

Ubicuidad y serialidad en la ficción audiovisual contemporánea.

Agustín Berti.

Cita:

Agustín Berti (2020). *Ubicuidad y serialidad en la ficción audiovisual contemporánea*. *Ecologías Digitales 2019*. Universidad de Antioquia, Medellín.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/agustin.berti/63>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/patg/wby>



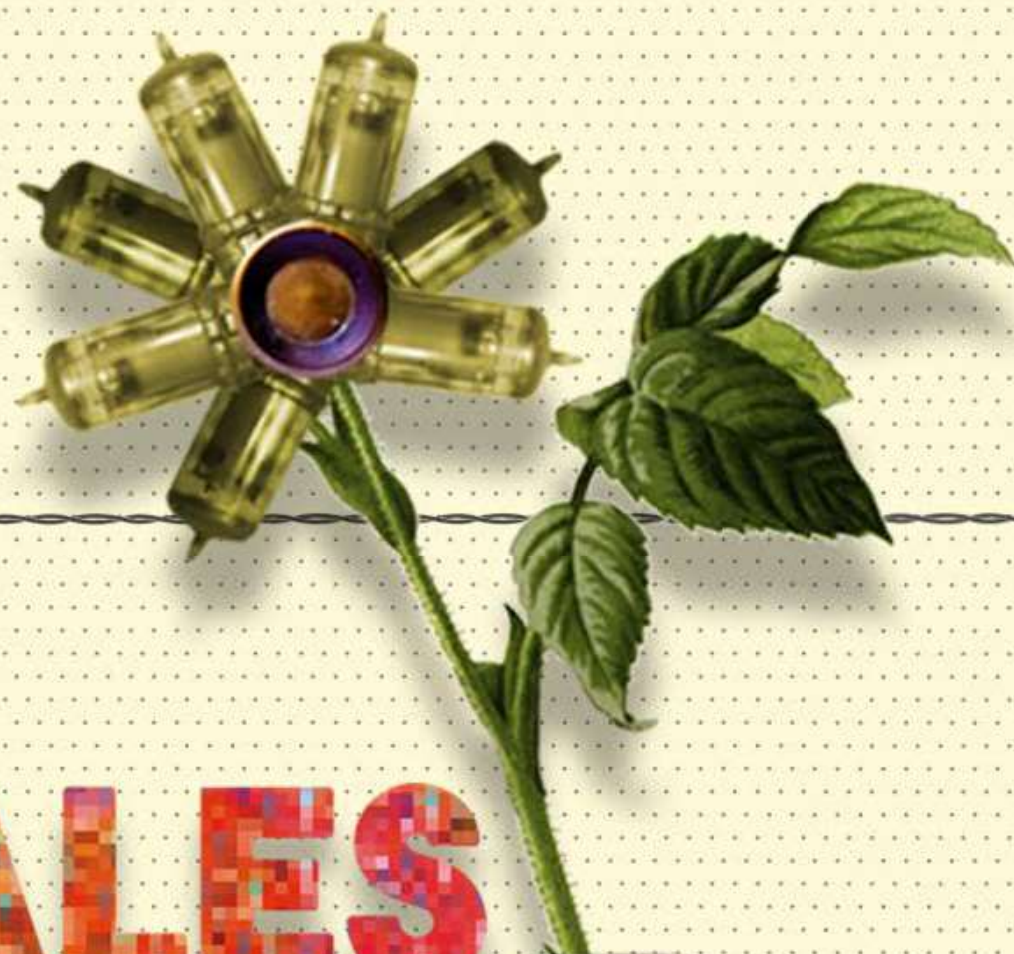
Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

ECOLOGÍAS DIGITALES 2019



PRESIONES



CULTURALES



ECOLOGÍAS DIGITALES 2019. EX- PRESIONES CULTURALES

Tercera Edición ISSN 2590-9479

Isabel Cristina Restrepo Acevedo* - Alexandra Milena Tabares García** (Editoras)

Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia, 2020

Rector Universidad de Antioquia

John Jairo Arboleda Céspedes

Vicerrectoría de Extensión

Pedro Amariles Muñoz

Director Museo Universitario Universidad de Antioquia

Oscar Roldán Alzate

Decano Facultad de Artes

Gabriel Mario Vélez Salazar

Proponente y ejecutor del proyecto

Grupo de investigación Hipertrópico, convergencia entre arte y tecnología

- **Coordinación general del evento**
Isabel Cristina Restrepo Acevedo

Asistentes coordinación

Ana María Cardona Trujillo
Katlen Smith Vergara

- **Coordinadora Seminario académico**
Alexandra Milena Tabares García

Asistentes coordinación

Juan Carlos Hernández

- **Curaduría Exposiciones**

Exposición Muestra académica y Exposición Invitados y Convocatoria: Isabel Cristina Restrepo

Exposición Traducciones: Isabel Cristina Restrepo, Ana María Cardona y David Alonso González

Exposición Códigos urbanos: Isabel Cristina Restrepo, Juan Carlos Hernández, Carlos Mario Sánchez, Katlen Smith Vergara, Astrid Damaris David, Ana María Cardona, Arney Herrera Herrera y David Alonso González

Jurados Exposiciones y Residencias

Esteban García Bravo, Jorge Luis Vaca Forero e Isabel Cristina Restrepo

Selección obras Muestra Académica

Hipertrópico; José Julián Cadavid, ITM; Jader Cartagena, UdeA; y Ernesto Correa, Facultad de Comunicaciones, UdeA

Jurados Residencia

Ana María Cardona Trujillo y Sebastián González

Apoyo en Montaje

Grupo Hipertrópico, Casa Falsa, Equipo MUUA, Biblioteca Carlos Gaviria, CreaLab UdeA y David Alonso González

Investigación

Grupo Hipertrópico

Practicantes

Valentina Medina, Valentina Cano, Olga Raquel Peña, Lily Figueroa y Estefany Jaramillo Naranjo

Diseño Visual

Sara Roldán, Óscar Mazuera, Arney Herrera Herrera y David Alonso González

Fotografías

Pablo Andrés Pulgarín y Carlos Mario Sánchez

Diagramación Memorias

David Alonso González

Corrección de estilo textos introductorios

Mauricio Correa

Corrección ortotipográfica de textos

Vanessa Zuleta Quintero

Traducción

Santiago Betancur

Editoras

Isabel Cristina Restrepo Acevedo
Alexandra Milena Tabares García

Aclaraciones Legales

El Grupo de Investigación Hipertrópico aclara que la información aquí dispuesta se respalda y distribuye bajo las siguientes especificaciones de la licencia creative commons: Atribución - No comercial - Sin derivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).



Los autores de textos individuales de ponencias, obras y presentaciones son los únicos responsables de la información dispuesta en el apartado correspondiente a la presentación de su participación en el evento Ecologías Digitales 2019, y solo hubo revisión ortotipográfica de los textos. En cuanto al contenido visual de obras, se muestran las imágenes de registro realizadas por el grupo Hipertrópico. En general la Universidad de Antioquia no garantiza ni asume ninguna responsabilidad legal por el contenido de la publicación. Todas las opiniones expresadas son de los autores y no reflejan las opiniones de la Universidad.

* Isabel Cristina Restrepo, Profesora Titular y coordinadora del grupo de investigación Hipertrópico de la Facultad de Artes, Universidad de Antioquia

** Alexandra Milena Tabares, Profesora Ocasional Facultad de Artes, Universidad de Antioquia

CONTENIDO

PRESENTACIÓN GENERAL

Ecologías Digitales 2019: entre la vecindad y la diversidad de las expresiones culturales.....	6
------------------------------------------------------------------------------------------------	---

EXPOSICIONES

PROPUESTAS CREATIVAS: CONVOCATORIA ABIERTA E INVITADOS.....	9
Máquina para un olvido presente.....	12
¿Te han formado para entender esto?.....	13
Aire.....	14
Espacios Mutables.....	15
Puesta en valor del fondo documental del Radioperiódico Clarín, 1959-1988.....	16
Semillero de Investigación-Creación en Imagen Técnica y Narrativas Experimentales.....	17
Lab Territorio Sensorial.....	19
On - off line.....	20
ExCorpus.....	21
Distorsión.....	22
Tramador = Trazador + Manchador - 'Zancha'.....	23
Territorios Inteligentes: ¿La tecnología es el centro?.....	24
Sucesiones.....	25

