masivo, supuso un punto de giro en el orden y en el desarrollo de las sociedades contemporáneas. Y una profunda reorganización de las artes visuales.

Su rápida inserción en el día a día de los hogares modernos, determinó a su vez cambios sociales, económicos, políticos y sobre todo culturales, al interior de las estructuras sociales y en los proyectos individuales de identidad, desarrollados en dichas entornos.

Esto gracias a que se convirtió en un componente altamente significativo y de muchísima ingerencia del sistema tecnológico, que está a su vez amparado por el sistema político y económico, y por las determinaciones ideológicas y estructurales del mismo.

Es por su rol fundamental en la configuración de nuestra contemporaneidad, radicalmente marcada por una generación y un consumo audiovisual, antes inédito, que su análisis es imperioso.

Sin embargo, lo que se pretende en éste capítulo no es únicamente encarar el estudio de la televisión y las narraciones televisivas desde una perspectiva histórica, o mejor dicho desde la biografía tecnológica de la televisión como objeto.

La intención aquí es realizar un acercamiento hacia los procesos fundamentales de producción y consumo de este soporte de visualidad, relacionándolos con las circunstancias contextuales desprendidas del entramado social y cultural de la época, además de evidenciar los cambios operados en ese proceso dinámico. Enfocado fundamentalmente al desarrollo y transformación de las estrategias para conformar proyectos de identidad, tanto a nivel individual como colectivo.

Tomando en cuenta que el aparecimiento de una tecnología nueva, promueve cambios significativos en las comunidades sociales (ciudades, organizaciones civiles,

hogares, familias) donde se inserta, y que no responden únicamente a los niveles de uso y gratificación tecnológica, el presente capítulo pretende explorar los distintos enfoques y discusiones que se han promovido sobre la inserción de la televisión en la vida cotidiana y sus repercusiones, o los cambios que dicha incursión en la vida diaria de los individuos de una comunidad ha generado.

Para esto debemos tomar en cuenta que los cambios (afirmando de que existen cambios a partir de la inserción del medio en la cotidianidad), no responden únicamente a las competencias cognitivas que los individuos deben adquirir y desarrollar al momento en que se relacionan con el objeto y con el sentido (televisión, y texto televisivo). Competencias que tienen que ver con el aprendizaje, la familiarización, el empleo del objeto y del sentido y posteriormente la subjetivación.

Dichos cambios suponen también transformaciones a niveles estructurales de la sociedad, la política, la economía y la cultura. Entendiendo que la televisión como cualquier otro objeto o medio de producción industrial, es un bien de consumo, su análisis no debe escindirse de las determinaciones políticas, sociales, económicas y culturales, además de las consideraciones propiamente tecnológicas, en que el medio es insertado o consumido.

Es decir, que la incidencia de la televisión como objeto y como texto se articula a dos niveles diferentes y complementarios, por un lado el de la composición social, y por otro el de la propia determinación identitaria del individuo.

Por lo que existen cambios o transiciones a un nivel filogenético y ontogenético. Y que se pueden abordar o entender dichos cambios desde estos dos niveles. El nivel público y el privado o desde un nivel global y uno local.

Es así que el estudio del medio, tiene que ser hecho lejos de consideraciones meramente técnicas operativas, lo que nos interesa conocer e investigar es cómo dicho funcionamiento es adscrito al orden social de la cotidianidad, y de que manera ésta adscripción genera cambios en el interior mismo de la estructura social y cultural. Al respecto Silverstone dice lo siguiente:

“Se puede ver que la tecnología nunca aparece desnuda. No aparece neutra. Tampoco llega de manera sencilla o directa. Porque la tecnología llega, de manera dramática en el caso de Sri Lanka, quizá furtivamente en nuestro propio caso, portadora de una carga de implicaciones sociales, económicas y políticas además de una serie de ataduras materiales y simbólicas que introducen a quienes la usan en sistemas de relaciones sociales y sentidos culturales que a veces se disfrazan y se rechazan, y otras veces resultan obvios y son bienvenidos”<sup>1</sup>

A lo que Silverstone alude es al hecho de que una tecnología, particularmente una tecnología como la televisión, no llega sola, de hecho la incursión de la televisión a los hogares modernos ha propiciado cambios en cuanto a la arquitectura de los mismos, y al diseño de los entornos, para propiciar una interrelación óptima con el objeto tecnológico adquirido.

Es así que se crearon livings para ver televisión, mueblería específica para que el objeto se interrelacione con la estética del hogar y cumpla incluso funciones de ornamentación. Además de tecnologías adyacentes como el control remoto, la videograbadora, que venían a solucionar los problemas que la tecnología televisiva, en un primer momento de su incursión en la vida cotidiana, planteó.

Como el de la simultaneidad de los programas y las determinaciones de control y poder para elegir el programa ha ser visto, que se solucionó con la videograbadora. La elección dentro de una oferta variada y las estrategias propias del consumo televisivo, que determinó la llegada del control remoto o mando a distancia, el cual generó a su vez estrategias de consumo visual inherentes al medio como son el zapping, que constituye una estrategia de consumo de textos televisivos, y de sentidos televisivos, fragmentados, aleatorios e individualizados.

Estrategia que se ha convertido en una manifestación sintomática de la época y del disfrute y construcción audiovisual (la cultura de la fragmentación, la hipertextualidad, la intertextualidad, la visualidad del video clip, entre otras)

---

<sup>1</sup> SILVERSTONE Roger, *Televisión y vida cotidiana*, Amorrortu, Buenos Aires-Argentina, 1996, 138

Además de cambios en los comportamientos de los individuos, en la distribución de su tiempo, en la socialización pública y privada (consumo de televisión en familia, y la posterior socialización de sus contenidos en dicho espacio, y una socialización de los contenidos y de los textos televisivos en un espacio público, es decir en entornos ajenos al hogar).

Como también en el uso y en el disfrute de la tecnología, que tiene que ver con el dominio y “domesticación” del medio, cuan hábil es el usuario para relacionarse con el objeto, para aprovechar sus funciones, y cómo los usos individuales generan estéticas particulares de visualidad, ya sea el zapping, la socialización de discursos televisivos en espacios virtuales, el apareamiento de una hipermedia, entre otros.

Lo que genera así nuevas experiencias cognitivas, como el del consumo fragmentado, aleatorio, nostálgico, irónico y en ocasiones dramáticamente fugaz. Y nuevas formas de relación social, y de construcción ontológica.

Los consumos audiovisuales, como estructuras textuales van, sino remplazando, por lo menos asemejando a los discursos de la historia, o del mito y del rito tradicional.

Es así que las generaciones contemporáneas, nacidas y criadas con la televisión como un objeto absolutamente domesticado, a pesar de no corresponder a un mismo espacio geográfico, comparten entre sí una historia común, que es la historia del consumo mediático, de las industrias culturales, lo que posibilita a su vez vinculaciones, y proyectos de identidad cultural, antes impensables.

Tomando en cuenta los factores descritos, es imposible pensar en una inmutabilidad social y cultural en el momento que una tecnología nueva es adquirida e insertada en la vida cotidiana. Es así que al momento que los pescadores de Sri Lanka del ejemplo de Silverstone, adquieren lanchas con motores fuera de borda, televisores, y tecnología doméstica, adquieren además nuevas prácticas, remplazando así los viejos modelos de socialización y de trabajo.

Con los botes de motor la pesca artesanal o las competencias del trabajo artesanal van desapareciendo, así mismo cambian las relaciones económicas, y el volumen de producción, logrando una transformación significativa en el poder adquisitivo y en los hábitos de consumo. Se empiezan a adquirir los bienes que están emparentados con la idea del desarrollo y de la profusión económica, como son los electrodomésticos, los automóviles y demás.

A su vez la llegada de la televisión y del resto de tecnologías de la comunicación, a dichos lugares, posibilita una transformación de las instituciones sociales, y de las formas y usos que construyeron la dinámica cultural de esos pueblos. Ya que se modifican las relaciones sociales, y las características de identidad, en función de nuevas maneras de organización jerárquica o clasista, en cuanto a los modos y los usos de la cultura y de los bienes culturales que se empiezan a consumir.

Es decir, que cuando una tecnología nueva es adquirida por una comunidad cultural, particularmente limitada en cuanto a recursos económicos o a progresos tecnológicos, se generan variaciones al interior de sus patrones de vida. Pues como habíamos dicho antes, una tecnología, en este caso la televisión, nunca viene sola, tiene que ir acompañada de otros sistemas tecnológicos. Como por ejemplo el de electricidad, lo que supone un costo extra, en lo que refiere a la prestación de servicio, y también a la instalación del mismo.

Lo cual en si, determina que se generen nuevos órdenes de clase, quien puede acceder a la tecnología televisiva y a su vez al resto de sistemas tecnológicos que ésta demanda, adquiere un rango social distinto de quien no puede hacerlo. Además de que el consumo de la misma, determina un distanciamiento en cuanto al capital cultural que circula fuera de los ámbitos de los medios masivos de comunicación. De manera que el poseedor de una televisión, maneja un capital cultural, definido por volumen de información, distinto de quien no posee el medio. Finalmente sus horarios y rutinas se modifican, para poder disfrutar del consumo del medio adquirido, con lo que las prácticas cotidianas se alteran, o se transforman.

Este panorama de reconstitución social, y a la vez individual a partir de la incursión tecnológica, dentro de la cultura de determinadas comunidades,

específicamente aquellas donde la tecnología no es desarrollada sino únicamente insertada, puede resultar ciertamente oscuro y siniestro. De ahí que se ha dicho que la incrustación tecnológica (aludiendo a la superposición de un elemento extraño dentro de un cuerpo o de una unidad sistémica) en los países del tercer mundo viene siendo para la cultura local como depositar una colilla de cigarrillo sobre una manta de seda.

Sin embargo, dichas posturas son de alguna manera reduccionistas y enfatizan o ubican el problema únicamente en el aspecto tecnológico, por lo que se las conoce como perspectivas del determinismo tecnológico, cuando en realidad la tecnología responde a las determinaciones de otros sistemas, actuando dinámicamente en una relación de apropiación mutua, estos sistemas son el económico y el político.

Por lo que estos órdenes de transformación no son inherentes exclusivamente a los lugares o comunidades del tercer mundo, afectan a todas las comunidades culturales donde se insertan las tecnologías, pues las transformaciones, están directamente empatadas con los procesos impuestos por las agendas políticas y económicas internacionales y globalizadoras, y por los mismos derroteros de la época y sus implicaciones.

Es así que la transformación efectuada al interior de las comunidades culturales, y en la propia dimensión ontológica, tienen que ver con las agendas políticas y económicas de las naciones y de las instituciones que llevan el timón de estas instancias estructurales, y la tecnología a su vez responde a dichos propósitos, aunque también puede ser utilizada como herramienta de defensa contra dichas instituciones, lo cual es evidenciable en variados ejemplos, como los de las televisoras y radios comunitarias, los canales culturales y estatales, los podcasts y bloggers que ejercen oposición al sistema aprovechándose de las vías tecnológicas.

De manera que la televisión como tal no es una tecnología inocente, o desvalida, pero tampoco es tiránica y apocalíptica. Las características de su uso, y consumo, determinan la real dimensión de su ingerencia en la vida cotidiana y en la cultura.

Su compleja trama sistémica ha posibilitado una inserción tan efectiva que prácticamente se a in visibilizado, naturalizándose en el paisaje doméstico del hogar, y en el uso y apropiaciones de sus sentidos o textos, en la cotidianidad.

Por lo que su importancia, evidente y conflictiva, en el acontecer histórico de la humanidad en los últimos cuatro decenios, promueve un riguroso análisis, de su participación al interior de la cultura, el mismo que resulta a su vez más complejo, puesto que hay que insertarlo dentro de la idea de un funcionamiento multisistémico, es decir, en codependencia con otros sistemas.

“La televisión es, ciertamente una tecnología. Mirar televisión no es precisamente lo mismo que mirar por una ventana que da al mundo, como si el vidrio de la pantalla ofreciera una visión inocente del mundo no mancillada por la política de la representación. Mirarla tampoco implica necesariamente una sumisión a las fuerzas irresistibles de las ideologías dominantes y de la manipulación política. Mirar televisión conduce al televidente al interior de un mundo de sentidos ordenados, ordenados por —y dentro de— una red que poco a poco se va haciendo global, de sistemas institucionales y culturales: sistemas que incluyen tecnologías cada vez más elaboradas y convergentes de información y comunicación: Las pantallas, los satélites, las fibras ópticas, las computadoras de la emergente era de la información; son sistemas que incluyen las instituciones multinacionales que controlan cada vez más la producción y distribución de los programas y el software en una escala global , y aun sistemas que incluyen la internacionalización del contenido de los programas, sistemas en los que se fabrican productos culturales híbridos mediante arreglos de coproducción y se distribuyen en todo el mundo, y en los que los productos nacionales se exportan simple e implacablemente a culturas que carecen de los medios para oponerles resistencia.”<sup>2</sup>

Lo que Silverstone hace en su discurso es integrar a la televisión, como tecnología, dentro de un complejo sistema de redes tecnológicas y sociales, es decir,

---

<sup>2</sup> Ibid pag. 139

mirarla al interior de una estructura sociotecnológica interdependiente, que está compuesta por el resto de tecnologías de la comunicación y la representación, además de los otros sistemas determinantes, como son el político y el económico, algo que llama sistema tele-tecnológico. Concepto del que nosotros también nos valdremos, para abordar el tema de la televisión desde su dimensión de técnica-social.

### **III.1.1 Televisión y tecnología**

El primer asunto que hay que dejar claro es que la televisión nace en los Estados Unidos, y hace su aparición tras la Segunda Guerra Mundial, con lo que se constituye en uno de los componentes fundamentales de la reconstrucción del país y de la sociedad, y como modelador del nuevo sistema que se propone mundial, en el que se radicaliza el proyecto capitalista y se inscriben a los medios de comunicación como los operadores más efectivos de la democracia.

Bajo éstas perspectivas, la televisión que solo había sido el paso más lógico en el vertiginoso adelanto de las telecomunicaciones, empieza a operar como una tecnología decisiva. Convirtiéndose, como objeto, en el más apreciado de todos los electrodomésticos, y en cuanto a sus textos y sentidos, en el nuevo y mayor socializador ideológico.

Con lo que se suma a la labor de la escuela, de la iglesia, y de la familia, como instituciones tradicionales a las que la sociedad moderna encargo el rol de difundir las costumbres de una voluntad colectiva. Debido a que dichas instituciones carecían de las competencias y herramientas adecuadas para difundir, socializar y distribuir los capitales ideológicos de la sociedad y del estado, en una sociedad masificada.

Por lo que la televisión capitanea junto con la radio, el cine y la publicidad el proceso de difusión de las ideas “convenientes” que el sistema político y económico plantea dentro de sus agendas en las nuevas sociedades de masas o masificadas. Que se presentan como el antecedente de las sociedades globales en las que ahora vivimos (ya sea de manera efectiva o parcial).



La televisión por tanto no es una tecnología imprevista o accidentada, sus orígenes y sus propósitos responden a un contexto histórico determinado, que requería de un medio con dichas características para iniciar un proceso de expansión del modelo de producción (el capitalismo recrudescido o violento) proveniente de la facción ganadora del conflicto de la Segunda Guerra Mundial, que operó cambios en cuanto a la configuración geopolítica del mundo. Dicha expansión estaba pensada tanto en lo político y económico como en lo cultural y social.

Este antecedente es planteado debido a que la tecnología no debe ser tomada únicamente como el objeto o el artefacto eléctrico o digital que manipulamos en la vida cotidiana. Se requiere mirarla desde sus dimensiones políticas, sociales, económicas y culturales, como ya hemos manifestado en el apartado anterior, además de remitirla de manera inseparable a las instituciones que las producen y las consumen.

Y desde estos preceptos hay que mirar también a la televisión, como una tecnología y como un medio, que está doblemente inscrita en los sentidos sociales, y que a su vez inscribe tales sentidos. Lo que quiere decir que juega dos roles, un activo, de generación o transmisión de sentidos sociales, y un pasivo de adscripción a dichos sentidos.

Para entender mejor ésta idea, podemos remitirnos a los primeros años de existencia del medio.

Cómo habíamos dicho líneas atrás la televisión nace o hace su aparición pública al terminar la Segunda Guerra Mundial, bajo esas circunstancias la sociedad en la que inscribe sus primeros contenidos, ficcionales y publicitarios, es una sociedad en reconstrucción.

Debido a que por muchos años los hombres habían ido a la guerra, las mujeres se habían encargado del desempeño de los roles productivos de la sociedad que permitieron la subsistencia del país, (refiriéndonos claro a Estados Unidos). Sin embargo, al terminarse el conflicto bélico, el sistema exigía una recomposición de las estancias sociales. Un regreso al paradigma fordista o moderno, que determinaba al hombre como el elemento productivo de la sociedad y de la familia y a la mujer como el

pilar moral dentro de la constitución familiar, y cuya base de operaciones era exclusivamente el hogar.

Es así que la televisión juega un papel decisivo en la recomposición social de la sociedad norteamericana (que ha su vez tiene ingerencia en el resto de comunidades culturales de occidente o afectadas directamente por el occidente capitalista).

Y su incidencia radica en el modelado ideológico que se empieza a ejercer sobre las nuevas sociedades. Desde el que se promueve e inserta nuevamente el paradigma de organización familiar fordista. Es decir, que se estimula a la mujer para que cumpla labores domésticas y abandone los sectores de la producción, dejando estos espacios a los hombres. Esto a través de programación que difunde dichos contenidos.

Fundamentalmente las comedias de situación emitidas por la televisión norteamericana en los años cincuenta sirven a este cometido, retratando la cotidianidad de los hogares modelos o aspiracionales que el sistema político y económico impulsa.

Con lo que se estimula la suburbanización de las ciudades (los suburbios como espacios que se encuentran entre el límite del campo y la urbe, lugares destinados específicamente para una nueva clase media) y una estructura familiar en que la mujer desempeña labores domésticas y el hombre cumple con las exigencias productivas.

De manera que vemos que la televisión por un lado como objeto de consumo, producido en una sociedad industrial, se encuentra inscrito dentro de los sentidos sociales, y más aun al interior mismo de los preceptos dictados por las agendas políticas y económicas del momento, sin embargo, además cumple con otra función (la televisión y el resto de medios de comunicación) la de difundir y facilitar la inscripción de dichos sentidos en la sociedad. De ahí que cumpla con dos roles, o se articule doblemente.

