

De los hermanos Lumière a TikTok

Continuidades y transformaciones en el audiovisual contemporáneo



Pablo Gregui*

Uno

Plano general. Exterior día, desde un tren en movimiento. Dos asaltantes abordan la locomotora. Un maquinista los descubre y se enfrenta a uno de ellos armado con una pala. El asaltante logra derribarlo. Lo golpea con una piedra hasta dejarlo inconsciente y lo arroja del tren en movimiento.

Esta escena pertenece a *Asalto y robo a un tren*, de Edwin Porter, de 1903. Tanto se ha escrito sobre esta película que seguramente no haya mucho nuevo para aportar. Solo interesa señalar un par de cuestiones. A más de un siglo de su realización, muchos recursos nos parecen ingenuos y hasta divertidos, por ejemplo, el cuerpo que arroja el asaltante del tren es claramente un muñeco. Por entonces no había dobles de riesgo ni CGI,¹ claro está. Simplemente se detuvo el rodaje, se reemplazó al actor por el muñeco y se continuó filmando, intentando que no haya mayores cambios en el plano para que se vea como una continuidad en la toma. Este recurso no fue inventado por Porter. Ya en los inicios de la nueva tecnología del cinematógrafo, George Méliès comenzó a experimentar con él. Lo llamó *stop trick*.

* Profesor adjunto del Taller de Edición en la Licenciatura en Producción y Gestión Audiovisual de la UNPAZ.

¹ En inglés, Computer Generated Imagery: imágenes generadas por computadora.

Dos

Plano detalle en cenital. Se ve una tabla de cocina. Unas manos colocan en cuadro varias cebollas, acercan un cuchillo y ante el primer golpe de este sobre la tabla las cebollas se desarmen en fina *brunoise*. La acción se repite con un Morrón y otros tantos vegetales.

Ciento veinte años más tarde del estreno de *Asalto y robo a un tren* nuestras redes sociales se llenaron de videos de este tipo. Pueden ser cebollas que se pican mágicamente, vestimentas o disfraces que cambian de un golpe y tantas otras cosas más. En todos ellos, el mismo procedimiento de montaje inventado por Méliès a finales del siglo XIX.

El mito de nacimiento

El cine no nació el 28 de diciembre de 1895. Sin quitar méritos a la primera proyección pública que hicieran los hermanos Lumière, lo que se entiende por cine es el resultado de un largo proceso de búsqueda, desarrollo y estabilización de un sistema tecnológico y una modalidad de enunciación que se extendió desde finales del siglo XIX hasta mediados del siglo XX, y que, al día de hoy, sigue abierto a cambios técnicos y narrativos. Gilbert Simondon (2007) en *El modo de existencia de los objetos técnicos* observa que la individuación, es decir, el proceso por el cual un cúmulo de materia, forma y energía se constituye como ente diferenciado, en lo que refiere a los artefactos, debe ser entendida como un proceso de *concretización*.

Todos los objetos técnicos están determinados en su génesis por sistemas preexistentes y en su evolución se van despojando de aquellos elementos que no le son específicos. Este movimiento, que va de la resolución abstracta de un sistema de necesidades a la estabilización de un nuevo sistema concreto y autorregulado, fue propuesto por el filósofo francés a partir del estudio de la evolución del motor de combustión interna, a mediados del siglo XX. Aunque este objeto técnico difiere enormemente de nuestro interés, el análisis de Simondon bien puede ayudarnos a develar el derrotero del audiovisual contemporáneo, atendiendo a sus aspectos técnicos pero sobre todo a su coconstrucción social.