TRADUCCIONES.....	26
Orden.....	28
Mizu, proyecto intermedia.....	29
Lector de libros.....	30

CÓDIGOS URBANOS.....	31
Títeres en Pantalla.....	33
GuayabalyAndo.....	34
ConVerGentes.....	35
Platohedro.....	36
Señales de Humo.....	37
Un/Loquer Hackerspace.....	38
Aleph Experimental.....	39

PLATAFORMA IN VITRO.....	40
Ecologías Digitales en InVitro.....	41
Bardo.....	42
Música Para Computador y Guitarra, 3ra Parte.....	43
Rastros y Derivas.....	44

MUESTRA ACADÉMICA.....	46
Animación.....	47
Animación 3D.....	48
Arte Interactivo.....	51
Arte Sonoro.....	52
Cortos.....	53
Imagen Fija.....	55
Instalaciones.....	57
Realidad Virtual.....	59
Stop Motion.....	60
Video Arte.....	61
Videojuego.....	63

RESIDENCIA

Orden. Residencia en Exploratorio e Hipertrópico.....	65
-------------------------------------------------------	----

ENCUENTROS ACADÉMICOS

CONFERENCIAS

Las Artes Digitales como Apoyo al Desarrollo de Habilidades Lógico Matemáticas en Niños.....	69
Pensar lo Virtual. Formas del Pensamiento y la Creación.....	71
Ubicuidad y Serialidad en la Ficción Audiovisual Contemporánea.....	75
La Imagen Audiovisual en el Espacio del Arte y el Tiempo del Post-cine.....	79

CONVERSATORIOS

Conversatorio Académico con el Museo Casa de la Memoria Sobre la Estrategia Metodológica Títeres en Pantalla.....	81
Conversatorio Residencia Orden.....	82
Jornada de Diálogo Académico Títeres, Tecnología, Trabajo Comunitario y Primera Infancia.....	83
Entre Algoritmos Códigos y Arte.....	84



Ubicuidad y serialidad en la ficción audiovisual contemporánea. Ponente Agustín Berti.
Auditorio MUUA. Universidad de Antioquia. 13 de Septiembre de 2019

UBICUIDAD Y SERIALIDAD EN LA FICCIÓN AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEA

AGUSTÍN BERTI

Resumen

Este trabajo discute los rasgos distintivos de la ficción audiovisual contemporánea frente al cine a partir de la expansión de Internet y de los dispositivos móviles. Para ello, revisa la tensión en la industria audiovisual entre las salas de cine y las plataformas de streaming y luego revisa el lugar que juega la captura de datos como un aspecto emergente de este nuevo estado de situación. A partir de eso se presenta la particularidad de la ficción serial en este nuevo contexto y el efecto que tiene en la disputa por atención escasa en un ambiente superpoblado de pantallas.

Palabras clave: ficción serial, serialidad, captura de datos, economía de la atención, capitalismo cognitivo, estética de los nuevos medios.

Introducción

Con la expansión de Internet se consolidó una tendencia en lo que hace a la experiencia de ver imágenes en movimiento: la pérdida de la especificidad de la sala oscura como dispositivo privilegiado para ver ficciones. Si bien la primacía de las salas y las boleterías ya había sido jaqueada primero por la televisión, con la cobertura sincrónica que instauran las transmisiones, luego por el diferimiento y la privacidad que habilita el videocasete, y finalmente por la gratuidad de las descargas ilegales de la cultura del download de principios de milenio, el cine se mantuvo durante más de medio siglo como el valor de referencia: el 35mm es el patrón de oro de las imágenes en movimiento en torno al cual se organizan las economías de lo audiovisual (Steyerl, 2014). Sin embargo, el éxito de Netflix y su pasaje de una empresa de distribución a una de producción audiovisual lo constituyó no solo como la plataforma de streaming de referencia, sino también como el representante más acabado de una nueva forma de ver, disputando con la experiencia cinematográfica.