Es así que la televisión al igual que el cine y la publicidad fueron las piedras angulares en la gestación de lo que se conoció como el *american way life*, el estilo de vida norteamericano que promulgaba un nuevo orden de consumo, una producción masiva de objetos mercantiles y de contenidos culturales, y una expansión ideológica a nivel mundial.

De tal manera toda tecnología, la televisión incluida, es o son además de objetos materiales, objetos simbólicos, contruidos a partir de la historia de sus usos, y sobre la base de una gama extensa de procesos de producción y consumo. De alguna forma las tecnologías son instrumentos con los que se intenta poner un cierto orden en el mundo, los aparatos y sistemas brindan la oportunidad de ordenar de distintas maneras las actividades humanas cotidianas.

Además de que ese orden de la cotidianidad que se genera a partir de los usos e interacciones tecnológicas, no responde únicamente a la participación aislada de las distintas tecnologías en la vida cotidiana, debido a que todas ellas están conjuntadas en un sistema, es decir que todas las tecnologías se encuentran relacionadas a partir de una red compleja de nexos de convergencia y de interdependencia. De manera que la televisión no puede funcionar sin la tecnología eléctrica, y que la tecnología televisiva ha convergido en la tecnología informática. Dicho sistema determina nuestra ecología, y nuestra dimensión cotidiana.

“Quizá lo primero que se deba señalar es que la televisión no es una tecnología ni estática ni aislada. No puede ser estática porque el aparato mismo y las instituciones que encarna (y en las cuales se encarna) cambian de continuo. La televisión pasó de ser una caja fea y voluminosa que recibía titilantes imágenes en blanco y negro (pero siempre inútil si no se contaba con un sistema eléctrico o con la producción y transmisión de programas) a convertirse en un receptor de imágenes en color aún en pleno desarrollo, con sonido estereofónico, que, además de captar la emisión de aire, recibe canales de cable, conexiones satelitales y servicios especiales de noticias. Muy pronto sufrirá una nueva transformación por la compresión digital y las innovaciones técnicas de alta definición y sistemas interactivos. Y así como no puede ser estática, tampoco puede estar aislada. Poco a poco, la televisión se ha integrado en lo que con frecuencia se llama (quizás erradamente) la <<era de la información>>, e incluso ha llegado a formar una parte esencial de esta era, una época en la que las diversas tecnologías definidas por la emisión, las telecomunicaciones y la computación convergen y nos ofrecen la promesa (o la amenaza) de un ámbito

integrado de información y comunicación en el cual (y a través del cual) la visión de MacLuhan de la aldea global puede hacerse realidad.”<sup>3</sup>

La televisión ocupa un lugar particular en la cultura tecnológica del mundo moderno, debido a que además de aparato electrónico es un medio de comunicación, y durante varios decenios se ha convertido en el más gravitante de todos los medios, a razón de su nivel de aceptación y domesticación en los hogares del mundo. Digámoslo así: por su facilidad de consumo, y por la seducción que nos ofrece la imagen.

Esta particularidad de la televisión como tecnología y del resto de medios de comunicación, es llamada por Silverstone, como habíamos mencionado antes, como la doble articulación. Lo que quiere decir que el objeto tecnológico al entrar en el hogar como un electrodoméstico, tiene que ser adquirido en primer lugar como objeto, como una cosa, y es en su relación objetual donde se opera la primera apropiación del mismo, al nivel mercantil y físico del aparato, sin embargo, al ser además de un objeto tecnológico, un medio de comunicación y de transmisión informativa, la televisión se convierte en un aparato de socialización de sentidos, que en determinada medida dotan de los horizontes interpretativos desde donde se lee y se entiende el mundo, además que a partir de dicha socialización y distribución de información y sentidos, es desde donde en gran medida se arma o se genera la cotidianidad y la vida doméstica privada.

“Esta doble articulación exige la participación activa del consumidor de la televisión (y de otras tecnologías); prueba de ello es la necesidad de que esas tecnologías sean domesticadas por la casa que las recibe. Por <<domesticar>> entiendo algo semejante a la domesticación de un animal salvaje, es decir: el proceso por el cual ese animal se acostumbra a <<vivir bajo el cuidado y cerca de las moradas del hombre>>, un proceso de doma o de control, que haga del objeto <<un miembro más del hogar o lo instale así; hacer casero; naturalizar>>. Las tecnologías, la televisión y los programas mismos se deben domesticar para que encuentren un espacio o un lugar propios en el hogar. Este proceso de domesticación comienza, desde luego, con el procedimiento de producción (el clásico <<fácil de usar>>, el dar a las audiencias <<lo que ellas deseen>>, son

---

<sup>3</sup> SILVERSTONE Roger, *Televisión y vida cotidiana*, Amorrortu, Buenos Aires-Argentina, 1996, pág. 143

caracterizaciones bastante corrientes) continúa con los procesos del consumo. Por estas diversas etapas, tanto el objeto mismo como los servicios que ofrece, el hardware y el software terminan (o no) siendo aceptados y aceptables.”<sup>4</sup>

Este proceso nos habla de un complicado sistema en el que la tecnología se inscribe, lo que a su vez supone ver a las mismas tecnologías no solamente como un fenómeno material, sino que ante todo debemos entenderlas y leerlas como fenómenos sociales, definidos por las relaciones que se tejen entre los objetos o artefactos y las personas, instituciones y los Estados con los que interactúan.

La inclusión del análisis de las tecnologías dentro de los sistemas políticos, sociales, económicos y culturales, brinda la posibilidad de establecer un marco desde donde se puede comprender mejor al apareamiento de las nuevas tecnologías, como se descartan las antiguas y desde donde se leen, se consumen y se producen todas ellas.

“El sistema sociotécnico es sólo eso: una concatenación más o menos frágil, más o menos segura de relaciones y de elementos humanos, sociales y materiales, que se estructuran en la acción social (y la estructuran) y se insertan en un contexto de relaciones políticas y económicas (y también físicas)”<sup>5</sup>

Lo que nos muestra que existe una relación de absoluta dependencia entre el entorno y las tecnologías. Es decir que el entorno promueve el uso y el apareamiento de ciertas tecnologías, y a su vez las tecnologías modifican el entorno en el que aparecen.

Aunque ciertamente hay que tomar en cuenta que dentro de las estructuras sociales existen determinadas tecnologías que tienden a ejercer mayor influencia al interior del sistema donde interactúan, reordenando los parámetros simbólicos y culturales, a partir de su domesticación y uso cotidiano.

Tal es el caso del automóvil, que se ha convertido en el foco de una amplia gama de relaciones comunicativas, materiales y simbólicas, teniendo consecuencias y efectos para casi toda la vida social del mundo, desde su incursión en el mismo.

---

<sup>4</sup> Ibid. pág. 145

<sup>5</sup> Ibidem pág. 148

Es así que los cambios que se han operado al interior de la racionalidad de la época, y de la organización social del mundo moderno a partir del apareamiento del automóvil van desde el rediseño urbano, hasta la transformación en la sensación de entusiasmo, alienta la competencia, reorganiza las definiciones de estatus, y las concepciones de inclusión-exclusión, además es consumido como un signo, y maneja un código propio que en éste caso es el código de la carretera, que ha tenido que ser asimilado y naturalizado como lenguaje universal.

Al igual que el automóvil, la televisión también puede considerarse un Objeto-guía, con un estatus equivalente al que ostenta el automóvil dentro de la sociedad moderna, debido a que igual que éste, está compuesta por un sistema similar de atributos. Al respecto Silverstone dice lo siguiente:

Pero ambos (aludiendo a la televisión y al automóvil) proporcionan además algo más general: su condición de centro y principio articulador de un sistema de relaciones técnicas y culturales definidas históricamente y con un sustento social. Su calidad sistémica es la clave: se trata de un sistema que incluye objetos y acciones, actores y estructuras, artefactos y valores, todo lo cual, en su conjunto, está determinado por —y está en relación con— otros sistemas y al propio tiempo es determinante (estamos atados a ellos en mayor o menor grado). La emisión es a la televisión lo que las carreteras son a los automóviles. Las redes de dependencias institucionales que sostienen a ambos objetos (y que ambos sostienen) son equivalentes. Sin embargo, la televisión da un paso más adelante en esta sistematicidad. Y hasta la trasciende, mientras el automóvil llega a ser el foco de mediación (los automóviles son símbolos y son objetos de un considerable trabajo comunicativo y simbólico) la televisión se constituyó como un medio *sui generis*. Y como tal, y en virtud de recientes adelantos tecnológicos, algunos aspectos de su sistematicidad se quiebran. La emisión restringida proporciona una fragmentación de la experiencia televisiva (una especie de tecnología <<lateral>>), pero aun así depende de una estructura de apoyo extensa de relaciones no sólo técnicas sino también culturales.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Ibid, pág. 152

A lo que Silverstone alude es al hecho de que la televisión a diferencia del automóvil que exclusivamente es un aparato tecnológico de transportación, se inscribe como un socializador de sentidos, como un medio de comunicación, por lo que puede reinventar las relaciones de su propio sistema desde el interior de su funcionamiento. Siendo que el sistema vendría a estar definido por las interrelaciones de artefactos (convergencia), las mediaciones (textualidad) y las regulaciones (controles) que determinan de ésta manera las condiciones de su posibilidad como tecnología de la comunicación en la sociedad moderna. Esto es lo que la hace tan especial, y la vuelve determinante en el sistema teletecnológico, destacando por sobre el resto de tecnologías.

Por esto es muy importante entender la dimensión de la tecnología como sistema, para realizar un análisis correcto del medio, es decir de la televisión, debido a que sus rasgos característicos de funcionamiento están empatados o determinados por la efectividad del sistema en el que se inscribe. De tal manera que a continuación realizaremos un análisis sobre las determinaciones del sistema tele-tecnológico.

### **III.1.2 Determinaciones tecnológicas**

En los anteriores apartados hemos hablado de una reconfiguración en el panorama de la cultura y de la construcción social, que está estrechamente ligada a los dramáticos adelantos de la tecnología, particularmente de la tecnología de la comunicación, y si queremos ser más específicos aun, de la tecnología de construcción y transmisión de imágenes audiovisuales.

Sin embargo, determinar las consecuencias sociales y culturales a partir de los progresos tecnológicos puede llevarnos a conjeturas limitadas o de muy corto alcance. Pues al responsabilizar a la tecnología de todas las transformaciones sociales se niega la existencia de influjos políticos, económicos y culturales que sustentan y posibilitan la emergencia de las nuevas tecnologías.

A pesar de eso, es prudente analizar algunas de éstas teorías, llamadas del “determinismo tecnológico” pues no podemos descartar la posibilidad real de que los medios tecnológicos de comunicación lleguen a alcanzar la raíz misma de la vida social y la psicología individual y que producen efectos materiales sobre los cambios sociales y culturales considerados en cada caso.

Aunque siempre bajo la perspectiva de que ese potencial debe ser estudiado bajo la consideración del contexto político y económico en el cual surgen las tecnologías y sobre el cual se afirma que éstas producen dichos efectos

Silverstone recoge las teorías que al respecto desarrolla Harold Innis y Walter Ong, sobre las transformaciones de las sociedades y de los imperios a partir de los cambios en el terreno de las comunicaciones.

El análisis de Innis, parte de la observación de las sociedades a partir del influjo de los medios de comunicación, debido a que cobra conciencia de la extraordinaria importancia que los cambiantes ambientes mediáticos tienen en las transformaciones sociales.



Ubica el aparecimiento de la imprenta como la marca de transición entre una sociedad basada en el tiempo a una sociedad basada en el espacio (análisis que coloca a los medios de comunicación como determinantes en la construcción del carácter social).

Innis identifica a las sociedades de tiempo como aquellas cuyos medios de comunicación descansan sobre la base de la perdurabilidad y tienen su acento en la historia. De manera que serían aquellas sociedades preimprensa, cuyos medios de comunicación tenían su carácter en lo duradero, sociedades que utilizaron el pergamino, el yeso y la piedra para socializar sus conocimientos e información.

Las sociedades de espacio, vendrían a ser aquellas sociedades posimprensa, en las que la durabilidad no tenía la misma importancia, lo realmente importante era el espacio, es decir el alcance espacial, y su carácter descansa en soportes de transmisión, más ligeros como el papiro y el papel.

Las culturas sujetas al espacio crean comunidades de espacio, son comunidades móviles conectadas a través de vastas distancias por los símbolos, las formas, y los intereses que les son propios, y que son distribuidos y consumidos a partir de los medios de comunicación.

La importancia que tendría la imprenta en la formación de las sociedades contemporáneas, radica en el hecho de que gracias a su aparecimiento se mejoró la capacidad de almacenar y recuperar, de preservar y de transmitir, acompañando así en ese ritmo a la capacidad para crear y para destruir.

Previo al aparecimiento de la imprenta, la capacidad para almacenar, socializar y distribuir los conocimientos científicos y la información en general había estado limitada por los procesos de los medios de comunicación, cuyo énfasis mayor estaba en la perdurabilidad que en la movilidad y en el dinamismo.

Desde ésta lectura existiría una correlación directa entre el aparecimiento de la imprenta y la transformación de la sociedad, de sus características constitutivas más importantes, la tecnología de la comunicación determinaría el carácter de las nuevas sociedades y el énfasis cultural de las mismas, en éste caso con la llegada de la imprenta

se privilegia el espacio, a diferencia de las sociedades preimpresión que privilegiaban el tiempo, es decir la durabilidad, y la continuidad, encarnada en la cultura oral.

Llegando a transformar las relaciones sociales, y las estrategias de poder. El carácter dinámico de las nuevas sociedades facilitaba una expansión del discurso ideológico, la posibilidad de la reproducción y el almacenamiento facilitó la conquista informativa de un espacio mayor, y por tanto de un número mayor de personas que podían formar parte del influjo ideológico.

Sin embargo, en este análisis existe un tercer momento mediático de gran importancia, que supone un nuevo cambio en los procesos sociales. Y tiene que ver con el apareamiento de los medios electrónicos de información y comunicación que desplazan a los medios mecánicos.

La emergencia de la radio y posteriormente de la televisión, a criterio de Innis, volvería a transformar el carácter de las sociedades, en acuerdo con las determinaciones espacio-temporales. Según sus apreciaciones, los nuevos medios electrónicos volverían a poner su énfasis en el tiempo, creando un ambiente transformador para los imperios y las sociedades surgidas y amparadas en la imprenta.

La paradoja que surge aquí tiene que ver con el hecho de que tanto la radio como la televisión, si bien parecen brindar cierto retorno a una cultura del tiempo, ésta no se basa en la durabilidad, sino en lo efímero de una transmisión a una vasta audiencia, se va de la palabra hablada a la imagen visual, lo que si bien supone un aparente retorno a las sociedades de la oralidad, que fueron suplantadas por las sociedades de la grafía o de la letra, cuando apareció la imprenta, ésta oralidad es muy distinta a la anterior, ya que puede ser reproducida, retransmitida y almacenada. Con lo que cambia el carácter tanto del consumo como el de la socialización del conocimiento e información. Es decir el retorno a las sociedades basadas en el tiempo, es parcial. Existiría, discordando con el criterio de Innis, un proceso híbrido, pues tanto la radio como la televisión, tendrían un énfasis tanto en tiempo, como en espacio.

De manera que su lectura sobre las sociedades vistas a partir de directrices espacio-temporales, y fundamentada en el acento determinante que tendría la tecnología en las transformaciones sociales, se encontraría abierta e inmersa en varias paradojas.

Aquí aparece otra de las interpretaciones determinísticas en cuanto a la tecnología y la cultura, es la referida a la posición adoptada por Walter Ong, quien intenta caracterizar a la cultura contemporánea definiéndola desde el aspecto tecnológico, desde la idea de lo que llama la oralidad secundaria.

Ésta nueva oralidad aparece con los medios electrónicos de comunicación, especialmente con la radio y la televisión, y cuyo énfasis recae en la transmisión de conocimiento e información de manera oral y audiovisual. Tiene, a criterio de Ong, semejanzas con la antigua oralidad por su mística participativa, por su capacidad de alimentar un sentimiento comunal, su concentración en el momento presente e, incluso, el uso de fórmulas. Pero es distinta porque es más deliberada, y se basa en el continuo uso de la escritura y de la imprenta, elementos estos esenciales para la realización y operación del equipamiento así como para su empleo.

Ong considera a esta nueva oralidad inaugurada por los progresos tecnológicos de los medios de comunicación, como potencialmente transformadora, aunque a su vez regresiva, porque por la difusión de imágenes, voces y formas narrativas, permiten la creación de una nueva cultura colectiva, que es diferente en su foco y sus efectos, de las tendencias individualizantes de la imprenta.

Esta nueva cultura colectiva, establecida en base al apareamiento de la televisión, fundamentalmente, estaría caracterizada por una transformación en las relaciones entre las esferas pública y privada, y entre los espacios físico y social, además de que difuminaría las fronteras normalmente claras que separaban los sexos, las generaciones, y a los poderosos, de los que carecen de poder.

Sin embargo, desde ésta lectura se desconoce la otra cara de esa misma moneda tecnológica, y que radica en la posibilidad de los usuarios y miembros de la comunidad o nueva cultura colectiva de resistir o negociar a los efectos tecnológicos de la televisión, y del resto de medios de comunicación.

Tanto las apreciaciones de Ong como las de Innis, en cuanto a la formación y definición del carácter de las sociedades contemporáneas, ponen su peso mayor en el aspecto tecnológico, desconociendo la existencia de intereses nacionales e internacionales, tanto políticos como económicos, que han posibilitado la emergencia de dichas tecnologías, con lo que su lectura se vuelve abierta, inconcluyente, y limitada.

“En todos estos relatos abundan las paradojas. Las fuerzas responsables de la institucionalización, la centralización y la consolidación del poder mediático se expresan en la integración vertical y horizontal y la internacionalización de las industrias mediáticas. La estrecha alianza establecida por éstas con los intereses nacionales e internacionales: la capacidad de estas instituciones para dominar y extender el alcance de la tecnología, para acelerar el movimiento de la información y para ejercer el control sobre el tiempo y, fundamentalmente, sobre el espacio, son todos factores importantes en el ejercicio de ese poder. Pero son fuerzas que hay que sopesar con lo que los teóricos <<mediático-céntricos>> consideran las preferencias, los mensajes o los efectos de esos medios cambiantes, por debajo o más allá de las estructuras políticas; y que tienen por potencial consecuencia la de transformar (o amenazar hacerlo) las sensibilidades y las relaciones sociales.”<sup>7</sup>

Silverstone se refiere a la inclusión de otros elementos dentro del análisis de las transformaciones sociales y culturales en acuerdo con los medios de comunicación. De manera que la comprensión de la fenomenología no represente una visión parcial y limitada del asunto, y se establezca un conocimiento mayor del sistema del que la tecnología de la comunicación participa, que se encuentra formado tanto por procesos tecnológicos, como por procesos políticos, económicos y sociales.