A finales del siglo XIX y comienzos del XX, el plano autárquico, la composición centrífuga y de plano conjunto, entre otras cuestiones técnicas y estéticas, caracterizaron a los primeros films. En estas características se puede reconocer la preexistencia de distintos sistemas técnicos de figuración, como el teatro y la pintura. Sin dudas, el espacio arquitectónico de la sala donde se proyecta, la disposición de las butacas, el tiempo diferenciado del espectáculo y otras tantas prácticas conocidas por el espectador de varieté (que adopta como pautas para su distribución y consumo) anteceden al cine. Por otro lado, es bueno recordar que, contemporáneo al cinematógrafo y de forma muy temprana en términos audiovisuales –con énfasis en el carácter auditivo de estas primeras experiencias–, existieron otros objetos técnicos como el quinetoscopio y el kinetófono (hermanados al cinematógrafo de los Lumière en lo que hace al proceso fotográfico, el uso del rollo de acetato y de un disco obturador) que proponían

una forma de expectación completamente distinta, basada en una visión individual y en un sistema de distribución asociado a las ferias y carnavales.

Tanto el cinematógrafo como el quinetoscopio pueden ser pensados como distintos “marcos tecnológicos”, cada uno con su “estilo” específico. Estos conceptos, propuestos por Pinch y Trocco (2004) en su estudio sobre sintetizadores analógicos, permiten observar cómo se coconstituyen los artefactos en relación con los usos y actores sociales intervinientes en su desarrollo. Cada nuevo artefacto se presenta como un “objeto liminar” dentro de un sistema ya establecido. La capacidad de estabilizarse y reconfigurar el sistema dependerá de las asociaciones que se establezcan entre el artefacto y los actores que lo utilizan y le dan sentido.

No viene al caso en este artículo establecer por qué el cinematógrafo terminó constituyéndose como el sistema hegemónico en términos de generación y distribución de imágenes audiovisuales frente a otros como el quinetoscopio. Lo que interesa, en este punto, es presentar algunos elementos de su proceso de *concretización*.

Si ni la sala de proyección, ni el proceso fotoquímico de generación de imágenes, la puesta en escena o la dramatización son lo propio del cine, entonces, bien podríamos preguntarnos: ¿qué hizo que este termine siendo un hecho cultural distinto de otras prácticas artísticas y comunicacionales? ¿Qué lo definió como un sistema autónomo de otros sistemas tecnológicos como el teatro, la pintura o la fotografía?

Un atisbo de respuesta es el montaje. La posibilidad de concatenar diferentes tomas, que conforman unidades de sentido reconocibles, hizo del cine una práctica singular desde donde desplegar un sin fin de narrativas y experiencias estéticas. Los principios de *raccord*, la sacrosanta ley de ejes y tantos otros procedimientos que hoy naturalizamos no surgieron de manera espontánea, sino que fueron el resultado de mucha experimentación y desarrollo. Todos ellos participaron del proceso de *concretización* del cine, de su evolución artefactual y su constitución como sistema técnico, que tuvo y tiene un impacto indiscutible sobre la visualidad y la cultura contemporánea.

El mito de la herencia

Para las primeras décadas del siglo XX, el cine, aunque todavía silente, ya utilizaba casi todos los recursos de montaje que hoy conocemos. Basta revisar películas icónicas como *El nacimiento de una nación*, de Griffith, de 1915, para encontrarnos con: la alternancia entre planos generales y primeros planos dentro de una misma escena, acabando así con la autarquía del plano; el movimiento de cámara como forma de montaje interno; el montaje paralelo y las analepsias en el relato, y otros tantos procedimientos que hicieron del cine una forma de expresión original. Lo que siguió a esos años fue el desarrollo y estabilización de ciertos recursos técnicos y formales (como el sonido sincrónico y la policromía fotográfica), la expansión de la industria y el mercado, y la exploración de nuevas posibilidades estéticas y narrativas que el propio sistema contenía.

Hacia los años 30, con un cine que claramente dominaba la producción audiovisual y se colocaba en el podio de las industrias culturales, surge una nueva tecnología para la producción y distribución de sonido e imagen en movimiento: la televisión. Aunque la II Guerra Mundial demoró su presentación ante el gran público, ya para cuando estalló el conflicto ingenieros y empresarios asociados al mundo de la radiofonía habían encontrado la posibilidad y definieron la necesidad de utilizar el sistema de emisión por ondas radiales como base técnica para la distribución de imágenes en movimiento. Este “nacimiento” de la TV vinculado a la radiofonía le impuso un “estilo” tecnológico y orientó, en gran medida, su desarrollo.