Las disputas institucionales por la participación de películas de la plataforma en festivales de cine es indicativa de esta nueva disputa por la hegemonía. Son ejemplos de esta reformulación del campo audiovisual apuestas de la empresa, desde *Beasts of no Nation* (2015) hasta *The Irishman* (2019), pasando por *Roma* (2018) que, sintomáticamente, fue ganadora de tres premios Oscar, epítome de la consagración de la industria cultural. La experiencia masiva de visionado de producciones audiovisuales es hoy mayoritariamente a través de plataformas de streaming. Esto supone una serie de desafíos novedosos para los cuales ni la estética ni la economía están ofreciendo una explicación suficientemente acabada. Me interesa exponer algunos de los rasgos emergentes de esta nueva modalidad de visionado y especular sobre posibles efectos políticos y culturales a partir de los siguientes aspectos: a) la algoritmización de la cultura, b) la pérdida de especificidad, c) el audiovisual como dispositivo de captura de atención, y d) la creciente serialización de la ficción.

a. Videos que nos miran mirar

Una de las novedades más importantes que introducen las tecnologías digitales al momento de reproducir contenidos en línea es un aumento exponencial de la captura de datos sobre la acción de mirar: cuando reproducimos una serie o una película on-line es posible saber en qué dispositivo lo vimos, dónde estaba ese dispositivo y a qué hora se lo usó para ver. Más aún, si el visionado es desde una plataforma, también se puede llegar a saber quién vio, si tiene tarjeta de crédito, qué vio antes y después, si interrumpió y retomó, cómo se relaciona con la interfaz, qué palabras utiliza para buscar... Todos los datos que puedan ser capturados permiten la configuración de perfiles cada vez más detallados que se ponen en relación con bases de datos en continua expansión, sobre los cual es posible recortar trayectorias, identificar otras afines y ofrecer opciones que hagan más simple la navegación de los cada vez más extensos catálogos. Esto configura mecanismos de toma de decisiones asistidas que reemplazan no solo al empleado del videoclub (Hallinan & Striphas, 2016), sino también a la crítica como institución reguladora de la cultura (Ted Striphas, 2015).

La posibilidad de contar con información en tiempo real del modo en el que vemos es característico del fenómeno de datificación creciente por la multiplicación de dispositivos capaces de obtener input, que además están conectados en red. Así, el

visionado de contenidos digitales es apenas uno de los ámbitos en los que se genera una datificación del comportamiento humano a un nivel inédito en la historia, y se integra a una lógica de captura de datos mayor (tarjetas de crédito, cuentas bancarias, páginas de crítica, redes sociales, palabras clave de buscadores, historias clínicas y un largo etcétera). Eso redundando en una retroalimentación constante que permite, en el caso de los servicios de video on-line, mejorar la oferta del catálogo pero, en particular y, en el caso de las empresas más grandes, (re)ajustar los guiones. De este rasgo distintivo específico hay una forma audiovisual que saca el máximo provecho: la ficción serial, que algunos insisten en llamar televisiva pero que ya hace tiempo no está atada a las lógicas de una grilla de programación sincrónica que regían a las telenovelas.

b. De la sala oscura a la pantalla radiante

El costo relativamente bajo de las suscripciones a los servicios de las plataformas de streaming frente al precio de una entrada al cine, la amabilidad de las interfaces (incluida la posibilidad de retomar desde donde se interrumpió) y el acceso inespecífico desde distintos dispositivos para un «mismo» contenido favorece una nueva forma de visionado, privada y ubicua, que contrasta con aquella propiciada por la sala de cine: oscura, favoreciendo una concentración en la pantalla pero compartida con extraños, en un espacio y lugar específicos.