Además hay que tomar en cuenta que los aparatos tecnológicos no traen consigo escritos los textos que luego aparecen reproducidos en la sociedad, el sentido del que son cargados deriva de su participación cultural en el mundo de la vida cotidiana, y de

---

<sup>7</sup> SILVERSTONE Roger, pág 163

los sentidos acumulados y los conocimientos sociales atesorados que luego se objetivan en las máquinas.

De manera que podemos decir que aunque es cierto que ocurren cambios en el uso público y en el consumo privado de los nuevos medios y servicios de comunicación y que dichos cambios conllevan consecuencias para la concepción de las relaciones y prioridades espaciotemporales, no necesariamente son estos los que nos proporcionan nuevas certezas categóricas ni nuevos sentidos universales sobre la duración o la distancia.

Se podría decir que el cambio en la percepción que sobre tiempo o distancia tenemos, recae en la mayor internacionalización de todas las formas de comunicación, que a su vez internacionaliza las ideas actuales que se tienen acerca de espacio y de tiempo, sobre las epistemologías anteriores, basadas en lo sensorial, es decir del conocimiento por experimentación directa que definía el mundo.

Aún así no se puede negar que dentro de todo, el texto que está inscrito en los medios, tiene que ser negociado, aprendido y domesticado por los usuarios, y éste proceso se realiza incluso desde el instante en que se produce el aprendizaje del uso de la tecnología, proceso en que se definen las características del consumo, y de la relación entre medio y usuario.

En el siguiente capítulo intentaremos aterrizar los conceptos manejados a lo largo de este estudio en un caso concreto. Analizar a partir de las líneas de una nueva estructuración cultural, una denominada supercultura, la concreción de un proyecto identitario, o de comunidad que tiene en las imágenes televisivas a su territorio de comunión o de anclaje comunitario, desde una lógica de gregarismo Tribal, que acentúa su accionar en un eterno presente, sin preocuparse por metas o finalidades ulteriores, y cuya propósito recae en el compromiso de una filiación emotiva, que responde a las dinámicas del consumo y la satisfacción hedónica.

## **Capítulo IV: LOST y las nuevas comunidades culturales**

Le interesó el universo insospechado de categorizaciones que se abría ante su perspectiva inocente, que creía que *Lost* era un mero relato de naufragos. En modo alguno: no es sólo la serie más importante de todos los tiempos, sino una pieza filosófica de primer orden. No se entiende el presente si no se pasa por *Lost*

Daniel Link

## **IV.1 Introducción al análisis de caso**

En el presente capítulo intentaremos realizar una puesta en escena de los distintos conceptos que hemos venido manejando como parte de la conjetura desarrollada a lo largo de éste estudio, conjetura que parte de la idea de que la imagen, de manera privativa la imagen audiovisual, en base a sus mecanismos de factura y de difusión, ha potenciado cambios significativos en la conformación del aparato social y de la cultura.

Para ser más específicos, diremos que las características sociales de la época que apuntan a una venida a menos de los valores y de los postulados de la modernidad, en los que la cultura, el arte, y la producción económica habían sido emparentados con un discurso y con un proyecto en el que primaba la razón y una organización social tendiente a la idea del progreso y desarrollo. Han permitido la emergencia de una nueva praxis de socialización, o de socialidad en términos de Maffesoli, que prescindiría de la racionalidad como modelo de organización social, remplazándola por la emotividad como el factor determinante para la cohesión y aglutinación de los nuevos grupos sociales.

Lo que significaría que las búsquedas de agremiación y de filiación, ya no estarían promovidas únicamente por los proyectos nacionales de identificación y de identidad, sino que empezarían a organizarse también a partir de los gustos, de los afectos, y de las simpatías que se generan entre los individuos. Siendo la imagen, especialmente la imagen televisiva, pero también la imagen artística y publicitaria la que se propondría como elemento de comunión de los nuevos grupos sociales además de funcionar como el relato mítico contemporáneo por excelencia. Lo que nos habla de un retorno a los usos considerados como arcaicos, es decir, un retorno a la organización que primaba en las sociedades premodernas, con lo que se manifiesta una ruptura en la linealidad del tiempo, la puesta en crisis de la idea de la historia como un relato unidireccional y progresivo.

Los avances tecnológicos y comunicacionales emprendidos como profundas revoluciones de la vida social, han sido decisivos a la hora de configurar todos estos



procesos previamente descritos. Debido a que las prácticas de relación social, y de aprendizaje de los nuevos medios, no solo han supuesto la implementación de acciones rudimentarias, sino que además la apropiación tecnológica ha determinado importantes cambios a otros niveles del conocimiento humano, tal como lo expresamos en el capítulo anterior, tanto desde las competencias técnicas, esto tiene que ver con el manejo del aparato para su mejor uso y disfrute, como también con los contenidos seleccionados, los cuales alimentan las historias personales, los mitos individuales y colectivos, dinamizan la interacción social, en cuanto al intercambio de valores simbólicos, relacionados con el mismo campo semántico y definen una determinada mirada del mundo en tanto y en cuanto los discursos generados a partir del consumo cultural son reproducidos y puestos en práctica en las actividades diarias del individuo.

En referencia a este tema, hemos propuesto a la televisión como uno de los escenarios más idóneos de análisis de imágenes de industria, o generadas de manera maquinal, no solo por su madurez como medio, sino por su injerencia en la composición de la vida cotidiana, y por ser la fuente principal de visualidad de nuestra época.

La televisión a parte de ser un objeto susceptible de domesticación y de entendimiento tecnológico, es un productor de discursos y narrativas, un soporte para la comunicación de masas, capaz de interactuar con preceptores dispersos y desconocidos. Por tanto, en este tipo de relación la “producción de sentidos, más que depender de un proceso de comunicación, responde a la lecturabilidad textual y discursiva generada por la diversidad de códigos que se entrecruzan en el lenguaje audiovisual televisivo”<sup>1</sup>.

Por lo tanto el potencial de la televisión más allá de su estructura o de sus elementos tecnológicos de transmisión, se encuentra en su capacidad para contar historias (y hacerlo de manera audiovisual). La televisión se empieza a definir como la nueva reproductora de los mitos de la sociedad (construcciones encaminadas a crear seguridad ontológica), se convierte en la hoguera y al tiempo en el abuelo, recuperando de alguna forma la tradición oral con la que la humanidad inicia su proceso de

---

<sup>1</sup> PEREIRA Alberto, *Discurso televisivo y narrativa audiovisual: Perspectivas hermenéuticas de la enunciación*, Universidad Andina Simón Bolívar, 2004, pag 18

conocimiento social (la oralidad secundaria de la que da cuenta Ong). Pero todo aquello en base a imágenes, generadas de manera industrial y profusa, socializadas y distribuidas a niveles masivos, y a escala global, generalizando o si se quiere universalizando de ésta manera los mitos, los ritos, y las ideologías

Dichas imágenes van configurando las nuevas cartografías del mundo. En un principio, las imágenes cartográficas sirvieron para dimensionar y entender la configuración territorial del universo humano. Los mapas y las imágenes que representaban los territorios y las geografías permitieron realizar traslados efectivos en torno a ese espacio, además de consentir una comprensión y una visualización de los territorios.

Sin embargo, en ésta época el mundo ha devenido en imagen, las cartografías, los territorios descritos por la imagen, se han convertido en territorios por sí mismos, el espacio ha sido desplazado por el lugar, la imagen se convierte en lugar de convergencia. Con la supresión de las distancias (generada por la instantaneidad de las telecomunicaciones y la transportación) se pierden a la vez la sensación de extensión territorial y la percepción del tiempo, como hemos dicho en el capítulo anterior las constantes de tiempo y espacio no cambian, lo que cambia es la percepción que de ellas tenemos, a partir de las circunstancias de configuración de nuestra realidad cultural y social. Todos los capitales culturales se vuelven accesibles sin esfuerzo y con rapidez.

Es así que hablamos de una territorialización de la imagen, del devenir de la imagen en territorio, de la virtualización del espacio, de la colonización de geografías ficticiales, topografías virtuales, imágenes que configuran, y que en si mismas son el espacio, y la extensión territorial. Donde convergen habitantes de comunidades culturas dispares, que anclados en este nuevo territorio de la imagen, reconfiguran sus estrategias culturales, y generan nuevos procesos de identificación transnacional, transterritorial o transcultural.

En éste último estado técnico de la naturaleza, la nueva Babel no es ni Tokio, ni Nueva York, ni Berlín, la capital del mundo en nuestros actuales momentos es un territorio indefinido, un espacio virtual: La Red, estructura compleja de conectividad e instantaneidad comunicativa se ha convertido en la construcción babélica por excelencia, en el territorio de convergencia de todas las matrices culturales.

Es en éste territorio virtual, desde donde se van generando los nuevos procesos de estructuración social, la distribución masiva de ideologías y programas ideológicos de occidente, ha logrado una cierta metaconexión, lo que ha facilitado que a partir de los contactos en la red se generen nuevas comunidades culturales que no responden a los viejos perfiles comunitarios que se definían principalmente por la coincidencia histórica de individuos en una misma geografía y los proyectos de la razón de la ilustración, lo que de alguna manera determinaba las similitudes, empatías y proyectos comunitarios, que facilitaban la construcción de una comunidad cultural.

Ahora por el contrario la coincidencia histórica, el territorio común habitado por los individuos, es la imagen, a partir del consumo de determinados discursos audiovisuales, y sus usos y apropiaciones, con fines hedonistas, gratificantes o cognitivos, y su socialización en la red, se van generando estructuras comunitarias, nuevas comunidades culturales, y también nuevas identidades que funcionan con el apelativo de comunidades virtuales y avatares con los que el individuo se resignifica, y que de alguna manera cumplen con las dinámicas de la comunidad tradicional. Sin que su organización responda a un proyecto racional, o se plantee objetivos o metas colectivas, cuyo principal nexo es la emotividad, la simpatía, el gusto compartido.

Sin embargo, esto no supone el fin de la realidad convencional, ni mucho menos, diremos que lo que se produce es la emergencia de una super realidad, que al igual que la super cultura, está entendida como una estructura promovida como realidad adyacente a la realidad de anclaje, de la que los individuos participan, sin que por esto pierdan la noción de la realidad real.

Los territorios físicos, los patrones culturales geográficos y nacionales, no son suplantados por éste nuevo orden de las cosas, simplemente actúan en coexistencia, son de alguna manera interdependientes, no son autorreferenciales, conviven en un permanente diálogo.

Lo que si está claro es que el apareamiento de ésta nueva ecología mediática y a su vez éste entorno policultural, ha determinado la estructuración de un sujeto *ad hoc* con las circunstancias, un individuo característico de los tiempos, definido enteramente desde la visualidad, y de lo que todo ello conlleva

Como hemos advertido, para aterrizar estas propuestas encararemos un ejemplo más o menos concreto, que tiene que ver con la última y quizá más madura propuesta de producción televisiva. Y la manera que su consumo y socialización determinan la emergencia de estructuras culturales y dinámicas identitarias particulares. Se trata del Megafilm, una propuesta televisiva que en la última década ha adquirido gran relevancia y notoriedad.

Como habíamos mencionado el relato televisivo vendría a ser el potencial de la televisión más allá de su estructura o de sus elementos tecnológicos de transmisión.

Y como categoría de la dimensión narrativa el relato vendría a ser definido de la siguiente manera:

“Se lo puede definir como un texto concreto mediante el cual se narra una historia; y, por lo tanto, como texto es un constructo finito que, en el caso de la literatura, se plasma mediante palabras en un cuento, en una novela, por ejemplo; y, tratándose de un relato audiovisual, se materializa en sustancias expresivas como las imágenes en movimiento y secuenciales, en signos

lingüísticos (orales y escritos), en música, en efectos de sonido; elementos con los cuales se construye y actualiza una historia”.<sup>2</sup>

El relato por lo tanto debe ser entendido primero como una construcción narrativa, por lo que debe estar perfectamente delimitado dentro de su extensión física, un inicio y un fin o una conclusión, además por medio de él se narra una historia, a partir de los recursos e instrumentos propios del tipo de relato que sea. Si es literario, se utilizará palabras, y si es que es audiovisual (cinematográfico, televisivo u otros) se lo hará mediante imágenes y sonidos. De esta manera el relato podría ser interpretado en oposición al mundo, dado que aquel tiene principio y fin a diferencia de éste. Su lógica de ordenamiento sería rigurosa y determinada, en cuanto a los límites impuestos.

Por consideraciones operativas los relatos se clasifican en géneros, cada uno de los géneros se definen por particularidades propias y específicas tanto en las características argumentales como técnicas.

En el último siglo la televisión ha alcanzado sus cotas de madurez más evidentes, y es precisamente en éste instante histórico, que surge el género del cual nos ocuparemos con particular atención, que por sus características particulares se ha convertido en la propuesta de lenguaje televisivo más innovadora, el llamado megafilm, que se presenta como un lenguaje audiovisual con un nivel altísimo de exigencia artística, donde la sensibilidad cinematográfica, la rigurosidad del relato, el manejo de la síntesis, la elipsis y un impresionante empleo del montaje, del encuadre, como parte fundamental o elemental del lenguaje fílmico y del desempeño actoral determinan un producto final que no tiene equivalente en ningún otro medio.

Ejemplos de éste nuevo género en el universo televisivo son: Twin Peaks, Riget, Los Sopranos, Six Feet Under, 24 y de la que nos ocuparemos brevemente Lost. Producciones que por presupuesto, exigencia técnica y distribución masiva, han

---

<sup>2</sup> ibid, 136

superado de amplia manera a los productos cinematográficos, llegándose a pensar incluso en la posibilidad de que el futuro del medio se encuentre en éstas producciones.

¿Cuál es la característica particular de éstos géneros del discurso ficcional televisivo, que los vuelven relevantes para éste estudio?

Tiene que ver con su grado de consumo a nivel masivo, y sus rigurosos procesos de apropiación, que han determinado como dijimos en líneas anteriores una reestructuración de los entramados de la cultura, debido a que sus líneas argumentales se van convirtiendo en los programas ideológicos y culturales con los que empiezan a funcionar pequeñas redes o asociaciones de individuos, o comunidades culturales virtuales transnacionales(es indiferente el lugar de proveniencia, incluso hasta el idioma no supone un problema mayor para los miembros de estos constructos culturales) y que determinan que el discurso audiovisual se constituya en el territorio o en el lugar desde donde se estructuran éstas redes y vinculaciones de super realidades, definiendo los patrones de identificación y de regulación, a partir de los procesos de videncia, y de socialización de la misma. El consumo de estos productos, se convierte en el nexo que junta a un determinado grupo de personas en pequeñas tribus o insipientes comunidades, que van generando discursos de parentesco, empatía e identificación, unos con otros, a partir del gusto generalizado que tienen con el producto. E inclusive su contacto con los creadores del mismo, influye en el desarrollo de la trama.

Utilizaremos como ejemplo particular para graficar los escenarios antes descritos a LOST, megafilm lanzado por la cadena norteamericana ABC en septiembre del 2004, y que en el momento en que se realiza ésta investigación se encuentra en la emisión de su quinta temporada, teniendo contemplado el desarrollo de una sexta y última temporada, con la que se cerraría la trama argumental. Debido a que sus características particulares nos permiten utilizarla como metáfora del escenario que intentamos construir.

Esto por su estructura de relato coral, que ejemplifica una realidad transnacional, transcultural, y que de alguna manera encara el concepto de super realidad que hoy mencionamos, a partir de las herramientas de la narrativa audiovisual, y de los géneros de la ciencia ficción, que determina un universo transformatorio, en el que se empieza a gestar una sociedad incipiente que se estructura en un territorio desconocido, y en muchos aspectos que tiene características ficcionales, un territorio desrealizado, donde las múltiples matrices culturales son depuestas en función de organizar una convergencia social, determinada por la empatía y la similitud circunstancial

Mediando el relato de sobrevivencia, se encuentra la metáfora de la sociedad contemporánea, de la enigmática construcción del mundo, que reduce las fronteras y las extensiones territoriales y transforma las estructuras culturales y las ligazones o asociaciones identitarias.

Esta disposición narrativa enigmática, seductora y a la vez adictiva, ha generado un fenómeno muy interesante, que es el culto activo, utilizando la red como lugar y medio para relacionarse con los otros habitantes de este territorio audiovisual, los televidentes, han empezado a generar estructuras comunitarias que tienen en común el consumo activo de este producto de la televisión, lugares virtuales de encuentro en donde se socializa las estrategias de videncia y se interactúa con el medio y con el lugar, planteando por ejemplo teorías delirantes, sobre la naturaleza del relato o sobre la naturaleza de los enigmas, proponiendo respuestas alternativas o realizando interpretación de los códigos o una apropiación de los mismos, que determinan el funcionamiento de la estructura grupal que van formando, normativas de comunicación, dinámicas de participación, reglamentación de la convivencia (virtual) desde ahí que en la multitud de foros y blogs que pululan en la red sobre el producto en cuestión, se han planteado varias alternativas al desarrollo argumental.

Se han escrito libros sobre el tema, se han producido juegos, elaborado programas especializados, o podscats, en los que los habitantes de éstas comunidades participan e interactúan, de manera que el espectador o el consumidor encara el sistema de imágenes industriales ampliando las extremidades de las mismas.

Y aun así, al terminarse el producto en su transmisión, o consumo regular, dichas instancias y estrategias de consumo y de satisfacción individual y grupal, seguirán reproduciéndose, ampliándose, perfeccionando o mutando hacia un estadio diferente.

Nos encontramos ante la infancia misma de un fenómeno del que no tenemos claro hacia donde va a desarrollarse, apenas alcanzamos a ubicarlo en sus antecedentes y a responder por sus orígenes cercanos, pero es imposible atreverse a dar conclusiones definitivas sobre los resultados, o sobre las dimensiones reales que éstas estructuras tendrán en el futuro

De alguna manera éste nuevo tipo de sociedad y de individuo, que en ninguna medida suplanta o elimina a las sociedades tradicionales y a los territorios de la realidad real, configuran el panorama de la ecología visual y de los regimenes de la mirada actuales, además de promover campos de interacción y desenvolvimiento social que unos años atrás eran insospechados, como la simulación, la descorporización del territorio, la vida especular y la primacía de la imagen.