Frente al cine, el nuevo sistema tenía la posibilidad de producir y distribuir mayor cantidad de imágenes audiovisuales a menor costo. Los tiempos de la generación y de distribución se daban en simultáneo. Ya no se requería del laboratorio y del tiempo lento del montaje cinematográfico. Como contrapartida, la televisión no tenía un sistema propio de archivo. Si quería almacenar algo de su propia experiencia o proponer algún tipo de narrativa que supusiera cierto trabajo de posproducción, debía recurrir al formato/soporte del cine (el film de acetato). Esto limitó las posibilidades expresivas de la televisión, hasta que a finales de los años 50 comenzó a utilizarse la cinta magnética como soporte analógico de información audiovisual. Las últimas cuatro décadas del siglo XX estuvieron marcadas por la evolución de este objeto tecnológico tendiente a su miniaturización y la baja en el costo de producción, lo que abrió la posibilidad de nuevas narrativas como la telenovela o el videoclip.

Cabe señalar que en los primeros años de la TV los formatos y temáticas que presentaba estaban más cerca de la transmisión radial que de la narrativa cinematográfica. Pero esta no era la única diferencia con el cine. Otra muy evidente era el concepto de público y la práctica de expectación. La sala de tipo teatral, con butacas ordenadas en líneas paralelas y frontales a la pantalla donde se reunían centenares de personas se desplazó al ámbito privado, a la silla del comedor o el sillón del living distribuido en semicírculo alrededor del nuevo artefacto. Una pantalla más chica y con peor sonido fue compensada por un vínculo más íntimo con aquello que se mostraba. Junto a la estrella de cine, ahora había un conductor que le hablaba directamente a las y los telespectadores y los miraba a los ojos. Este cambio de subjetividad tuvo todo tipo de implicancias en términos sociológicos y psicológicos, pero sobre todo impactó en los procedimientos de realización y montaje.

En 1903, Porter termina su película con un plano icónico y terriblemente perturbador. Luego de mostrarnos el atraco a un tren y sus pasajeros y el momento justiciero en que los maleantes son abatidos, concluyendo en un *happy end*, por corte, en plano medio frontal, vemos a uno de los asaltantes disparar a cámara. Este plano, aunque varias veces citado en el cine, quedó tempranamente fuera de canon dentro del modo de representación cinematográfica. La convención de la cuarta pared, heredada del teatro, se mantuvo en el cine como principio ordenador del relato. La mirada a cámara sin intención era interpretada como un error, y cuando sucedía de forma intencional se lo justificaba como una disrupción de la norma. En cambio, con la televisión, el maleante de Porter se transformó en *TV host*, pudiendo ser un periodista en el noticiero, un conductor de un programa de juegos o una cocinera enseñando a elaborar una receta nueva en un magacín matutino. Las emisiones televisivas se llenaron

de planos medios frontales y miradas a cámara. Este es quizás uno de sus recursos narrativos más característicos. Lo otro que hará de la televisión un sistema autónomo del cine (aunque adopte muchos recursos de él) es la capacidad de sostener la unicidad de la experiencia en la misma discontinuidad narrativa de secuencias y planos.

El modelo clásico del cine buscó desde un comienzo resolver con el montaje la unidad del relato, logrando que el cambio de valor o angulación en los planos no alteren la percepción de dicha unidad. Para ello, apeló a distintos recursos: desde invisibilizar el corte hasta generar relaciones de tensión dialéctica entre planos, todo ello con la intención de poder desplegar un relato en una duración acotada. La televisión, en cambio, fragmentó un tiempo infinito en secuencias de sentido que funcionaban como unidades en sí mismas. La apoteosis de este tipo de ordenamiento narrativo fue el *zapping*, momento en el cual el espectador disputó la autoridad del montaje, construyendo secuencias narrativas azarosas y propias, que —ex post— preanunciaría la figura del *prosumer*.²

La pantalla chica se achica más aún

El 23 de abril de 2005, al igual que el 28 de diciembre de 1895, quedará como un hito demarcatorio del desarrollo de la historia audiovisual, aunque fácilmente se encuentren antecedentes que demuestran el origen difuso del nuevo sistema tecnológico que ahí se manifiesta. Dicho esto, es interesante ver qué sucedió en ese día porque se pueden encontrar muchos elementos que definen el estilo tecnológico propio del audiovisual contemporáneo.