Así el espacio excepcional y espectacular de la sala oscura cede al portátil y cotidiano de la pantalla táctil, que está constantemente aprendiendo más de quienes miran. Sin embargo, hay aspectos materiales que hacen a la percepción de lo audiovisual que sufren modificaciones no menores: no es lo mismo ver una multitud o un paisaje en una sala de cine (como suelen haber en películas épicas o bélicas) que verlos en una pantalla de un smartphone. Y, sin embargo, persiste la idea estar ante «la misma» película. Hoy la experiencia de la sala oscura es un suceso extraordinario, reservada a los grandes estrenos, a una eventual salida de pareja o a los cinéfilos que defienden una especificidad de lo cinematográfico en la proyección pública.

c. Las trampas de la atención

Como señala el investigador chileno Claudio Celis Bueno (Celis Bueno, 2017), en el contexto del capitalismo cognitivo que subyace a la datificación constante hoy hay una nueva mercancía escasa: la atención humana. Si el monopolio de la atención fue siempre un objetivo central para la industria cultural, hoy esa disputa es permanente. La ubicuidad de los dispositivos computacionales y su reticularidad habilitan un acceso constante a «contenidos» digitales, desprovistos de su continente, a la vez que un flujo permanente de datos capturados por esos mismos contenidos. Pero la atención se dispersa, más en un mundo crecientemente urbanizado y virtualizado. Y lo que era un modo eficiente, seductor, de captura de la mirada, como el que propicia la sala de cine, deviene apenas en una más entre las opciones simultáneas que coexisten (incluso dentro de la misma sala oscura). Y de allí la insistencia en pedir que se apaguen los dispositivos móviles durante la proyección de la película, para sostener, al menos por un par de horas, el monopolio de la captura de la atención.

Así cada dispositivo que depende de la interacción con humanos ensaya distintas alternativas para capturar la atención, ya que a partir de la misma se crea valor y se extraen datos. Es un nuevo commodity escaso de la economía del conocimiento, como lo señala Srnicek en su ensayo *Capitalismo de Plataformas* (Srnicek, 2017). La intuición que quiero presentar aquí es que la ficción serial constituye el modo más eficiente de captura de la atención para las plataformas de streaming audiovisual. Un modo que utiliza la retroalimentación de datos sobre quienes vemos para así lograr sostener la atención hacia sí durante más tiempo, sobre la base de la narración como forma elemental de la transmisión de experiencias.

d. La forma serial

La serialidad puede rastrearse a los orígenes de Occidente, desde los cantos de las epopeyas homéricas a las trilogías de tragedias clásicas: un hilo narrativo organizado en base a episodios y sostenido sobre la redundancia, la interrupción episódica y la continuidad. Con las formas industriales de registro y reproducción, la serialidad aparece en la novela, se profundiza en la novela por entregas para periódicos y comienza a ensayarse en los albores del cine, como sugiere Mónica Dall'Asta (2012). Desde la segunda mitad del siglo XX, la ficción serial se consolida

como una forma que se caracteriza por narrativas esquemáticas y previsibles (que es una garantía de transmisión de información), como sucede en las telenovelas latinoamericanas. Desde la teoría de la información, esta redundancia es un estrategia de conservación del mensaje en un contexto con mucho ruido: apuntan así a un público específico, las mujeres en la casa, cuya atención es fluctuante en tanto están atentas a las tareas domésticas y no se disponen del tiempo suspendido y excepcional como sucede en la sala de cine, en el tiempo del ocio propiamente dicho.

Esta protoserialidad entonces, asume la atención dispersa y construye sus convenciones narrativas sobre esta base al no poder garantizar que el espectador haya visto todos los episodios anteriores, o más aún, los haya visto en su totalidad. Por ello recurre, al menos en su forma arquetípica, a tramas relativamente trilladas en las que la novedad es siempre relativa y fácilmente deducible (y que suele coincidir con el sentido común hegemónico más instalado en un periodo y región dados, por lo que puede resultar, así, reforzado).

La posibilidad que instaure la aparición de la televisión por cable, con la necesidad de completar grillas de programación más extensas decanta en la repetición de programas (lo que habilita una módica liberación de la redundancia previa) y la posibilidad de otra forma de recuperación de la información, externa a la «obra», pero sumamente relevante para sostener el hilo de la trama, es decir, la atención. La emergencia casi simultánea del DVD y las descargas on-line hacia fines del milenio, se corresponde con una mayor liberación en relación a estas demandas, acompañada del perfeccionamiento del resumen inicial. El «previamente en...» recupera no solo el episodio anterior sino más atrás, incluso en temporadas de años previos, en función de lo que se necesita para capturar la atención en ese episodio particular. Sin este andamiaje tal captura no sucedería. Se propicia así una nueva relación entre espectadores y producciones audiovisuales que excede la lógica de la obra cinematográfica. Esta, una vez vista, puede ser sometida a juicio, sea de valor, como crítico, o al menos de gusto, como espectador. La provisoriedad que es rasgo distintivo de la forma serial obtura esa posibilidad de juicio en tanto está «en curso» (Schwarzböck, 2012). Hasta que la serie no esté terminada, no podremos juzgar sus aciertos o desaciertos, su relevancia o su fracaso. Y eso puede insumir

años (y, en algunos casos, como en *The Walking Dead*, décadas). Por tanto es una forma abierta a la modulación en función del input de datos que su misma apertura propicia.

Conclusiones

En un contexto en el que la atención es un recurso escaso, esa capacidad de modulación la dota de su potencia específica para capturarla y recoger nuevos datos que permitan sostenerla. Así, la forma serial es la forma artística que se imbrica de manera más ubicua y constante en la vida cultural contemporánea y de allí que, al margen de incorporar recursos fotográficos y sonoros del cine, su primacía sea la del guion, principal dispositivo de transmisión de información que deviene insumo fundamental del dispositivo de captura de datos. Al margen de la apuesta de Netflix por el prestigio de ciertos films, o de HBO por construir un evento semanal (como el estreno de episodios los domingos, en el que las últimas temporadas de *Game of Thrones* competían con grandes eventos deportivos y acontecimientos políticos), la serialidad propiamente dicha es aquella que al permitir reanudar, permite capturar mejor la atención y capturar más datos de quien mira, para que cuando interrumpa y reanude el visionado. O dicho de otro modo, que sea vuelto a atar con hilo de la fábula.

Referencias

- Celis Bueno, C. (2017). *The attention economy: labour, time and power in cognitive capitalism*. Lanham: Rowman & Littlefield.
- Dall'Asta, M. (2012). Para una teoría de la serialidad. *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, 10, 71-89.
- Hallinan, B., & Striphas, T. G. (2016). Recommended for you the Netflix Prize and the production of algorithmic culture. *New Media & Society*, 18(1), 117-137.
- Schwarzböck, S. (2012). Historia de un error. La legitimación estética de las series. *Kilómetro 111. Ensayos sobre cine*, 10, 7-23.

Srnicek, N. (2017). *Platform capitalism*. Cambridge; Malden: Polity.

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla* (M. Expósito, Trad.). Buenos Aires: Caja Negra.

Ted Striphas. (2015). Algorithmic culture. *European Journal of Cultural Studies*, 18(4-5), 395-412.

Perfil académico y profesional del autor

Agustín Federico Berti (Córdoba - Argentina):
 Doctor en Letras (Universidad Nacional de Córdoba, 2013). Investiga los cambios ocurridos por la digitalización en la literatura, el cine y las artes audiovisuales. Es investigador adjunto de CONICET, docente de carreras de posgrado de la UNC y profesor titular por concurso de «Análisis y Crítica» en el Departamento de Cine y TV de la Facultad de Artes de la misma casa de altos estudios. Pertenece a Dédalus, grupo de investigación sobre la técnica. Es parte de la gestión de la Maestría en Tecnología, Políticas y Culturas de la UNC. Es autor de *From Digital to Analog. Agrippa and Other Hybrids at the Origins of Digital Culture* (Peter Lang Publishing, Nueva York, 2015), co-autor de *La Biblioteca Roja. Brevisima Relación de la Destrucción de los Libros* (Document/A, Córdoba, 2017) y ha publicado numerosos artículos y capítulos de libro sobre cultura y tecnología. Es miembro del comité académico del Coloquio Internacional de Filosofía de la Técnica.