El análisis que nos disponemos a realizar, no pretende ser una crítica sobre la pertinencia argumental del producto, sobre la veracidad o verosimilitud de su trama o una interpretación estética o artística. No pretendemos valorar al texto desde patrones de gusto, o de relevancia discursiva. Lo que nos disponemos a realizar es poner en evidencia los mecanismos de construcción del discurso audiovisual, partiendo de un modelo que tiene en la semiótica y la teoría cinematográfica su base teórica, y luego hacer un barrido en la red que nos permita dar cuenta de los fenómenos de recepción que en torno a dicho discurso audiovisual se han generado.

Sin embargo previamente realizaremos un acercamiento a las características narrativas del producto destinado al análisis.



Ya desde el comienzo, con sus prolijas analepsis, *Lost* había indicado lo esencial de su política narrativa, organizada mediante *flashes* de presente y memoraciones intercaladas. El método, convencional hasta la náusea, tuvo siempre en el cine la utilidad (nada menor) de evitar las largas peroratas explicativas. Los personajes no tienen que contarle a nadie lo que le ha pasado, antes de naufragar en una isla incomprensible, porque lo vemos en un *flashback* (en realidad, en varios).

Las analepsis, además de funcionar en relación con una determinada economía narrativa, tienen en *Lost* un valor teórico a propósito del relato y una función de *shifter*. En cuanto al relato, sirven para decir que toda historia está siempre horadada (incluso, que la Historia *es* lo agujereado) y que esos huecos de sentido son los que sostienen la intriga, es en parte lo que la hace un producto propio de la posmodernidad, porque desde su razón argumental encarna los postulados vitales de lo posmoderno. ¿Pero entonces...?, ¿será que...?, etc. El sentido no está en lo que se presenta sino en lo que es impresentable: el sentido es el trazo de una ausencia. *Lost* hace de lo no dicho una regla dorada y una política ciertamente exasperante.

Como el silencio, lo impresentable y lo no dicho constituyen la política del sentido que *Lost* sostiene.

¿Cuál es el presente del relato en *Lost*? Hasta la próxima pirueta narrativa, coincide con el nuestro: tres años después del accidente, tal como se señala en los antes nunca usados cartelitos que incluye la quinta temporada ("tres años después", "tres años antes"). Las semanas posteriores al accidente (lo que constituía el presente narrativo hasta la tercera temporada) es ahora totalmente retrospectivo. Para aumentar todavía más el vértigo, los guionistas han hecho que la isla (en fin: el grupo de sobrevivientes) vaya y venga a través de los estratos temporales. Y como si eso fuera todavía demasiado "transparente", los saltos se repiten según el personaje en el que se focalice. En algún sentido, el *random* de los saltos temporales se revela un poco dañado porque siempre lleva a los personajes *a tiempos significativos*. De modo que se produce un encastramiento entre dos formas de presentar las retrospectivas: algunas son puramente formales (narrativas), otras están justificadas en la historia (fatalmente, los personajes se encontrarán con ellos mismos en el pasado). En todo caso, se trata de

presentar alguna información necesaria para que comprendamos qué es la isla, quiénes los que se la disputan, y para que podamos resolver tantos misterios

El relato es un espacio agujereado: esos agujeros, lo que nos falta saber (el saber como falta), es lo que ahora empieza a suceder (fragmentariamente, según la lógica del disco rayado) ante nuestros ojos. No hacen falta explicaciones. Lo que pasó, lo que pasará, lo que hubiera pasado, lo que habría de suceder nos será mostrado hasta el fin del relato argumental, teniendo siempre a la ausencia y al agujero narrativo como el movilizador del relato.

Lo que *Lost* propone es tan complejo como narración audiovisual que supone un conjunto de saberes narratológicos imprescindibles para delinear todas y cada una de las escenas. Los guionistas de *Lost* saben que una trama es un conjunto de pormenores lacónicos. Saben también (como lo sabía Borges) que esos pormenores tienen larga proyección sintáctica y semántica. Podemos llamar pormenores lacónicos de larga proyección sintáctica a los que aparecen en escenas que relacionan unidades lejanas del relato y pormenores lacónicos de larga proyección semántica a los que sirven para otorgar espesor a los personajes y a la trama (sin que, muchas veces, se pueda diferenciar a unos de los otros)

Una vez establecido ese principio (una vez admitida esa regla), sólo se trata de actuar en consecuencia: todo lo que en *Lost* se haga y diga funciona como un pormenor de larga proyección (sintáctica o semántica) y son muy pocos los momentos que se apartan de esa ley de verosimilitud realista.

Teniendo en cuenta estos antecedentes procederemos a realizar un breve análisis de la serie que tiene como metodología un esquema propuesto por Manuel Fernández Garrido, sustentado en la teoría fílmica y la semiótica de la imagen.

## **IV. 2 Análisis de Caso.**

### **1.- PREVISIONADO: LECTURA SITUACIONAL**

**Título de la obra:** Lost (Perdidos)

**Año de realización, país en que se produjo:** Estados Unidos, septiembre del 2004 es la fecha del lanzamiento de la serie, que es producida por la cadena ABC, con cinco temporadas al aire hasta la fecha de realización de éste trabajo, Creada por J.J. Abrams y producida por Bad Robot Production y Touchstone Television

**Época en la que se realiza la acción:** El desarrollo de la narración se ubica en la primera década del siglo XXI, la ficción arranca en el año 2004 que es donde se produce el punto de giro que posibilita la aparición del conflicto que se despliega a lo largo del producto visual. Las tres primeras temporadas dan cuenta de los meses que los protagonistas sobrevivientes del vuelo 815 de Oceanic Airlines, pasan en la isla en la que su avión se estrella. Sin embargo, a partir de la cuarta temporada se produce un giro narrativo y temporal, que a partir de una fragmentada elipsis lleva a los protagonistas del relato tres años en el futuro empatando con el tiempo en que los espectadores nos encontramos. Sin embargo, luego los accidentes temporales, los agujeros narrativos y el aparato argumental llevará a los personajes al pasado, concretamente a la década de los 70's, donde seguirá desarrollándose la acción narrativa.

**Género al que pertenece:** Relato de ciencia ficción, que colinda con el drama y el relato de aventuras.

La cadena ABC había decidido producir la serie antes incluso de que hubiera un guión escrito. Bastó que J. J. Abrams y Damon Lindelof expusieran un esbozo de la serie para que tomaran esa decisión.

## 2.- POSTVISIONADO: LECTURA CONCRETA

### 2.1. LECTURA NARRATIVA .

#### **Síntesis argumental:**

El 22 de septiembre de 2004 se estrenó la primera temporada de Lost en los Estados Unidos, que estaba compuesta de 25 episodios. En la primera temporada se introducen los personajes, se explica cómo ha llegado cada uno de ellos a esa situación y se muestran las primeras interacciones entre ellos. Además, se introducen también por primera vez algunos de los enigmas de la isla.

**Sinopsis:** El relato arranca con el accidente que sufre el vuelo 815 de Oceanic Airlines que se estrella en una remota isla del Pacífico. Un grupo de pasajeros logra sobrevivir a la colisión, los accidentados sobrevivientes pronto empiezan a dar con una serie de fenómenos extraños que acontecen enigmáticamente en el lugar en el que se encuentran varados. Lo que da un vuelco significativo a la narración que en un inicio parece situar la historia en el género de la aventura, sin embargo, la aparición de una extraña criatura de humo que acomete a varios de los náufragos, pone los lindes de los acontecimientos en el terreno de la ficción sobrenatural, que se irá acentuando, pero para bordear un terreno más cercano a lo preternatural y al entramado de la ficción psicológica.

Jack Shepard se erige inicialmente en el líder de la comunidad. Su condición de médico le permite ser útil a los demás y empezar a ganarse su confianza. El encargado de obtener comida es John Locke (su nombre es un guiño histórico al filósofo inglés John Locke que sentó las bases del empirismo y del liberalismo), un personaje con una personalidad contrastante por el que el resto del grupo de sobrevivientes sienten respeto y desconfianza a partes iguales. En la personalidad de estos dos personajes subyace uno de los conflictos claves en el relato, y en la naturaleza misma de los debates de la época, por un lado Shepard, el médico, simboliza la razón, la modernidad, el conocimiento científico mientras que por otro lado, Locke simboliza el mito, la fe, la irracionalidad del afecto y el misticismo.

La progresión de los capítulos devela, en medio de diversos descubrimientos acerca de la naturaleza misteriosa de la isla, los motivos por los que cada personaje

estaba en Sídney, lugar desde el que parte el vuelo de Oceanic que termina en el accidente antes mencionado. A partir de una serie de flashbacks que se instituyen como el recurso básico de la estrategia argumental del guión de la serie. Además, se van generando relaciones sentimentales y de rivalidad al interior de la tribu que se organiza en función a las demandas que la sobrevivencia exige, crece por ejemplo entre Jack y Sawyer (personaje que tiene la característica del antihéroe, tan celebrado en los relatos contemporáneos, por lo que luego su estatus y condición de liderazgo incrementará) una especie de rivalidad por Kate, una chica por la que ambos se sienten aparentemente atraídos.

Mediada la temporada, Sayid, personaje que dentro del funcionamiento del colectivo tiene a su cargo la seguridad del campamento, descubre a una extraña mujer francesa llamada Daniel Rousseau (ésta es otra referencia más a la filosofía, por la relación que se desprende con el pensador francés Jean Jacques Rousseau) que lleva años atrapada en la isla y que es la primera que habla de la presencia de los denominados “otros” personas que también pueblan la isla, y que funcionan como ejemplificación de la otredad virulenta, del otro como hostil, paranoia extendida largamente en el pensamiento contemporáneo de Estados Unidos y Europa, la encarnación peligrosa del inmigrante, del desconocido, alteridad virulenta que encarna al sida y las epidemias, el otro como sospechoso, como indigno de confianza.

Uno de estos misteriosos habitantes hace acto de presencia poco después y rapta a Claire, una mujer embarazada que consigue regresar al poco tiempo, aunque sin recordar nada de lo ocurrido. Por su parte, Locke también hace un descubrimiento: una escotilla en el suelo cuya apertura le obsesionará a partir de entonces. Mientras tanto Sawyer, Jin, Michael y su hijo Walt construyen una balsa para tratar de escapar de la isla. Al final de la temporada varios personajes consiguen abrir la escotilla por medio de dinamita, y la balsa abandona la isla aunque es interceptada y atacada poco después por una embarcación que es presumiblemente propiedad de los “otros” lo que concluye con el rapto de Walt, el único niño del grupo de sobrevivientes.

## **Segunda temporada**

El primer capítulo de la segunda temporada se emitió en Estados Unidos el 21 de septiembre de 2005. Consta de 24 episodios. Son mostrados por primera vez los otros

supervivientes del avión, así como los otros enigmáticos habitantes de la isla. Además, tanto en esta como en las sucesivas temporadas, se sigue profundizando en el pasado de los personajes.

**Sinopsis:** La escotilla que los personajes habían conseguido abrir al final de la primera temporada resulta ser una especie de búnker. Dentro encuentran a un ocupante, Desmond Hume (Referencia hipertextual del pensador e historiador David Hume, de nacionalidad escocesa al igual que el personaje de la ficción) quien habla acerca de la existencia de una computadora en la que debe introducirse la serie de números "4, 8, 15, 16, 23 y 42" (misterio que se volverá recurrente en el transcurso del relato) cada 108 minutos, de lo contrario el mundo corre el riesgo de desaparecer.

La credibilidad de ésta teoría es puesta en duda por los infortunados sobrevivientes del vuelo 815 de Oceanic. Quienes debaten acerca de si deberían o no creer en lo que Desmond les dice. Aquí se radicaliza la división de poderes que se manifestó en la primera temporada, por un lado la razón y la explicación científica por la que apela Jack quien está más interesado en sacar de la isla a los náufragos, y por otro el interés metafísico que la isla despierta en Locke. Nuevamente se encumbra el debate entre la razón y la fe, que marca el ritmo de la narración.

Gracias a un vídeo informativo que se encuentra en el bunker de Desmond se descubre que ese lugar es una de las estaciones de La Iniciativa DHARMA, un proyecto que está revestido por el misterio y el hermetismo, característico en la estructura argumental del megafilmm. Mientras tanto, Sawyer y Michael, cuya balsa había sido destruida al final de la primera temporada, regresan a la isla y allí se encuentran con más supervivientes del accidente del vuelo 815 de Oceanic, que habían ido a parar a otra parte de la isla, y se empieza a narrar los 48 días de estancia de los mismos en aquel lugar, además de los recurrentes flashbacks con los que se articula una suerte de red de coincidencias entre los protagonistas del asunto relatado, en la que los hechos descritos coadyuvan a forjar una idea determinística sobre los sucesos del accidente, albergando la posibilidad de que todos los acontecimientos operados a lo largo de la historia no respondan a la progresión del azar, sino que sean parte de un plan instrumentado por fuerzas desconocidas.

A mitad de temporada Rousseau captura a un hombre que dice llamarse Henry Gale un personaje que despierta sospechas en el grueso de la población de la isla y que es retenido y torturado con el fin de obtener respuestas, que son el anhelo máximo, tanto de los personajes como de los espectadores del discurso, ya que es en torno a la desinformación, al agujero, y al desconocimiento que gira la mecánica del relato. La ausencia y la desinformación se yerguen como las armas narrativas de dominio que ejercen los creadores de éste discurso audiovisual. A la par de éste suceso Locke encuentra otra estación cuyo contenido sugiere que quizás todo el asunto de introducir los números cada 108 minutos sea solo un experimento psicológico instituido por la gente de la iniciativa DHARMA y que hacerlo quizá no sirva para nada, lo que pone en serio cuestionamiento su fe y creencia sobre la naturaleza especial del lugar en el que se encuentran todos.

Mientras tanto, Michael llega a un trato con “Los Otros”: Debe liberar a Henry y tender una trampa a sus propios compañeros para recuperar a su hijo. Plan que es llevado a cabo con algunas consecuencias lamentables, como resultado Jack, Kate y Sawyer son capturados por los Otros, mientras que a Michael y a Walt se les proporciona un barco para que puedan abandonar la isla. Paralelamente Locke y Desmond protagonizan un debate sobre la suspensión de las actividades en la escotilla, Locke víctima del desencanto, pretende demostrar la farsa de la teoría de la computadora y el ingreso de los números cada 108 minutos. Mr. Eko uno de los nuevos habitantes de la isla pretende detener a Locke en su intento de suspender las operaciones de la computadora pero no lo logra. En el último momento Desmond entiende que algo va mal en todo ese asunto y activa un mecanismo de emergencia. Aunque al final de la temporada vemos como La isla entera se ve envuelta en una luz cegadora y en un sonido atronador, que presagia la validez de la teoría de Desmond Hume.

### **Tercera temporada**

La tercera temporada comenzó en Estados Unidos el 4 de octubre de 2006. Consta de 23 episodios. En ésta, los supervivientes empiezan a tener un contacto directo con Los Otros, llegando a convivir con ellos en ocasiones. También aparecen por primera vez flashbacks dedicados a estos otros personajes.

**Sinopsis:** En éste punto el relato toma dos líneas argumentales, por un lado se establece un recorrido por la vida de la sociedad paralela a la de los náufragos protagonistas, la llegada de Kate, Shepard y Sawyer al campamento de los “Otros” supone el pretexto para develar la naturaleza del grupo de hostiles, y para explicar sin mayores detalles algunos de los acontecimientos sucedidos previamente, desde el punto de vista de éste grupo. También se revela la verdadera personalidad de Henry Gale, quien resulta ser el manipulador líder de los “Otros” un personaje que se vuelve enigmático por las respuestas que se intuye posee, pero se niega a ofrecer tanto a los protagonistas de la ficción como a los espectadores. Por otro lado se nos deja ver los acontecimientos por los que atraviesa el resto de sobrevivientes del vuelo 815 de Oceanic Airleans. Locke, Desmond y el Sr. Eko han sobrevivido a la explosión de la escotilla, la tediosa tarea del ingreso de los números parece haber concluido. Sin embargo, tras la explosión se descubre que Desmond Hume adquiere una extraña habilidad, logra ver acontecimientos del futuro, tal como David Hume se convirtió en un visionario con su teoría de pensamiento filosófico, también Desmond David Hume adquiere el don de la visión. Circunstancia que se incorpora al relato y que supone un giro narrativo, tanto a nivel formal, como también a nivel de contenido. Hume presagia la muerte de uno de los personajes, y trata de evitarla a toda costa, sin embargo, al final concluye que no puede transformar el futuro, y ese destino es inevitable. Jack, Kate y Sawyer, por su parte, están en cautiverio como prisioneros de Los Otros. Al poco, Kate y Sawyer consiguen escapar gracias a la ayuda de Jack, Propiciándose entre ellos un triángulo amoroso, que determina en parte las circunstancias del escape. Ellos dos consiguen huir, pero Jack debe quedarse solo. El motivo por el que Jack se queda en cautiverio tiene que ver con su profesión, Jack es cirujano y al parecer Ben el líder de los otros necesita de una operación que le libre de un tumor en su columna vertebral.

Con el tiempo, Shepard empieza a sentir algo por Juliet, una de las personas del campamento del “los otros” que también es médico, y tiene a su cargo solventar un problema que se cierne sobre todas las mujeres embarazadas en la isla. Algunos episodios después Kate y Sawyer consiguen regresar al campamento, y convencen a Locke y a Sayid para viajar a través de la isla e intentar liberar a Jack. Su sorpresa es que cuando llegan Jack parece tener un trato amistoso con Los Otros. Hablan con él para convencerlo, pero Shepard luce resuelto en su plan de ayudar a los otros, quienes le han ofrecido sacarlo de la isla en un submarino que poseen y en el que hacen viajes para



entrar y salir del lugar. Sin embargo, Locke destruye el submarino, lo que causa un gran revuelo. Que termina con un éxodo de Los Otros (acompañados de Locke, que necesita encontrar respuestas). Kate, Sayid, Jack y la propia Juliet regresan al campamento. La presencia de esta última causa un gran malestar, pero Jack la defiende y el resto deciden darle un voto de confianza, que de todas formas se acabará cuando Sawyer (gracias a Locke) consiga demostrar que ella sigue al servicio de Ben. Finalmente, se descubre que ella está actuando a favor de Ben en contra de su propia voluntad, y tienden una trampa a Los Otros, consiguiendo como resultado matar a varios de ellos. Ben es capturado sin planear por Jack y sus compañeros. Mientras tanto, en el campamento descubren a una paracaidista que dice venir con un barco que los está buscando. Charlie (el personaje del que Desmond a presagiado su muerte) y Desmond logran desbloquear la señal de radio que imposibilitaba las comunicaciones, para finalmente ponerse en contacto con el barco que aparentemente les va a rescatar.

## **Cuarta temporada**

La cuarta temporada comenzó en Estados Unidos el 31 de enero de 2008. Consta de catorce episodios (el número reducido de episodios tiene que ver con la huelga de guionistas de Hollywood). En ésta temporada los supervivientes tienen contacto con las personas del carguero, las cuales no tenían intenciones de rescatarlos, sino de matarlos.

**Sinopsis:** La cuarta temporada comienza con un flashforward de Hurley en su vida fuera de la isla. Pues en ésta temporada podemos ver en una estructura narrativa que emplea varios saltos de tiempo, la nueva vida de los sobrevivientes después de que logran salir de la isla, específicamente seis de los que viajaban en el vuelo 815 de Oceanic, conocidos por todos como los Oceanic 6 (los seis de Oceanic) , entre los que se encuentran Hurley, Jack, Kate, Sun, Sayid y Aarón (el hijo de Claire), junto a ellos también escapó de la isla Desmond, también se aprecia a Ben, John Locke fuera de la isla. Se muestra que el equipo de rescate que venía con Naomi la paracaidista que llegó a la isla y que al final de la tercera temporada fue asesinada por Locke, quien se oponía a la llegada de la gente del barco carguero, no estaban verdaderamente allí para rescatar a los sobrevivientes del accidente del vuelo 815 de Oceanic Airleans, sino que venían en busca de Benjamín Linus.

Durante esta temporada se descubre que Ben puede "llamar" al humo negro, aunque sigue sin conocerse su procedencia o composición, y lo utiliza como defensa y protección para enfrentarse al grupo de mercenarios que ingresan a la isla y que venían en el barco para capturarlo, y que terminan matando a Alex la hija de Ben. Además de ellos hacen aparición tres personajes cuyos propósitos son desconocidos, pero terminan mezclándose con el campamento de los sobrevivientes de la colisión aérea. Destaca entre ellos Daniel Faraday un científico que tiene ciertos trastornos neuróticos y que al igual de Benjamín Linus, parece tener respuestas a varios de los misterios que ocurren en la isla, sin embargo, tampoco hace mayores descubrimientos para desentrañar los innumerables misterios de la trama. En el último capítulo Ben, tratando de salvar a todos de la gente que viene en el barco enviado por Charles Widmore, un personaje igual de oscuro que Linus, mueve la isla mediante un extraño mecanismo para que no sea nuevamente encontrada.

## **Quinta temporada**

La quinta temporada comenzó en Estados Unidos el 21 de enero de 2009. Consta de diecisiete episodios

En esta temporada que es la última en ser transmitida al momento en que se realiza este análisis, se usan dos líneas temporales a la hora de narrar los acontecimientos. Por un lado se van notando las consecuencias de que Ben mueva la isla: la isla se empezará a desplazar a lo largo del tiempo de una manera descontrolada, afectando a personajes como Sawyer, Juliet, Miles, Faraday o Charlotte y Locke. Por otro lado, en septiembre del 2007, Jack y Ben empiezan a trabajar juntos para reunir a Sayid, Hurley, Kate y Sun y llevarlos de vuelta a la isla.

Los saltos temporales de la isla terminan cuando Locke regresa al pozo de la estación "La Orquídea" lugar desde el que Ben movió la isla. Y restaura el mecanismo que fracturó el espacio temporal.

Los personajes que se quedan en la isla quedarán atrapados en el pasado, terminando juntándose con el campamento de la iniciativa DHARMA. A mitad de temporada regresan los personajes que habían logrado salir, y todos exceptuando Sun, Locke y Ben serán también transportados a la década de los 70's donde por tres años

han permanecido Sawyer, Juliet, Jin, Miles y Faraday. El encuentro con el grupo provocará varios incidentes que encaminaran a una nueva teoría para lograr revertir todos los acontecimientos ocurridos a partir del accidente del vuelo que partía de Sydney a los Ángeles, y en el que se encontraban todos los sobrevivientes que colisionaron contra la isla.

### **Nudos Narrativos:**

Al tratarse de una narración que privilegia el enigma y el desconocimiento como mecanismo de articulación de la trama, y como estrategia de seducción del público, los nudos narrativos se centran en la constelación de misterios que pueblan la historia. A continuación haremos un breve repaso por un par de ellos. Pero antes debemos desestimar algunos supuestos que se intuyen en una primera lectura del discurso visual. Se puede creer que el texto es una relectura de Robinson Crusoe, de cómo sobrevivir en una isla (o de cómo un solo hombre recrea a toda la sociedad burguesa); o que acaso podría tratarse de El Señor de las Moscas y el problema de la naturaleza humana (los personajes no son niños como en la novela de William Golding, pero debe reconocerse que están bastante infantilizados por el trauma y bastante obnubilados a la hora de encontrar soluciones). Se puede pensar también en que quizás podría tratarse de La invención de Morel de Bioy Casares después de todo los personajes parecen vivir en un presente continuo. De alguna manera siempre es el primer día, sus barbas no crecen demasiado, no pierden peso; sus peinados son, si no envidiables, siempre decentes. En fin, si bien no trata de eso, hay ciertos aspectos que conciernen a cada una de esas teorías. Por un lado podríamos decir que si bien el texto no tiene que ver profundamente con la reinención de la sociedad burguesa, si se trata por el contrario de la microficción de la sociedad posmoderna, un horizonte transfronterizo, con un proyecto de cultura más o menos global, es decir, una recreación in situ, del espectáculo massmediático de la vida posmoderna. Por otro lado también tiene que ver en parte con el señor de las moscas, pero acá el tinte es foucaultiano, existe un aparato de control, un yo desconocido que parece ejercer vigilancia y por tanto las relaciones de los personajes tienden a ser de sospecha, los distintos grupos están enfrentados, los protagonistas del accidente con “los otros”, la gente de DHARMA con los hostiles, la gente de Charles Widmore con todos los habitantes de la isla. Y propiamente recrea ese eterno presente del que se da cuenta en la invención de Morel, y que también es síntoma de los relatos

de la posmodernidad, la experiencia de lo efímero como síntesis del eterno presente, un eterno habitar en un espacio vacío, en el intervalo de tiempo, en ese mundo flotante y sin amarras.

De ahí que uno de los grandes nudos narrativos sea el de las constantes tiempo y espacio, la serie fractura éstas dos dimensiones, no solo desde la línea argumental sino también desde el tratamiento formal, pero de eso ya hablaremos más adelante.

Lost explora las posibilidades de una temporalidad alternativa, es recurrente en la serie que se juegue y se experimente con el tiempo de los personajes, el tiempo de vivencia, el tiempo del acontecimiento, el tiempo biológico, durante todo el relato las circunstancias se ciernen en torno a este factor es una de las dimensiones que definen el núcleo de la narración, y que se vuelve más agudo y más comprometido con las circunstancias narrativas a medida que la historia avanza. Al mismo tiempo la construcción de un espacio enrarecido que en éste caso es la isla, es fundamental a la hora de interpretar las directrices que fundamentan el argumento. Un virginal punto en un planeta habitado hasta la saciedad, resulta la evocación de los nuevos espacios que el hombre en su afán aventurero colonizador no ha podido conquistar, o que se encuentra ahora habitando. Estos espacios utópicos, hablando desde la interpretación etimológica del término *Utopos*, sin lugar, donde convergen todas las tramas y hebras de las distintas culturas humanas, fragmentándose, hibridándose, entrando en conflicto. Comunidades que se encuentran suspendidas entre la Cultura y la Supercultura, habitantes de un espacio enter, y que tienen en la red, y en la imagen mediática su continente y su contenido.

El otro nudo argumental está presente en el debate de la ciencia contra la fe. El discurso moderno, su proyecto racional, de cultura nacional y de aparato lógico y científico, que encarna el constructo que da origen al mito del progreso en contraposición a las visiones desencantadas, románticas y premodernas de la vida humana percibida y vivenciada desde la irracionalidad, la creencia, la fe, rigores que tienden a vincularse con el mito, con lo inexplicable a niveles científicos, que solo tienen cabida desde la metafísica, desde el discurso mágico religioso, desde el intimismo de la experiencia espiritual. Debate que también define las relaciones entre Oriente y Occidente, espiritualidad versus materialidad, la ciencia contra el proyecto del espíritu. Sin embargo, el binarismo no es una de las cosas que definan éste relato que se

caracteriza por la ambigüedad, por lo difuso (de ahí que podamos decir que es un relato neobarroco) es así que los personajes y las situaciones oscilan entre explicaciones mágicas y científicas, por un momento la salida parece encontrar su fundamento en la experiencia irracional, mientras que en otras ocasiones las respuestas privilegian el lado científico.

Es así que varios misterios pueden tener origen y causa en éstas constantes. La secuencia de números que deben ingresar en la computadora de la estación del cisne cada 108 minutos, personajes que parecen omnipresentes y atemporales como Richard Alpert, experimentos científicos con osos polares. La extraña columna de humo que habita en la estación el templo, curaciones milagrosas, muertos que regresan a la vida, viajes en el tiempo, saltos cuánticos y un azaroso recorrido temporal por la historia de la isla, conexiones inexplicables entre los distintos personajes. Rivalidades intestinas entre los grupos que en los distintos momentos históricos del relato han habitado la isla, y que se prolongan incluso aun fuera de ella.

## **Personajes**

Una de las particularidades de ésta narración es que funciona como relato coral, no podemos hablar de uno o dos protagonistas, en general el protagonista fundamental es la Isla, fuente de todos los problemas, misterios y de la trama del relato, por lo que existe una gran cantidad de personajes que en el transcurso de la narración tienen mayor o menor protagonismo, la lista es la siguiente:

- Jack Shephard (Matthew Fox): neurocirujano líder de los supervivientes del vuelo 815 y es quien encarna la mirada racional, es la representación de la modernidad.
- Kate Austen (Evangeline Lily): criminal que debía ser transportada a la policía de Los Angeles. Asesinó a su padrastro abusivo. Es un personaje que tiende a polarizar las relaciones, encarna la visión americana de la violencia, y la respuesta violenta a toda acción que la puede lastimar, que luego es justificada como correcta, y más aún como justa
- Hugo "Hurley" Reyes (Jorge García): ganó millones de dólares en la lotería, sin embargo todo el que lo rodea ha comenzado a tener mala suerte o sufrir desgracias. Tiene serios problemas de obesidad. Ha sufrido de alucinaciones. Es

el personaje que dentro del relato global representa a los latinos, incluso llega a ser un genérico pues a ciencia cierta no se sabe cual es su procedencia, es decir de qué país es. De alguna forma esto corresponde a un postulado ideológico del occidente de primer mundo que mira en Latinoamérica un territorio indistinto, no importa demasiado las nacionalidades. Éste personaje tiene a sus espaldas la tarea de ser el bufón de la historia, el que relaja los tintes dramáticos o tensos.

- James "Sawyer" Ford (Josh Holloway): Estafador. Viaja a Australia para intentar vengarse del hombre que destruyó su familia. Es un antihéroe por excelencia el opuesto de Jack Shepard que encarna al héroe tradicional con los valores de la modernidad de servicio, bondad, generosidad, Sawyer por el contrario encarna los valores de la posmodernidad, es cínico, irónico, despiadado, desinteresado, por lo que su personaje adquiere mucha simpatía del público y además se adjudica el liderazgo de la nueva tribu organizada luego del traumático accidente
- Sayid Jarrah (Naveen Andrews): ex-militar, torturador, iraquí el cual viaja a Los Ángeles en busca de su amada. Tiende a ser una representación arrepentida del habitante de medio oriente, es de hecho representado como un asesino escrupuloso, alguien que en alguna medida del relato paga por sus crímenes. Es el encargado de mantener la seguridad dentro del grupo, el encargado de las operaciones de comunicación y militares.
- John Locke (Terry O'Quinn): parálítico que al llegar a la isla repentinamente recupera la habilidad de caminar. Éste personaje encarna lo opuesto a la razón, es la representación de la fe, de la irracionalidad, de lo afectivo, en términos históricos diríamos que es un personaje premoderno, que representa todos los valores arcaicos que fueron superados con el proyecto del progreso y la modernidad, revitalizando los mismos, así como también el viejo debate de la ciencia y la fe, el nuevo y el antiguo dogma.
- Michael Dawson (Harold Perrineau): estadounidense que fue a Australia a recoger a su hijo y traerlo de vuelta a Estados Unidos. Dejó la serie al final de la segunda temporada para regresar a hacer una breve aparición al final de la cuarta. El junto con su hijo son personajes negros, que vienen a componer éste fresco de la humanidad plurirracial contemporánea, aunque no tienen un desempeño fundamental o prolongado en la trama.

- Sun-Hwa Kwon (Yunjin Kim): mujer coreana y esposa de Jin. Estaba en Australia para huir de su vida. Encarna la sumisión de la cultura del extremo oriente, los valores de ese lado del mundo que desde la mirada del convencionalismo está definida por la devoción familiar, la disciplina laboral, y la extrañeza al no responder a los patrones del mundo occidental europeo y norteamericano.
- Jin-Soo Kwon (Daniel Dae Kim): ex-pescador coreano casado con Sun, y que juega en una primera parte del relato como el escollo dentro de la comunicación de la gran tribu multi étnica que se forma tras el accidente, es quien desconfía y no se integra al nuevo orden de vida que se les impone a los protagonistas, hasta que de a poco cederá y se integrará a pesar de que sus matrices culturales parecen alejarlo del resto de habitantes del relato. También dentro de una subtrama desempeña un papel sobre el tema de los valores de la clase.
- Claire Littleton (Emilie de Ravin): embarazada que va a Estados Unidos a dar a su bebé en adopción. Su personaje está encaminado a rellenar esa diversidad en el microuniverso del relato, sin embargo, al ser un problema dentro de la isla los embarazos, ya que todas las mujeres que quedan embarazadas en la isla mueren, el personaje de Claire y su hijo Aaron desempeñan papeles importantes, más que nada por su vinculación dentro de los misterios de la isla.
- Charlie Pace (Dominic Monaghan): músico de una banda de rock llamada Drive Shaft. Tuvo problemas con las drogas. Al igual que Hugo Reyes es un personaje que sirve para bajar el tono al dramatismo de la serie, y se vuelve el estereotipo del habitante de las tribus urbanas, con sus recurrencias como lo del consumo de drogas, una caricatura de la juventud de las denominadas subculturas, que de hecho nacen en Inglaterra, lugar de origen de éste personaje.
- Benjamin Linus (Michael Emerson): hasta ahora, el único líder reconocible de Los Otros. Es uno de los personajes más potentes y misteriosos, desempeña un papel ambivalente en ocasiones oscila entre ser el antagonista por antonomasia a pasar a convertirse en el protagonista e incluso en el héroe del relato, probablemente su enigmático comportamiento, y las respuestas que parece tener, lo vuelven absolutamente atractivo y extremadamente complejo como personaje, probablemente es el mejor acierto en el cast
- Desmond Hume (Henry Ian Cusick): llegó a la isla mientras realizaba una carrera alrededor del mundo en su velero para demostrar al padre de su amada

Penny su valía como hombre. Cómo ya habíamos dicho es un visionario, luego del incidente de la explosión de la estación del Cisne, conocida como la escotilla por los sobrevivientes del 815 de Oceanic, adquiere un poder para predecir acontecimientos futuros, ese es un rasgo menor, sin embargo, la característica preponderante en éste personaje es su parecido con el Homérico Odiseo, pues su misión es regresar a su patria con la mujer a la que ama, que de hecho se llama Penélope como la esposa de Odiseo en el relato de Homero.

- Juliet Burke (Elizabeth Mitchell): doctora de fertilidad, llega a la isla reclutada por " los otros " para investigar la causa de la muerte de mujeres embarazadas en la isla. Se vincula sentimentalmente con Jack Shepard y luego con Sawyer, de manera que se completa con ella el cuadrángulo amoroso que plantea la trama.
- Daniel Faraday (Jeremy Davies) Aparece en la cuarta temporada con la gente que viene en el barco, es uno de los personajes que más datos y respuestas parece tener en torno a la isla y a los misterios que en ella se ciernen, sin embargo, nunca termina de entregar toda la información. Es un físico cuyo trabajo ha estado enfocado principalmente al desarrollo de las teorías de los viajes temporales, por eso es de tanta utilidad en el momento en que la isla empieza a desplazarse a través del tiempo, es quien explica tanto a los personajes de la ficción narrativa como a los consumidores de la misma, los pormenores del acontecimiento.
- Miles Straume (Keng Leung) Miles Straume es un integrante del equipo de Naomi que llega a la isla junto a Daniel, Charlotte y Frank, en un helicóptero proveniente del carguero. Tiene una relación muy estrecha con la isla pues al parecer nació en ese lugar y es hijo de uno de los científicos de la Iniciativa DHARMA quien murió a manos de los Hostiles, el grupo que será llamado como "los otros" por los sobrevivientes del accidente aéreo

La lista de personajes es aun más larga, sin embargo estos son aquellos que tienen mayor desempeño tanto por tiempo de aparición y peso narrativo como importancia en el desenvolvimiento del argumento, sin embargo, al tratarse de un proyecto tan ambicioso y responder a los lineamientos de la ciencia ficción y al relato de misterio, cada una de las piezas, entiéndase por acontecimientos y personajes, desempeña un papel menor o mayor en el gran puzzle de la trama.



## **Ambiente:**

Por lo general el relato se desarrolla en exteriores, en la Isla, que es posiblemente el protagonista central del relato, sin embargo, por medio de los Flash backs y luego de los Flash forwards, y la narración en paralelo, podemos ver una dicotomía entre el paisaje urbano y el paisaje natural, sin embargo, podemos decir que habitamos un espacio “entre”, el relato no se encuentra anclado en un único ambiente o en un solo entorno.

## **2.2.- ANÁLISIS FORMAL**

### **2.2.1.- El tratamiento formal**

El tratamiento que en términos formales tiene la serie es intrincado y complejo, pues prepondera la ambigüedad, la laconia de enunciados, el fragmento, la discontinuidad y el atrofio de los canales tradicionales de narración. Recoge estrategias de varios aparatos narratológicos, utiliza por ejemplo: el relato de ciencia ficción, e incluso hay guiños dentro de la serie sobre los autores que sirven de fuente de referencia para construir la trama, además, se nutre de los recursos de otros géneros como el policial, el relato psicológico, la trama de aventuras, la novela rosa y un sin número más de posibilidades que pueden descubrirse en el transcurso de la historia. Diríamos entonces que no podemos encasillarlo en un solo género, éste es un relato híbrido, un producto que se alimenta de muchas hebras discursivas.

Sin embargo, su intensidad se yergue en el discurso horadado, es decir, que la fuerza del relato radica en su condición de texto agujereado, de ahí que la seducción que genera en el espectador y en los propios personajes, que se encuentran atados a la trama por la ausencia de respuestas y por los enormes vacíos en la trama, sea el agujero, el intervalo, ese espacio que no se ha llenado de la historia y que por lo tanto moviliza la expectación, y también la elucubración, que mantiene la tensión y el vilo. La construcción narrativa se asienta en esa avidéz por dar respuesta a los múltiples misterios, diremos sin embargo que esto tiene una consecuencia más o menos evidente en términos de satisfacción de públicos. Lo que hace que Lost sea tan estimulante ahora es lo que lo destina al fracaso. El motor narrativo de Lost es la **ambigüedad**. Todo

puede ser. Los naufragos pueden estar en el Purgatorio; pueden ser víctimas de un cruel experimento científico; pueden haber sido abducidos por extraterrestres...

Es imposible que a los guionistas de la serie se les ocurra un desenlace que no hayan inventado ya los miles de televidentes que lo publican orgullosamente en Internet. Un cierre abierto, sin resolución, sería un acto de cobardía. Al contrario, un final prolijo con una explicación específica defraudaría a todos los devotos de la serie que arman sus teorías con amor propio. De la ambigüedad sólo puede salir más ambigüedad.

La ausencia de explicaciones es lo que genera la intriga, y lo que seduce de la historia, sin embargo en algún momento las explicaciones tienden a aparecer, y es cuando la característica fundamental del atractivo del discurso puede quedar nada más en un uso recursivo, en un efectismo de la trama, generando frustración en los consumidores y habitantes del relato

### **2.2.2.- Los recursos formales**

Con respecto a los recursos formales, es decir: fotografía, banda sonora, montaje, arte, etc., debemos mencionar que es impecable. En cuanto a la fotografía, se nutre de todo el lenguaje cinematográfico, y hace un derroche de multitud de recursos, angulaciones, planos, movimientos de cámara, tanto dentro como fuera de eje, perspectivas y puntos de vista, de gran factura y de absoluta diversidad.

La narración visual privilegia a la tercera persona, pero en algunos momentos se cede el paso a una primera persona, o planos subjetivos que ayudan a visualizar los fenómenos de perspectiva distinta. En general la fotografía es muy cuidada, incluso es coherente con la puesta en escena y con la narración ya que muchas escenas son nocturnas y al ser un lugar privado de luz eléctrica (en la ficción) tenemos una iluminación bastante acorde con las circunstancias, muy mesurada, que no se desborda, a penas sirve para el registro.

La banda sonora es austera, refiriéndonos fundamentalmente a la música incidental, que sirve para remarcar eventos y situaciones de la historia, pero que en ningún momento adquiere preponderancia o distrae del compromiso del espectador de mantener su atención en el relato, la música ambiental, es decir la que corresponde a las

acciones que se desempeñan en la trama se ajusta como metáfora de los acontecimientos, por lo general cuando escuchamos música ambiental, se debe a que alguno de los personajes está tocando un disco, en la mayoría de los casos es una pista repetitiva que termina rayándose, analogía que después se hace con respecto al tiempo, como un disco que en un momento se raya y se queda atorado en un mismo canal, reproduciéndose una y otra vez.

El arte es impecable, la serie es grabada en una isla de Hawái, y se ha procurado mantener la imagen paradisiaca del lugar, sin embargo el entorno no es bucólico, en general podríamos decir que es agreste, rudo, e incluso hostil, una naturaleza que en definitiva se opone a la cultura, que ejerce un autocontrol de sus estándares, una violencia, que reclama varias víctimas.

El montaje quizá sea lo preponderante en *Lost*, desde el inicio de la serie vemos esa propensión de recurrir a un relato fragmentado, que da saltos en el tiempo para explicar las vidas y las circunstancias de cada uno de los personajes, evitando así que ellos se autodescubran. La narración oscila de un lado a otro, flash backs y flash forwards que rompen la linealidad del relato, que descubren un horizonte temporal que es elíptico. El espectador de alguna manera habita en ese espacio intermedio del tiempo, en esa ambigüedad que podemos tomar como intervalo, donde se producen los agujeros, las ausencias que generan toda la incertidumbre y la expectativa por parte de consumidores y participantes del relato.

### **Cuestiones puntuales:**

#### **- ¿Cuáles son los personajes que tienen un papel más importante en la historia?**

Cómo habíamos dicho hay que puntualizar que la narración tiene intenciones de ser un relato coral, y por tanto incluye un sin número de personajes que en determinados momentos adquieren mayor o menos preeminencia. Sin embargo, dividiremos a los protagonistas en tres grupos principales, y de ellos mencionaremos a los personajes más destacados, o que tienen un peso más evidente en el desarrollo de la trama.

Por un lado tenemos al grupo de accidentados del vuelo 815 de Oceanic, es un grupo significativamente numeroso, que va mermando conforme transcurre la historia, varios de los accidentados mueren. Sin embargo, los que toman las riendas de la historia

son: Locke y Shephard como los primeros líderes del campamento, y sobre los que recae gran parte del peso del argumento, especialmente en Locke, por otro lado está Sawyer, Kate y Sayid que en determinados momentos de la historia cumplen roles primordiales, aunque su presencia bien puede ser prescindible, si la trama lo requiere.

El siguiente grupo es el de los “Otros” o los hostiles, quienes al parecer son los nativos de la isla, los primeros en llegar, y quienes tienen una organización social que se asemeja a lo tribal, incluso privilegiando el pensamiento mágico y mítico en dicha organización. Aunque propiamente no son “salvajes” sus características aluden más a una sociedad beligerante sin ser incivilizada, los personajes fundamentales aquí son Benjamín Linus quien se erige en el dirigente del grupo y que constituye uno de los nudos críticos dentro del relato, Richard Alpert quien posee al parecer habilidades de ubicuidad y de atemporalidad, éste personaje aparece en distintos pasajes de la historia y en todos ellos conserva la misma apariencia, como si el tiempo no pasara por su vida.

El último grupo del que daremos cuenta es el de la Iniciativa DHARMA, quienes al parecer llegan a realizar experimentos dentro de la isla entrando en conflicto con los primeros habitantes, una reproducción microsociedad de la idea de la lucha entre bárbaros y civilizados, el propósito fundamental parece ser el de construir una sociedad utópica mediante el trabajo científico, la iniciativa DHARMA tiene todas las características de la sociedad moderna: privilegio de la razón, idealismo ilustrado, desde donde se pretende construir un paradigma de progreso, que sin embargo termina en un fracaso estrepitoso y en una caída mortal. Los personajes fundamentales aquí son Horace y el doctor Chang, que hasta el momento en el que transcurre el relato, son los que se encuentran a cargo de la iniciativa.

A parte de estos personajes está Charles Widmore que se encuentra en una lucha intestina contra Benjamín Linus, y quiere apoderarse de la isla.

### **-¿Qué representan estos personajes? ¿Cómo son?**

El relato está plagado de estereotipos y de arquetipos, todos los personajes encarnan un genérico de la población, probablemente es lo que más críticas ha generado en los círculos especializados y en los espectadores comunes, el hecho de que el cast muestre un lado estetizado de la apariencia humana, y que además muchos de los

personajes sean insustanciales y lineales. Sin embargo, cada uno se convierte en eslabones más o menos concientes en el desenvolvimiento del destino que plantea la historia, en la consecución de los paradigmas del relato.

Los sobrevivientes del accidente por su lado encarnan la multiplicidad, la fragmentación y multiculturalidad de la que hace alarde la época, un gran fresco de la humanidad contemporánea, aunque carezcan de muchos matices. Los “otros” representan un lado más elaborado a nivel psicológico, son mucho más complejos como personajes, además de ser enigmáticos, son probablemente los más informados con respecto a los acontecimientos de la isla, pero son mesurados, y toda la información que van soltando es a través de sus acciones, nunca en diálogo abierto. Del lado de DHARMA podemos encontrar a los ingenuos constructores del progreso, que en su afán desmedido por volver a la humanidad y al mundo en una construcción artificialmente armónica y “feliz” sufren un final aparatoso, lo que en cierta manera es una metáfora de la caída del mito del progreso implementado como doctrina ideológica en el mundo occidental a partir de la revolución industrial.

#### **- Y los que salen poco, ¿quiénes son? ¿Cómo son?**

El resto de personajes son piezas temporales, que sirven para completar la trama, y activar varios de los misterios. Faraday, Eloise (la madre de Daniel Faraday), Desmond Hume, Richard Shepard, son personajes absolutamente importantes, pero que funcionan únicamente como catalizadores de algunos pasajes del relato, no son personajes sobre los que la trama se asiente, y sobre los que gire la narración, sirven más como herramientas de la historia, para facilitar explicaciones y volver más “comprensible” el intrincado aparato narrativo con el que funciona Lost

#### **- ¿Cuáles son los "buenos" (protagonistas) y los "malos" (antagonistas)?**

En el universo de Lost lo que se privilegia es la ambigüedad, por lo que no existe una caracterización plena de quien es bueno y quien es malo, podríamos decir sin embargo, que los antagonistas son aquellos que poseen información, en alguna medida el conocimiento aquí se vuelve condición de poder, y es mediante el ocultamiento de información que en el relato se ejerce poder, tanto a nivel discursivo como a nivel formal, desde el mismo relato como en su socialización. Mientras que los protagonistas,

los buenos, serían todas las víctimas de la confusión y de la ignorancia. Sin embargo esto no es inmanente, ni mucho menos una condición inmutable, como ya habíamos dicho el relato tiende a cambiar, y más a un incluso el privilegio de la ambigüedad y de lo difuso, obliga a que se trasponga el aparato psicológico de los personajes, de un extremo al otro, o que estos habiten en una mediación del mismo.

**- ¿Dónde ocurre la historia: en interiores o en exteriores? ¿En el campo o en la ciudad? ¿En un ambiente rico o pobre?**

La historia da cuenta de una realidad urbana y de una realidad natural, dos paisajes distintos que engendran el debate de la barbarie y la civilización, la naturaleza y la cultura, el tiempo histórico y el tiempo biológico. En cuanto a las condiciones sociales y de clase, el discurso trasluce su visión ideológica, el programa de una cultura burguesa, pues aquí se retrata la clase media, como una condición genérica y universal, no hay conflictos de clase, mayores, aunque existan dentro de la trama algunos coqueteos insipientes, de lo que se habla es de una clase única, la clase media, encarnación del proyecto capitalista y de la sociedad burguesa, y que deja ver enteramente el modelo de funcionamiento de la mirada de occidente con respecto al tema social y de clase.

**- ¿A qué género pertenece la obra?**

Es como habíamos dicho con anterioridad un híbrido genérico, un discurso que empata con las líneas del relato posmoderno, donde se juntan o convergen varias hebras del discurso audiovisual y narrativo, llegándose a establecer una estructura de hipertexto que también posibilita una estructura hipermediática.

### **2.3- LECTURA TEMÁTICA**

Los temas encarados en Lost tienen que ver con algunos dilemas básicos del pensamiento filosófico tradicional y contemporáneo, como por ejemplo: el debate sobre casualidad y causalidad, el destino como argumento de construcción ontológica en contraposición con la ausencia de propósito divino o inmanente en la configuración de los escenarios de la vida y de la historia humana. La interpretación de la ficción desde

éste punto de vista aboga por poner en debate las consideraciones que entienden los acontecimientos de la vida personal y social desde planteamientos determinísticos o por el contrario desde una posición que privilegia el devenir errático, azaroso y anclado en el despropósito, alejado de las consideraciones de una realidad predicha.

En cierto aspecto la oscilación entre una y otra perspectiva que se produce a lo largo del discurso audiovisual privilegia por momentos el punto de vista determinístico. Un ejemplo es ver a John Locke actuar desde la corazonada y el palpito, sin tener un argumento racional para entrar en acción, la destrucción del submarino de “los otros” ejemplifica ese accionar mitificado, irracional, que responde al instinto y al afecto. Sin embargo, la incuestionable ambigüedad con que funciona el relato en su globalidad no permite que exista un decantamiento absoluto por una u otra postura, hasta que el argumento no se haya cerrado, es improbable entonces que se pueda hablar de certezas al interior de la narración.

El otro eje temático que moviliza la ficción es la concepción del tiempo. Es decir, la construcción de una teoría de la temporalidad que se estipula o se organiza tanto desde el argumento o trama como en la forma en la que es presentado el relato.

El acento que se le da a este tópico tiende a ser paulatino, en un principio el foco de atención está puesto en la naturaleza misteriosa de los sucesos que dan origen al relato, sin embargo, a partir de la tercera temporada se vuelve más relevante la reflexión sobre el tiempo y el espacio, como constantes que han sido desestructuradas y cuyo discurso y comprensión se vuelve por momentos inasible y difuso.

Aunque desde un inicio el megafilm privilegia la ruptura de la linealidad temporal. La historia se construye a partir de fragmentos, de la dislocación, de los saltos y quiebres de la temporalidad. De manera que se estimula una comprensión de los flujos del acontecimiento, que no tienen que ver con la progresión y el crecimiento paulatino de los horizontes del relato, de manera ordenada y secuencial. Y que entienden el tiempo desde la elipsis, la circularidad o lo teratológico como manifestación del caos, lo monstruoso del tiempo, en contraposición al discurso lineal, conmensurable y armónico del mismo.

La tercera trama argumental que se manifiesta con fuerza en el desarrollo de *Lost* tiene que ver con el nivel simbólico de las relaciones humanas. En primer lugar podemos ver que la interacción social está afectada por los distintos hilvanos de la cultura que organizan la narración, el hecho de que los protagonistas provengan de distintos puntos del planeta y que además tengan características arquetípicas que los simbolizan no solo desde el valor único de su singularidad, sino que encarnan o representan a un grupo simbólico de la población humana, convirtiéndose en síntesis, más o menos tendenciosa y maniquea, de la humanidad global contemporánea, problematiza las relaciones sociales que se establecen entre ellos. Además la conformación de núcleos de supervivencia, comunidades organizadas en función de solventar las necesidades comunes, tiende a evocar la gran metáfora social de la historia contemporánea, el regreso al tribalismo, que se radicaliza con la constante lucha entre clanes, o tribus. De manera que la socialidad que se maneja en el discurso de *Lost* es una socialidad posmoderna, que de hecho plantea ese regreso a las relaciones vinculativas desde el nivel emotivo, más que funcional o simbolizado y racionalista. Los personajes están mancomunados por un suceso externo y por una necesidad afectiva más que racional, empiezan a tomar partido por los compañeros de infortunio a raíz de la aparición de enemigos comunes, esto produce el desarrollo de una identidad tribalizada, y por el contrario una rivalidad y sospecha extrema con aquellos que están fuera de ese círculo de confianza, los habitantes de las otras tribus, llámense “los otros” o la gente de la iniciativa DHARMA.

Es difícil definir el tema central de la obra en cuestión, pues su peso se encuentra determinado por la forma en la que se construye el relato, ya sea el tipo de montaje que utiliza como las estrategias empleadas por los guionistas para mantener el interés del público. Sin embargo, podríamos decir que el tema general, el nudo específico del argumento es la incertidumbre. Como una constante fundamental que prevalece por sobre el resto de tópicos que abundan en la narración. Los protagonistas son víctimas de una incertidumbre constante, generada por el desconocimiento total o parcial de los eventos que se desarrollan a su alrededor, por la naturaleza increíble de los acontecimientos a los que se enfrentan, por la ruptura de sus seguridades ontológicas, establecidas a partir de la pérdida de su espacio-hogar, y la llegada a un espacio hostil, por la desestructuración de su aparato lógico de interpretación del mundo que destruye los aprendizajes previos sobre la naturaleza del tiempo y de las constantes de la vida. El



espectador del relato también es victimado por la incertidumbre, la estrategia fundamental de los guionistas para mantener la expectación es la generación de una maquinaria de eventos enigmáticos que despierta indiscutiblemente la incerteza y la curiosidad del consumidor del discurso. La sobreabundancia de agujeros en la trama es otro de los mecanismos con los que se provoca incertidumbre en el televidente, es una manera de ejercer poder a partir del control de la información, y la limitada satisfacción de las inquietudes que la trama genera.

La incertidumbre por tanto se instaura como el propósito ulterior del texto, la reflexión del discurso centra su atención en éste fenómeno que también forma parte del espíritu de la época. Las circunstancias sociales del tiempo histórico en el que se centra el discurso de *Lost* y ésta investigación, están definidas en gran medida por la incertidumbre, por el sentimiento de pérdida del proyecto universal, por la falta de un horizonte al que apuntar y seguir, la ausencia de un sendero y la bifurcación y enredo de todos los caminos.

De manera que no sería descabellado decir que *Lost* es una metáfora más o menos acertada de las preocupaciones y del sentir de la época. Una evocación y a la vez un síntoma de lo intrincado y confuso del panorama social de la humanidad del nuevo milenio.

### **3.- LECTURA VALORATIVA**

**NARRATIVA:** La fuerza del discurso en *Lost* radica en la manera en que logra construir un cuerpo operativamente sólido a base de enunciados lacónicos y ausencias estrepitosas. La narración es difícil de reducir al simple *history line* porque la acumulación de información que se tiende a lo largo de las cinco temporadas dificulta estructurar un resumen sencillo del argumento, aunque lo que resulta irónico es que ésta acumulación de pequeños datos y sucesos, que en algunas ocasiones se vuelve aleatoria y a veces parece tremendamente innecesaria, sirve para mitigar todas las enormes ausencias y agujeros narrativos que nos presenta la historia, que está plagada de territorios horadados y pasajes perdidos. De tal manera que uno no sabe que información es prescindible a la hora de resolver los grandes misterios que giran en torno a la isla y a sus protagonistas, y por tanto se ve en la obligación de guardarlo todo, con lo que reducir todo ese universo a un simple argumento resulta inusualmente

complejo, también porque hasta que la serie no termine, no se puede decir a ciencia cierta de que va el discurso.