Muy brevemente, el 23 de abril, se posteó un video de 19 segundos en una novísima plataforma para la distribución de audiovisual digital: Youtube. En este caso, no se veía un grupo anónimo de obreras y obreros saliendo de una fábrica en Lyon, sino una persona, Chad Hurley (cofundador de Youtube) en el zoológico de San Diego frente a la jaula de los elefantes. El “mito de origen” dirá que esta plataforma nace de la necesidad de enviarse entre amigos un tipo de contenido digital que, por el ancho de banda disponible y los sistemas existentes, era muy engorroso hacerlo por aquel entonces. Pero para cuando apareció Youtube, ya existían maneras de distribuir contenidos audiovisuales por Internet. Los sistemas P2P eran muy populares entre quienes tenían acceso a la web por banda ancha, no solo para compartir música en Mp3 y *software*, sino también para acceder a películas y series, muchas veces infringiendo los derechos de autor.

Lo que se inaugura con Youtube, en todo caso —y con el *streaming* de video en general—, es un concepto de espectador asociado a este nuevo sistema tecnológico, y se potencia una práctica de producción

² El concepto de *prosumer* se le adjudica a Alvin Toffler en su libro *The third wave*, de 1979, aunque la idea de una transformación en las prácticas de producción y consumo asociado a nuevas tecnologías fueron planteadas por otros teóricos previamente. Por otra parte, hoy la categoría suele referir a una segmentación del mercado de bienes electrónicos que, sin llegar a satisfacer las exigencias de estándares profesionales, tienen características que lo ubican muy por encima de sus pares de uso doméstico.

audiovisual que hasta ese momento no había encontrado una forma de distribución eficiente en los sistemas tradicionales.

Previo a la masificación de Internet se produce en lo que hace al audiovisual otro gran cambio tecnológico. Volvamos a finales de los años 60. La televisión adopta el sistema de cintas magnéticas y con ello las cámaras de video consiguen una capacidad que ya tenían las cámaras de cine. Ahora pueden conectarse directamente a una fuente de almacenamiento de imagen en movimiento que le es propia. Sobre la base de desarrollo de los primeros artefactos de este tipo, como las cámaras U-Matic y las Betacam, rápidamente se procede a la miniaturización de su electrónica y así surgen nuevos formatos de *tape*, como el VHS que, aunque no tienen la misma fidelidad, abaratan mucho los costos y permiten que estos artefactos –las cámaras de video– lleguen a un mercado doméstico. En las últimas décadas del siglo XX, se expande así un tipo de producción audiovisual amateur y de consumo privado que poco a poco se va instalando en la escena pública.

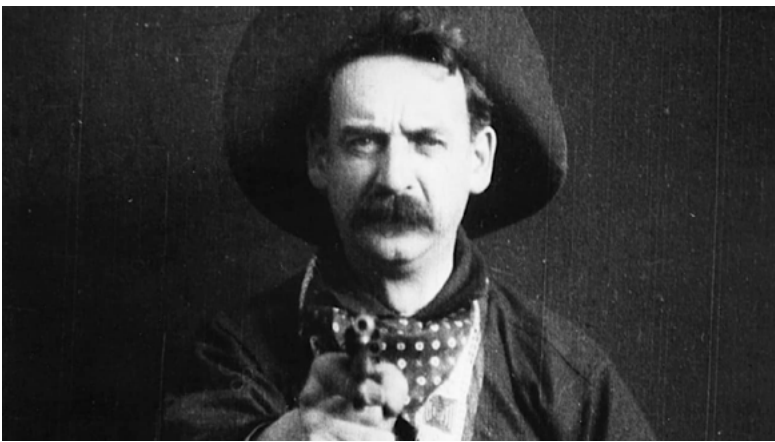
Hasta la aparición de Youtube, los videos de visitas al zoológico, como el de Chad Hurly, solo podían ser vistos de manera privada por algunas decenas de personas o –si su contenido lo ameritaba– aparecer en el sistema de *broadcasting* televisivo casi como rareza. Sin embargo, estas apariciones de *bloopers* y noticias capturadas de forma espontánea que se veían por TV eran solo la punta del iceberg del audiovisual no profesional. Con el surgimiento de Youtube se agrietan varias categorías como público/privado o profesional/doméstico. La visita al zoológico es ahora vista por cientos de miles de personas en todo el mundo (al día de hoy acumula más de 238 millones de visualizaciones). Lo que vendrá después será la multiplicación de las plataformas dedicadas exclusivamente a la distribución de este tipo de productos audiovisuales (Youtube, Vimeo, Twitch, TikTok, etc.) y otras que combinan posts textuales y de imagen con contenidos audiovisuales (Facebook, Instagram, Twitter, etc.).