La originalidad y potencia de la narración tiene que ver con su compleja disposición argumental, con la valentía de un relato que no permite una mirada infiel o inconstante, que demanda completa atención y más aun un compromiso extremo de parte del televidente, pues de lo contrario éste quedará varado en la incompreensión total de los argumentos

La diferencia entre *Lost* y el resto de producciones Megafilísticas se encuentra en la concepción de un relato único, cada capítulo y cada temporada conforman un cuerpo argumental integral, lo que la distingue de series de la misma magnitud y calidad como *Dr. House*, *Los Sopranos*, o *24*, en que los capítulos y las temporadas en estos son autoconclusivas, y el espectador puede acercarse o consumir esos productos de manera aleatoria. Por el contrario en *Lost* es imposible poder captar la dimensión de la historia si no se la mira como una obra orgánica, cada capítulo y cada temporada son piezas de una misma maquinaria, sin importar la superación de ciertas actividades o misterios que movilizan a los personajes en cada etapa, lo que importa es el relato general, la historia global. Esa característica la vuelve difícil como producto de programación televisiva. Debido a que si un consumidor perdió el contacto con el argumento, se despistó en algún momento de la trama, o dejó de ver algunos capítulos, no podrá entender los acontecimientos posteriores. Más aun es una serie que no permite a partir de la programación televisiva, reclutar nuevos consumidores y espectadores del relato. Debido a que si no han seguido el proceso del principio es difícil que puedan engancharse con el producto, y es probable que éste termine pareciéndoles confuso y más aun indigerible.

Es por ésta razón que se han estimulado otros tipos de consumo, que rompen con la lógica de la televisión como una tecnología unidireccional y políticamente arbitraria de emisión. Los nuevos espectadores han encontrado en el DVD y en la Internet a los sustitutos de los programadores televisivos. *Lost* ha fomentado un consumo individual y específico de la serie, la venta de los DVDs del producto, facilitan a las audiencias armar sus propias estrategias de consumo, las descargas por Internet también han contribuido a generar un modelo distinto de consumo de televisión, que estimula el

consumo personalizado, que prescinde de los criterios y las políticas de emisión de los canales de televisión, y que incluso elimina la publicidad.

**FORMAL:** En cuanto a los aspectos formales hay que señalar que el costo de inversión estratosférico por cada capítulo producido de la serie ha permitido construir un impecable producto visual que conserva muchas de las mejores características del cine y de la televisión de última tecnología, además de que la potencia de la narración está ajustada a esa solvencia visual, a la seducción de las imágenes construidas con el cuidado y la calidad que innegablemente la industria de Hollywood ha sabido desarrollar a lo largo de su historia.

Pero el atractivo fundamental no se encuentra en la forma, refiriéndonos a los valores estetizantes de música e imagen, que nunca llegan a ser efectistas o arrolladores, de hecho no existe un despliegue visual o musical desbordantes. El interés que despierta el relato está en el contenido, y en el misterio que acciona la curiosidad y la simpatía en el consumidor.

**TEMÁTICA:** Como habíamos sugerido antes el tema en éste discurso, al encontrarse aún incompleto, no es del todo claro, sin embargo, podemos decir que a partir del manejo de las categorías conceptuales que han sido introducidas como parte del texto y de la trama, del desarrollo de los eventos y de la psicología de los personajes, del universo simbólico que se ha propiciado hasta ahora, deducimos que el foco de reflexión principal en el texto, sin ser solamente un síntoma o un efecto de las técnicas narrativas y de construcción del discurso, es la incertidumbre, tal y como lo habíamos referido líneas atrás.

Entendemos así a éste relato como un actualizador de los debates contemporáneos y de las múltiples preocupaciones de la época, que funciona a través de la evocación de un microcosmos que representa con mayor o menor fidelidad los enunciados y los rasgos de la humanidad, y que tiende a reflejar a partir de su punto de atención, la incertidumbre como valor preponderante en el acontecer contemporáneo, la sensibilidad de la época en la que también éste discurso se inscribe

Por eso podemos decir que su manejo temático es pertinente, más aun que es necesario para llegar a entender las creencias y los modos operativos con el que se están

leyendo los horizontes culturales en los actuales momentos. Incluso más allá de que finalmente fracase como texto narrativo, los procesos que *Lost*, como discurso contemporáneo ha generado son absolutamente significativos, y dignos de mención y análisis. Por lo que éste trabajo pretende iniciar el camino de investigaciones más profundas, específicas y actualizadas sobre el tema en cuestión.

(Ésta metodología de análisis desarrollada por Manuel Fernández Garrido está basada en *Introducción a la lectura crítica del film* de Norberto Alcover y Luis Urbez.<sup>3</sup>)

---

<sup>3</sup> ALCOBER Norberto y URBEZ Luis, *Introducción a la lectura crítica del film*, Ed. Edebé, Barcelona, pág. 76

### **IV. 3 El giro a la recepción.**

En las metodologías de análisis de imágenes implementadas por la Historia del Arte la atención investigativa se ha centrado por antonomasia en la obra, en el discurso pictórico y en el análisis de las competencias propias de ese discurso, dejándose a un lado los procesos de recepción y consumo. Algo de lo que los estudios culturales, pero principalmente los recién aparecidos estudios visuales o de la cultura visual han reprochado y a lo que empiezan a oponerse como muestra de la necesidad de dismantelar el edificio de los saberes, que a su entender está construido básicamente por disciplinas dogmáticas, anquilosadas y de verticalidad intransigente, disciplinas entre las que se encontraría la historia del arte.

Porque con éste tipo de análisis parcial (que incluso reduce el campo de la visualidad a lo puramente artístico) se ha limitado los procesos de comprensión que el fenómeno de la imagen desencadena al interior de la sociedad y la cultura. Y tomando en cuenta que los últimos escenarios del arte reclaman ya no solo una reflexión obsesiva en torno a la experiencia estética y a la validación del objeto-obra, sino una atención particular y más aún preeminente en el acontecimiento artístico, en la recepción o participación relacional y activa entre creador y consumidor del producto, proceso que desencadenaría la obra en si, los estudios que tratan sobre el giro a la recepción se vuelven inevitablemente necesarios.

Por el contrario, en los estudios de comunicación se ha establecido una continua referencia al análisis de los efectos que ocasiona en la audiencia el consumo de imágenes, ya sean éstas provenientes del mundo de la publicidad, del espectáculo o de la ficción narrativa, pero su carácter por lo general ha sido funcionalista y retórico por lo que la comprensión de los procesos de consumo de imagen se ha quedado en los discursos negativos y catastrofistas.

Apelando únicamente a una crítica de desvirtuación del texto pero más aun del medio de difusión o del soporte de visualidad al que se circunscribe el discurso. Con lo que se ha instaurado miradas sesgadas y sospechosas con respecto al mundo de las imágenes, o criterios mecanicistas que no toman en cuenta los contextos y las

dimensiones culturales, sociales, políticas y económicas en que se ajustan estos procesos, a la hora de realizar sus lecturas y análisis

En el presente trabajo hemos querido realizar una actualización del estatus de las imágenes en la sociedad contemporánea y su participación en la construcción de tensiones y estrategias de socialidad. Manejando para ello la idea de que la imaginaria desplegada como principal moneda de cambio en las transacciones de sentido, de simbolización y de afecto en el mundo contemporáneo ha transformado las circunstancias sociales y los acontecimientos de la cultura, además de las explicaciones formales y teóricas sobre dichos conceptos (sociedad, cultura, humanidad, etc.).

Para lograr éste objetivo nos hemos servido a lo largo de todo este trabajo de las disciplinas antes mencionadas (historia del arte y ciencias de la comunicación), además de incluir a la semiótica, la antropología y la sociología. Aunque desde un territorio de transversalidad teórica en el que se logra la puesta en suspenso de los dogmas varios que constituyen el presupuesto de las prácticas a las que se refieren dichas disciplinas con lo que se derrumba el muro que en separaba a los objetos artísticos del resto de los objetos promotores de procesos de comunicación y producción de simbolicidad de carácter predominantemente visual. Un territorio que es definido por José Luis Brea como *estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad*.<sup>4</sup>

Esto con el objetivo de encontrar estrategias para desentrañar los procesos de construcción de las imágenes y de sus múltiples genealogías, pero desde una perspectiva desmantelada, alejada del dogma y las fes implícitas a la naturaleza de cada una de estas disciplinas, así también de sus presuposiciones y pactos fiduciarios constitutivos, para entender cómo el proceso de construcción y consumo de imágenes, esa maquinaria implícita en los actos del ver, deviene en hechos socialmente relevantes, y hasta a veces en su ámbito en dominantes o hegemónicos.

Ahora bien, en éste capítulo que pretende ejemplificar los conceptos que dan forma a nuestra conjetura, se ha enfocado en el análisis del texto elegido para aterrizar la propuesta, que es la teleserie norteamericana de la cadena ABC *Lost* sin embargo,

---

<sup>4</sup> BREA José Luis, *Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. Estudios visuales, la epistemología de la visualidad en tiempos de la globalización*, comp. José Luis Brea, AKAL, Madrid 2005, pág. 8

para completar el objetivo de nuestro estudio es necesario hacer un acercamiento a los procesos de recepción de dicho texto, cuyo mecanismo narrativo y visual hemos pretendido desentrañar líneas atrás, y que se propondría como el contenido de la supercultura en torno a la que se gestan las nuevas tramas sociales de tribalización de las que estamos dando cuenta.

Éste recorrido por los procesos de consumo, que lo entendemos como un proceso de comunicación, o sea, un acto de descifrar, decodificar, que supone un dominio práctico o explícito de una cifra o un código, de cuya actividad material devienen consecuencias reales, no pretende incluirse dentro de las aproximaciones de la teoría de los efectos o de la aguja hipodérmica, en las que causa y efecto son reducidas a sus mínimas expresiones, por tanto no daremos cuenta de procesos de videncia particulares, o definiremos un universo del que mediremos niveles de satisfacción o transformaciones de conducto o patrones de acción en grupos más o menos definidos de espectadores, vinculando conjeturas morales con respecto a los contenidos del discurso consumido, nos alejaremos de las apologías que ven en los medios los facilitadores de la democracia pero también de las lecturas conservadoras y tendenciosas que ven en la mediatización de la vida el punto culminante de la decadencia de la cultura occidental y humana.

Lo que realizaremos es un acercamiento a las estrategias de consumo que se producen a partir de la socialización de un producto audiovisual (más aún cuando éste tiene las características antes descritas de popularidad global y de aceptación de crítica, además de que su contenido fácilmente se relaciona con los debates teóricos contemporáneos, y con las angustias y problemáticas que el tiempo y la época suponen). Y lo haremos de manera sencilla y breve, intentando relacionar todo aquello, con los cuatro apartados que sobre la construcción nuevos escenarios de identidad, planteados a partir del trabajo por Maffesoli, expusimos en el Capítulo II

Por lo que observaremos para realizar nuestra puntualización comparativa un sitio web en particular denominado “Lostpedia” (la versión en español denominada ES Lospedia, ya que existen versiones en varios idiomas), que ejemplifica perfectamente las características sociales y temporales a las que nuestro trabajo alude, ya que funciona a través de un entramado de metaconectividad contemporánea conocido como Wiki, que es un sitio web cuyas páginas pueden ser editadas por múltiples voluntarios a través del

navegador de red. Los usuarios pueden crear, modificar o borrar un mismo texto que comparten, creándose así un sistema de inteligencia colectiva y de acumulación de datos e información, con respecto a un tema en específico.

La aplicación de mayor peso y a la que le debe su mayor fama hasta el momento ha sido la creación de enciclopedias colaborativas, género al que pertenece la celeberrima Wikipedia. Existen muchas otras aplicaciones más cercanas a la coordinación de informaciones y acciones, o la puesta en común de conocimientos o textos dentro de grupos. La página a la que hacemos referencia es una enciclopedia colectiva diseñada por un sin número de fanáticos y consumidores de *Lost*, quienes socializan sus conocimientos, hacen aportes en relación a las teorías propias que darían explicación a los múltiples misterios que movilizan el aparato narratológico del producto audiovisual, organizan el material informativo que plantea la historia, y funcionan como comunidad registrada que tiende a socializar a partir de un foro.

Es precisamente éste sistema sobre el que trabajaremos o mejor dicho con el que ejemplificaremos todo el aparato teórico de nuestro trabajo. Particularmente utilizando los parámetros constitutivos del discurso de Maffesoli.



### IV.3.1 Consideraciones previas.

Hay que hacer un par de consideraciones puntuales antes de iniciar el trabajo de reflexión y análisis de éste entramado cultural que evidencia a las prácticas visuales devenidas en prácticas socialmente relevantes. Puntualizaciones que tan solo son de carácter informativo con respecto al megafilm al que estamos aludiendo.

En primer lugar debemos señalar que durante las cinco temporadas el registro de audiencia televisiva, o rating de la serie en Estados Unidos ha decrecido en las últimas temporadas, siendo la quinta temporada la que ha contado con menos público de todas. Éste cuadro (extraído de la página de ABC) muestra la tendencia de espectadores a lo largo de la emisión del show:

Temporada	Día de emisión (Costa Este)	Estreno de temporada	Final de temporada	Nº de episodios	Espectadores (en millones)	Ranking (más vistos)
<u>1</u>	Miércoles, 20:00	<u>22 de septiembre de 2004</u>	<u>25 de mayo de 2005</u>	25	<b>18.3</b>	<b>#14</b>
<u>2</u>	Miércoles, 21:00	<u>21 de septiembre de 2005</u>	<u>24 de mayo de 2006</u>	24	<b>19.0</b>	<b>#14</b>
<u>3</u>	Miércoles, 21:00 (episodios 1-6) Miércoles, 22:00 (episodios 7-22)	<u>4 de octubre de 2006</u>	<u>23 de mayo de 2007</u>	23	<b>13.6</b>	<b>#17</b>
<u>4</u>	Jueves, 21:00 (episodios 1-8) Jueves,	<u>31 de enero de 2008</u>	<u>29 de mayo de 2008</u>	14	<b>14.5</b>	<b>#12</b>

	22:00 (episodios 9-14)					
<b>5</b>	Miercoles, 21:00	<u>21 de enero</u> de <u>2009</u>	<u>13 de mayo</u> de <u>2009</u>	17	<b>11.35</b>	<b>#26</b>

Sin embargo, esto no refleja necesariamente el nivel de expectativa que genera en los consumidores el show televisivo en cuestión, ya que es evidente que *Lost* es un producto del que difícilmente puede engancharse alguien que no ha visto la serie desde un inicio, por lo que esos 11 millones de espectadores que siguieron la quinta temporada son los espectadores que han seguido la serie desde el comienzo.

De todos modos, está claro también que la gran mayoría de espectadores que siguen *Lost* lo hacen a través de la red, así que la cadena ABC debe estar más que consciente de lo que sucede más allá de la emisión televisiva, pues lo cierto es que sólo ha habido una baja en la cantidad de telespectadores, ya que han sido 35,8 millones las descargas de episodios en el portal de la ABC. Y eso sólo hablando de los *streamings*, las “emisiones” a través de la web oficial. A parte se encuentran los lugares que ofrecen descargas no oficiales de los capítulos y que pululan por la red, y el consumo a partir del DVD (oficial y no oficial).

Lo que nos habla del apareamiento de un nuevo fenómeno, en el que la convergencia teletecnológica se hace evidente. Los parámetros en los que la televisión ha venido funcionando desde su origen, especialmente aquellos que tienen que ver con la programación y la emisión están siendo puestos en crisis. El Internet ha facilitado el rompimiento de las ataduras y exigencias que la televisión imponía a sus usuarios. En alguna medida la televisión no ha perdido el estatus de principal generador de visualidad, sin embargo, la tiranía de sus parrillas de programación y las políticas de emisión de las cadenas televisivas han sido fracturadas por el acceso del Internet como mecanismo de liberación de los espectadores. Ahora los consumidores pueden reorganizar sus estrategias de aproximación a los textos televisivos a partir de las libertades que brinda la red, una flexibilidad en el tiempo de los usuarios, quienes pueden programar su propia vida mediática sin someterse a los tiempos propuestos por

las cadenas de televisión, ya que los capítulos que se encuentran colgados en la red, para descarga o para mirarlos Online, permanecen de manera indefinida, dando la posibilidad al usuario de crear su propio menú visual, organizado a partir de sus criterios personales, lo que significa un avance importante en las prácticas y usos de los discursos mediáticos. Pero además Internet brinda la posibilidad de socializar ese consumo, de dismantelar los actos de visión, a partir de una red de comentarios y sugerencias que se empieza a establecer entre los internautas que se identifican por las similitudes de su consumo. Fenómeno que privilegiamos en nuestro estudio, y del que empezaremos a hablar a continuación.

## VI. 3.2 Lostpedia y los elementos constitutivos de las nuevas comunidades

Uno de los rasgos que evidencia Maffesoli en su proyecto sociológico que pretende describir los elementos constitutivos de las nuevas comunidades culturales es la espontaneidad del proceso de agrupación. Por eso considera que cuando existe una intervención racional, programática, estructurada al interior de esos movimientos sociales se desvirtúa su esencia misma.

Lo que acontece con Lostpedia es precisamente aquello, una convergencia espontánea que no responde a un plan estructural o programático, un proceso colectivo que empezó en independencia de los creadores del producto en el que se basa todo el trabajo y el sitio web en cuestión, que es la cadena ABC creadora de la teleserie Lost.

Es por evidencia un sentido vitalista el que motiva a la creación de espacios de ésta naturaleza, y que corresponden al deseo casi puro de <<estar juntos>> una socialidad que subyace en el afecto, que no se encuentra gestada al interior de un proyecto político o de otra naturaleza.

Lostpedia es un portal organizado en el que se jerarquiza la información generada a partir del consumo de la teleserie Lost, está abierto al público en general y ofrece artículos relacionados con los discursos y tramas que genera el aparato narratológico del producto audiovisual, durante los cuatro años de transmisión de la serie se ha ido construyendo una red más o menos constante de participantes del sitio que realizan aportes que configuran un panorama general de los debates que auspicia Lost y su consumo. Las estadísticas del sitio (al 12 de mayo del 2009) son las siguientes:

<b>Estadísticas de páginas</b>	
Páginas de contenido	2.916
Páginas (Todas las páginas de la wiki, incluyendo discusiones, redirecciones, etc.)	15.999
Ficheros subidos	8.517
<b>Estadísticas de ediciones</b>	
Ediciones en páginas desde que ES - Lostpedia fue instalado	71.277

Media de ediciones por página	4,46
Longitud de la cola de trabajo	32
<b>Estadísticas de usuario</b>	
Usuarios registrados	1.369.993
Usuarios activos (Usuarios que han ejecutado una acción en los últimos 30 días)	84
Bots (ver los miembros de este grupo)	4
Administradores (ver los miembros de este grupo)	5
Burócratas (ver los miembros de este grupo)	1
staff (ver los miembros de este grupo)	38
Oversighters (ver los miembros de este grupo)	0
rollback (ver los miembros de este grupo)	0
Helpers (ver los miembros de este grupo)	12
Verificadores de usuarios (ver los miembros de este grupo)	1

Los usuarios del sistema Lostpedia se interrelacionan entre si por medio de los foros, establecen sus propias reglas de socialización, y generan sus patrones de conducta cultural, además colaboran entre ellos e incluso intervienen en prácticas lúdicas como son los juegos en línea dedicados a la serie como Lost Experience.

Los habitantes de éste entramado supercultural emplean avatares y nicknames, que son sobrenombres con los que realizan sus prácticas sociales, ésta es una manera de distinguirse dentro del supertexto de la red, y es una práctica que merece la total atención por parte de los investigadores sociológicos y los comunicólogos, pues se manifiesta como un fenómeno complejo y altamente significativo.

Éste tipo de prácticas colectivas como lo refiere Maffesoli ejemplifican el ansia de afirmación radical de la vida, de exteriorización de la potencia social; que la época actual, en cuanto a su organización social demanda, supone o genera, en suma existe un irrefrenable «querer vivir» mediante el cual se anhelaba sobrepasar los límites de lo

posible instituidos socialmente por el capitalismo, aprovechándose de las plataformas que la industria cultural y el capitalismo promueven.

La ausencia de programas ideológicos, de rasgos inherentes al capital político y a los proyectos nacionales particulares de construcción de patrones cotidianos e identidades, que caracteriza a éste sitio (comunidad hispanohablante, que no diferencia el lugar de origen de los miembros) y a muchos otros en la red, supone una violentación del aparato formal de concepción social instituido por las redes sociales hegemónicas. Que es propio del vitalismo, esa emoción y espontaneidad de agremiarse, más allá de la operatividad social, apelando a las consideraciones míticas y afectivas. Contenidos míticos que son rescatados del discurso narrativo de Lost, que además por su carga de simbolización y apropiación de referentes de mitología, historia, filosofía, etc. Se adecua perfectamente a este tipo de prácticas sociales posnacionales y posmodernas.

Ésta nueva apariencia mítica conseguiría cristalizar la energía colectiva de este grupo social en unas circunstancias históricas concretas. Generaría la socialidad que se evidencia en el entramado ciberespacial.

La imaginería propia de Lost (la tipografía de sus créditos, los logos de las estaciones de la iniciativa DHARMA, etc.) se convertiría en el emblema de la tribu, esa imagen que daría cohesión al sistema social.

### **VI. 3.3 Lostpedia y la transición del arquetipo comunitario**

Cuando Maffesoli hace referencia a la transición del arquetipo comunitario, alude fundamentalmente al retorno a una religiosidad en un aparato social, político e ideológico aparentemente laico.

Con la modernidad el pensamiento social, y más aun la socialización humana estuvo determinada por la sacralización de la política, ésta entendida como el condicionante fundamental de la agremiación humana, que tenía en el contrato social a su principal argamasa de juntura. Sin embargo, con el fracaso del proyecto de la modernidad, y la caída de los metarrelatos, también se vino a bajo el estatus de la política y su sacralización como fuerza de cohesión social.

De tal manera que las sociedades empiezan a retornar a los estratos de identificación social premodernos, que tenían en la religión su punto de convergencia y unidad, sin embargo, la idea de religión está determinada desde los usos etimológicos del término, mas no desde los usos sociales, o espirituales, en tanto y en cuanto instituciones de fe. Pues tiene que ver con el concepto de *religare* que se entiende por agrupar o reunir.

Las sociedades como bien dice Maffesoli, a diferencia de otros pensadores de la posmodernidad, no han devenido en fraccionamientos atomizados de individuos que viven en un personalismo a ultranza y que no disponen de motivaciones y competencias sociales, victimas del individualismo extremo. Por el contrario existe una mayor necesidad de expandir los lazos sociales, de vincularse y superar los limitantes que el sistema capitalista, la moral burguesa y el proyecto ideológico y político de la modernidad impusieron, los moldes de identidades nacionales. En tal virtud las personas empiezan a reagruparse, por medio de un pacto activo, libre de estatutos contractuales y de los aspectos programáticos de la modernidad, apelando a la motivación afectiva, y al impulso vital de querer estar juntos, de reconocerse en el otro.

Las múltiples redes de socialización que se encuentran en Internet dan cuenta de ésta necesidad intrínseca del ser humano contemporáneo de entrar en contacto con el otro, de pertenecer, de comulgar con la alteridad.

Es así que el culto viene a suplantar al contrato social, el culto entendido como una actividad básicamente afectiva, sin proyecto racional que vincula a un sujeto con una manifestación particular a partir de la cual puede converger en una experiencia colectiva.

Lostpedia y los juegos en línea de Lost como Lost Experience y Find 815 dan cuenta de esa práctica de culto. El contenido del programa y todo el fenómeno social que en torno a su consumo se ha producido (insospechado hace unos cuantos años) ejemplifica éste carácter de traslación arquetipal que Maffesoli describe como parte de las estructuras constitutivas de las nuevas organizaciones sociales, neotribalizadas.

En este sentido la religiosidad que despierta el proyecto Lost, la devoción por sus intrincados aparatos narrativos y su universo mitológico, sirve como argamasa para

juntar a millares de personas que interactúan bajo la mediación de los territorios de la imagen.

Lostpedia reúne un número de 110 misterios que encierra el argumento del megafilm. Estos misterios se constituyen en el cuerpo de contenido que activa éste culto, que moviliza las relaciones personales y a sus practicantes. Las múltiples teorías, y las preguntas que cada una de ellas va sugiriendo avivan una socialidad que se entronca en lo lúdico, que hace del juego su punto central, que no responde a proyectos orgánicos y racionales, que tiene cero compromiso con el futuro, y que se asienta en la experiencia dionisiaca, tomada como estructura de desbordamiento, violentación y festejo.

### **VI. 3.4 Lostpedia y la imagen cómo territorio**

Como hemos remarcado con insistencia a lo largo de éste trabajo, el cambio en el arquetipo comunitario, la transformación en los estamentos de la socialización, la transformación de las estructuras de identidad y de identificación individual y colectiva, registradas en nuestra época, tienen su territorio de anclaje en la imagen. Su importancia como emblema de ligazón societal, como da cuenta Maffesoli, tiene que ver con su facultad para convertirse en receptáculo, en territorio, de esa necesidad de <<estar juntos>> pues no se trata de abordar el mensaje que evidentemente la imagen transmitiría, sino de percatarse de la emoción o sentimiento comunitario que ella llega a favorecer; en suma, se trataría de desvelar su disponibilidad para estimular la aisthesis.

Lostpedia es una complicada maquinaria de significados y construcciones simbólicas, que deviene del consumo activo de un discurso audiovisual, los participantes de éste reducto de socialización tienen en las imágenes de Lost su receptáculo, su territorio y su espacio de interacción. Es el aparato visual el que genera las prácticas e interrelaciones que los habitantes de ésta comunidad “virtual” (de super realidad) manifiestan.

Ahí radica el sentido último de este estudio. La carga simbólica de la imagen, en este caso particular todos los sentidos que hemos desentrañado del discurso narrativo y visual de Lost, propicia, junto con las redes teletecnológicas de emisión, en las que se encuentra la televisión, junto con sus cadenas de producción y creación, el Internet



como red de metaconectividad y la tecnología portátil como Ipods, Mp3, PSP que definen nuevas estrategias de apropiación cultural, la creación de una Super Cultura, que se define como una trama cultural adyacente, que no descarta la cultura de anclaje o de origen, misma que no ha sido suplantada por los giros históricos y sociales, sino que se ha reorganizado en coexistencia de estos nuevos estados culturales

En ésta Super Cultura se gestan comunidades conformadas por sujetos ad hoc a las circunstancias coyunturales, en este caso hablaríamos de sitios como Lostpedia, que funcionan como espacios comunitarios cuyo emblema societal, o su punto de convergencia se encuentra dado por la imagen audiovisual, que proporciona las empatías necesarias para configurar los proyectos de identidad, los mitos que organizan el discurso comunitario, y las proyecciones de vigencia del proyecto, que por lo general no apela a una permanencia.

Es a través de éste devenir territorio por parte de la imagen que se establecería la construcción de las nuevas comunidades culturales, a partir del consumo y socialización de los productos televisivos de inicios del siglo XXI.

## Conclusiones:

José Luis Brea plantea que la mejor descripción que puede darse de los “estudios visuales” es que son “*estudios sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad.*”<sup>1</sup>

Por tanto, el presente trabajo ha pretendido suscribirse a éste preciso enunciado, de desentrañar los significados culturales relevantes, acontecidos a partir del advenimiento de una visualidad imperativa en el mundo contemporáneo. Investigación que no ha querido adjudicar su participación a una sola instancia del saber, respondiendo así al espíritu transdisciplinario pugnado por los mencionados estudios.

Como primera conclusión debemos mencionar que lo que se ha querido hacer aquí, y que en buena parte se ha logrado, es encaminar un proceso de conocimiento que desmantele los horizontes verticales del edificio de los saberes, y que conecte en un solo cuerpo discursivo varios de los planteamientos, prácticas y consideraciones doctrinales de distintas disciplinas sociales, que se han encargado del estudio de la imagen y de la cultura.

Es decir, que el presente estudio se entiende como un proceso de ordenamiento de varios cuerpos conceptuales, organizados para dar explicación de un fenómeno en particular. Que tiene que ver con la inquietud investigativa por conocer cómo las transformaciones sufridas en las estructuras comunitarias contemporáneas y en los proyectos de identidad cultural, están emparentadas con la radicalización del flujo visual en los últimos años de historia humana, lo que a su vez ha llevado a la imagen a devenir en territorio y en espacio de convergencia social.

Para lograr éste propósito se estructuró un esquema de contenidos tendiente a explorar y explicar la naturaleza de los conceptos que componían el marco teórico de nuestra investigación, y que a su vez definían la naturaleza del fenómeno descrito.

Empezamos entonces realizando un acercamiento hacia los horizontes de la cultura, en primera instancia adoptando estrategias correctas de definición del término,

---

<sup>1</sup> BREA José Luis, *Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. Estudios visuales, la epistemología de la visualidad en tiempos de la globalización*, comp. José Luis Brea, AKAL, Madrid 2005, pág. 8

dentro de cuya interpretación temporal se incluyera el carácter de transición y mutación, vinculada también a los eventos contemporáneos, sociales y tecnológicos y apelando a la superación de las visiones limitadas, etnocéntricas, aristocráticas, biológicas o cognitivas que pueblan la literatura escrita sobre el tema. Preponderando con esto, en primer lugar, una idea de la cultura como dimensión de la vida social, que está más allá de las competencias únicamente “culturales” y que se propone por tanto como un concepto que abarca y es envolvente, pero que es susceptible de constante transformación.

Dando cuenta además de cómo se habían establecido las distintas transformaciones sociales, a partir de los últimos eventos históricos, relacionados fundamentalmente con el despunte técnico audiovisual, pero sin perder de vista la preponderancia de los proyectos ideológicos, políticos y económicos en la configuración de dichos escenarios.

Es así que el segundo capítulo nos dedicamos a entender los procesos en que la imagen ha sido factor decisivo para la transformación de las características comunitarias. Por lo que utilizamos el aparato teórico desarrollado por el científico social francés Michel Maffesoli con el fin de dar cuenta de las nuevas estrategias de organización social y comunitaria, establecidas específicamente luego de la caída del proyecto de modernidad y del Estado-Nación como estandarte del estadio racionalista de la vida social humana, que fomentaron una organización espontánea y emotiva, y que encontraron en la imagen al factor de comunión social más idóneo.

El tercer capítulo en cambio se centró en la televisión como el soporte desde el que esa visualidad es articulada y socializada. Tomando en cuenta a los entramados tecnológicos y las distintas redes en las que está suscrito el medio y desde el que se teje la ecología mediática en la que vivimos. Que si bien no podemos definirla como la causante primordial del cambio en el programa histórico y cultural, a riesgo de caer en posiciones de determinismo tecnológico, si debemos mencionar que es fuente de muchas transformaciones en el aparato social de la época, y que encarna uno de los rasgos decisivos en la determinación del espíritu de nuestro tiempo.

Así hemos logrado concluir que a partir de varios sucesos acontecidos a nivel de la historia social, política, económica de la humanidad, ocurridos principalmente tras la

segunda mitad del siglo XX, la cultura como dimensión de lo social sufrió algunas transformaciones, junto con la organización comunitaria y social. Transformaciones en las que la imagen, particularmente la imagen audiovisual desempeñaba un papel absolutamente relevante.

Estos cambios propiciaron el apareamiento de estructuras de socialización y de sujetos ad hoc a las circunstancias históricas, cuyos intereses como entes sociales y como individuos con un universo ontológico particular, distaba mucho de los patrones de construcción humana establecidos a partir del surgimiento de la modernidad y del proyecto de progreso como máxima del devenir social. Y que encontraron en la mediatización de la vida y en el imperativo de visualizar el camino para organizar sus relaciones humanas y definir sus características como sujetos históricos.

Escenario que quisimos ejemplificar con un caso concreto, el de Lost, como maquinaria de la visualidad contemporánea, cuya socialización y consumo ha desencadenado un fenómeno que se relaciona perfectamente con los apuntes teóricos que hemos realizado en ésta tesis, de reorganización del mundo de los afectos, y de las estrategias de socialización y de cultura, a partir de la irrupción de un discurso visual, pero más aún de un entramado teletecnológico y cultural que posibilita un relacionamiento humano de esas características y dimensiones.

Convirtiéndose así la imagen, en éste caso la imagen de Lost, circulante simbólico que da contenido a una super cultura y a una super realidad, en el territorio desde donde se organizan los nuevos contactos comunitarios humanos, como es el caso de Lospedia, sitio web que pusimos como ejemplo de esa estructura del nuevo arquetipo comunitario, que propician el desarrollo de otras estrategias de conformación del yo identitario y de la identificación social.

Quedando de ésta manera evidenciada en alguna medida la conjetura creada como movilizador de éste trabajo académico.

Aunque sin embargo cabe señalar que el fenómeno en cuestión es mucho más amplio, complejo y rico de cómo nosotros lo hemos expuesto. El carácter de este trabajo ha sido de aproximación hacia un acontecimiento que se propone como primordial en el marco de los estudios visuales y de las investigaciones sobre cultura y sociedad.

Es además cierto que a partir de la investigación de fenómenos de la visión que tienen ésta naturaleza, se empieza a reclamar la reconsideración de los aparatos y disciplinas de estudio de los mismos, debido a que para dar una explicación amplia y fundamentada de estos acontecimientos, los cuerpos de estudio no deberían estar tan segmentados, y los constructos epistemológicos de la imagen deberían apelar a una transversalidad, flexibilidad y diversidad de los cuerpos teóricos, y de los apartados conceptuales.

Es así que la revisión en los programas de estudio de instancias académicas donde el objeto de análisis es la imagen, deben tender a la reorganización de sus objetivos y prácticas, en función de que caiga el telón y el muro infranqueable con el que algunas disciplinas separan a los objetos artísticos del resto de los objetos promotores de procesos de comunicación y producción simbólica y social cuyo carácter es la visualidad. De tal manera que se puede llevar adelante el análisis del universo de imágenes que sea completo y riguroso, y que establezca metodologías acordes para ese estudio *sobre la producción de significado cultural a través de la visualidad*, sin distinción de la naturaleza o proveniencia del objeto visual.

## **Bibliografía:**

- ALCOBER Norberto y URBEZ Luis, *Introducción a la lectura crítica del film*, Ed. Edebé, Barcelona, pág. 76
- BAUDRILLARD Jean, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1978
- BREA José Luis, *Los estudios visuales: por una epistemología política de la visualidad. Estudios visuales, la epistemología de la visualidad en tiempos de la globalización*, comp. José Luis Brea, AKAL, Madrid 2005
- BRYSON Norman, “*La cultura visual y la escasez de las imágenes*”, Estudios Visuales No 2, CENDEAC, Diciembre 2004
- DE LAURENTIS Teresa, Alicia Ya No, Cátedra, Madrid, 1992
- DEBRAY Régis, *Vida y muerte de la imagen Historia de la mirada en Occidente*, Paidós, 1994, Barcelona España
- ECHEVERRÍA Bolívar, *Definición de la cultura*, Pedro Jorge Vera, 2002, Quito-Ecuador
- ECHEVERRÍA Bolívar, “*Imágenes de la Blanquitud*”, Sociedades Icónicas, Siglo XXI, México 2007
- GUERRERO Arias Patricio, *La Cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia*, Abya-Yala, 2002, Quito-Ecuador
- LIPOVETSKY Gilles, *La era del vacío: Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Anagrama 2003
- LULL James, “*Supercultura para la era de la comunicación*”, Revista Chasqui No 13, Marzo 2004, Quito-Ecuador (Traducido por Antonieta Mercado y Claudio Flores Thomas
- MAFFESOLI Michel, *El tiempo de las tribus, el cocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*, Siglo XXI, México, 2004

MARCHÁN Fiz Simón, “*Las artes ante la cultura visual. Notas para una genealogía en la penumbra*”, *Estudios visuales, la epistemología de la visualidad en tiempos de la globalización*, comp. José Luis Brea, AKAL, Madrid 2005

MARTÍN-BARBERO Jesús, *De los medios a las mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía*, Convenio Andrés Bello, 2003, 5ta edición, Bogotá-Colombia.

MISROEF Nicholas, *Una introducción a los estudios visuales*, Paidós, Barcelona 2004

OROZCO Guillermo, “*Audiencias, televisión y educación: Una deconstrucción pedagógica de la televidencia y sus mediaciones*”, *El rol de la escuela en la cultura*, Adesa 2002

PEREIRA Alberto, *Discurso televisivo y narrativa audiovisual: Perspectivas hermenéuticas de la enunciación*, Universidad Andina Simón Bolívar, 2004

RAMÍREZ Juan Guillermo, *Cine del Compromiso*, Corporación Festival de Cine de Santa Fe Antioquia, Colombia

SILVERSTONE Roger, *Televisión y vida cotidiana*, Amorrortu, Buenos Aires Argentina, 1996

## **Material de Apoyo**

Lost dvd 1-4 temporada

Lostpedia, página web: <http://es.lostpedia.wikia.com/wiki/Portada>