En este punto del análisis, descarto las plataformas de *streaming on demand*, como Netflix, Amazon Prime Video, Cine.ar y tantos otros, porque responden a un modelo de producción de contenidos propio de sistemas tecnológicos anteriores, como el cine y la TV. Estos casos deberían ser analizados –siguiendo las ideas de Simondon– como sistemas con un grado mayor de abstracción en el devenir del objeto técnico. En este tipo de plataformas se combina un subsistema tecnológico nuevo (la distribución vía *streaming*) con sistemas de producción y narrativas precedentes. Algo similar sucedió con la popularización del VHS (y luego del DVD) y los locales de alquiler de películas. En ambos casos se combinaba un sistema tecnológico de almacenamiento y distribución (tanto vale para el VHS y los locales de alquiler, como para el video digital y los sistemas *streaming on demand*) con ciertas modalidades de producción y narrativas originadas en el cine y un concepto de público nacido con el *broadcasting* televisivo (el espectador doméstico).

En cambio, con el *streaming* de tipo *prosumer* se observa un cambio radical tanto en términos técnicos (en la producción y la forma de distribución) como en términos de las temáticas y las narrativas que se distribuyen. Los géneros y subgéneros clásicos dejan espacio para otro tipo de experiencias audiovisuales. La realización y el montaje retoman procedimientos que, en muchos casos, habían sido descartados o superados técnicamente, como el *stop trick*, y en otros, los actualizan desde vín-

culos estéticos y significantes distintos como el *TV host*, ahora devenido en *influencer*. Los productos audiovisuales de este tipo, realizados en su mayoría por personas con poca formación técnica y profesional, muestran muchas veces un nivel de desarrollo estético y narrativo muy atractivo y original que se traduce en visualizaciones poniendo en crisis tanto la forma de expectación como las modalidades de producción vigentes.

Retomando las ideas de Simondon, podemos observar que “el objeto técnico nunca es completamente conocido; por esta razón, incluso, tampoco es completamente concreto” (Simondon, 2007: 57). A su vez, “todo objeto técnico posee en alguna medida aspectos de abstracción residual” (Simondon, 2007: 69). A diferencia de la individuación de los objetos naturales, siempre concretos, los objetos técnicos solo pueden ser analizados en un punto de su devenir hacia la concretización. Dicho esto, cabe preguntarse: ¿qué elementos del audiovisual contemporáneo son completamente novedosos y cuáles otros provienen de sistemas precedentes, como el cine y la TV? Por otro lado, ¿de qué manera el video digital, el *streaming* y las narrativas y modalidades de producción vinculadas al *prosumer* caracterizan y responden a un nuevo sistema de necesidades y a un tipo de subjetividad propia del audiovisual contemporáneo? Esta y otras preguntas deberían ser parte de una agenda de investigación más amplia que actualice el marco interpretativo de la producción audiovisual.



Asalto y robo a un tren. Edwin Porter, 1903.

Bibliografía

Pinch, T. J. y Trevor, J. (2004). *Analog days: the invention and impact of the Moog synthesizer*. Cambridge (Massachusetts): First Harvard University Press.

Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo.