

UNA MIRADA MEDIÁTICO-ANTROPOLÓGICA A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA ACTUAL ERA DIGITAL¹

A MEDIA-ANTHROPOLOGICAL GLANCE AT AUDIOVISUAL MEDIA IN TODAY'S DIGITAL AGE

Gino Frezza

Universidad de Salerno, Italia
ORCID: 0000-0003-1880-6355
frezza@unisa.it; gino.frezza@gmail.com



| Resumen |

Una mirada mediático-antropológica debe tener capacidad de establecer un análisis social y cultural de las interacciones entre medios de comunicación y audiencias, pero, al mismo tiempo, debe enmarcar la cualidad social de los medios (en particular, la de los medios audiovisuales) de manera convincente (desde el punto de vista teórico) y precisa (desde el punto de vista empírico). Dicha cualidad debe ser captada y situada en el largo lapso temporal que va de finales del siglo XIX a las dos primeras décadas del siglo XXI, durante el cual los medios de comunicación han cambiado significativamente las formas de la vida social, marcando diversos rasgos característicos de la era moderna, la posmoderna y, también, la actual era digital.

Este texto, elaborado a modo de legado para la comunidad científica por el internacionalmente reconocido profesor napolitano Gino Frezza, proporciona los contornos de una perspectiva teórica destinada a comprender la *socialidad* cultural de los medios de comunicación y, al mismo tiempo, a proporcionar una explicación coherente de cómo ésta, a lo largo del tiempo, ha alcanzado su estadio actual. En consecuencia, suministra asimismo un análisis del nuevo estatus de los medios digitales (de manera sincrónica a como se están produciendo), y lo hace subrayando que semejante análisis no puede desligarse de los procesos y las direcciones que han preparado y predispuesto dicho estatus. Este texto también propugna la necesidad de esclarecer el papel que los medios han desempeñado en la conformación del imaginario compartido en las distintas épocas durante las que tales medios, junto con el consumo y las prefiguraciones del tiempo vivido, dan cuenta de las identidades sociales y de la demanda de futuro.

Palabras clave: Audiovisual; Medios de comunicación; Modernismo; Posmodernismo; Moderno, Posmoderno y digital.

Recibido/Received: 12/01/2024

Aceptado/Accepted: 19/01/2024

¹ Este texto consiste en una versión ampliada y reelaborada de la conferencia impartida por el autor en el Congreso de la Sección de Procesos e Industrias Culturales de la Asociación Italiana de Sociología (PIC-AIS), impartida el 23 de septiembre de 2023 en la Universidad de Urbino.

| Abstract |

A media-anthropological perspective must be able to establish a social and cultural analysis of the interactions between media and audiences, but, at the same time, it must frame the social quality of the media (in particular, the audiovisual media) in an extremely convincing way, from a theoretical point of view, and in a precise way, from an empirical point of view. This quality must be captured and situated in the long-time span (between the end of the 19th century and the first two decades of the 21st century) in which the media have significantly changed the forms of social life, marking various characteristic features of the modern, post-modern and, also, the current digital era.

This text, elaborated as a legacy to the scientific community by the internationally renowned Professor Frezza, provides the contours of a theoretical perspective aimed at understanding the cultural sociality of the media and, at the same time, at providing a coherent explanation of how this, over time, has reached its current stage. Accordingly, it also provides an analysis of the new status of digital media, synchronous with how the changes are taking place, while stressing that such an analysis cannot be separated from the processes and directions that have prepared and predisposed it. This text also argues for the need to clarify the role that the media have played in shaping the shared imaginary in the different epochs in which media, consumption and prefigurations of lived time account for social identities and the demand for the future.

Keywords: Audiovisual; Media; Modernism; Postmodernism; Modern; Postmodern and Digital.

| Introducción: premisas epistemológicas del programa mediático-antropológico |

¿Cómo representar, desde la perspectiva de las ciencias de los medios de comunicación, los grandes cambios que han ocurrido en el cine y otros medios audiovisuales (televisión, cómics, videojuegos, etc.) a lo largo de las últimas dos décadas y media?

Todos vemos, de hecho vivimos, cómo los medios digitales han reorganizado completamente el paisaje y el sistema de las comunicaciones y cómo, últimamente, la vertiente *social* de los medios se ha convertido en el espacio cultural, político y económico dominante, es decir, omnipresente en términos de comportamiento cultural (y no solo – Boccia Artieri et al. 2017).

Por lo tanto, debemos preguntarnos: ¿qué cambios generales han provocado estas transformaciones respecto al sistema de medios audiovisuales anterior? No solo porque nos importe qué es lo que ha cambiado (¡obviamente sí!) sino, antes que nada, para entender cuáles son los factores que definen y califican la situación actual.

En este sucinto texto pretendo desplegar un enfoque que sea capaz de examinar los medios de comunicación tanto de manera interna como externa. Este empeño puede parecer contradictorio, pero, al obrar así, me propongo afirmar algo bastante simple, aunque difícil de llevar a cabo: es necesario (y aun inevitable) ser *practicantes* del universo digital, viviéndolo a diario, inmersos en él, pero, al mismo tiempo, es preciso *desarrollar una visión externa que intente un análisis global*.

De acuerdo con ese objetivo general, debo subrayar la especificidad del enfoque que aquí postulo: quienes nos ocupamos de los medios de comunicación desde un punto de vista mediológico y antropológico, *no somos historiadores* de los medios de comunicación.

Ciertamente podemos serlo, pero solo en parte, o, mejor dicho, en segunda o tercera instancia. Pues, si bien nuestra tarea comprende la reconstrucción de algunos recorridos y tendencias de la transformación interna de los medios, *no estamos primordialmente interesados en ello*. De manera semejante, perspectivas como la *arqueología de los medios* están vivamente involucradas en las dinámicas históricas, pero no para describirlas en sí mismas, sino, más bien, para reconocer en las fenomenologías del pasado lo que se afirma y se califica específicamente en el presente como un requisito básico de cualquier ulterior aproximación mediológica o sociocultural (Parikka 2012, según D'Aloia y Eugeni 2017, pp. 295-325).

Tampoco somos *críticos* de cine y audiovisuales. Aún menos somos periodistas o informadores de (o sobre) las dinámicas o manifestaciones que muestran cómo las cosas están cambiando, o ya han cambiado, en la forma de comunicación de cada medio.

A diferencia de las disciplinas y profesiones mencionadas, los estudiosos de los medios de comunicación debemos reconocer y describir detalladamente las fenomenologías que caracterizan los nuevos comportamientos y prácticas de producción, distribución y consumo de los audiovisuales. Por ejemplo: cómo se rearticulan las dinámicas productivas entre las grandes empresas, las medianas y las pequeñas; cómo se estructuran vínculos asociativos a nivel nacional e internacional entre productores y autores; cómo se diseñan las interacciones entre los diferentes medios audiovisuales, con especial atención a la relación entre cine y televisión; o cómo se actualiza hoy la calidad de la interacción entre los productos, las formas productivas y las distributivas, por un lado, y los consumidores, por otro (con la particularidad de que –como bien es sabido– estos últimos intervienen cada vez más en el sistema de medios digitales, incluyendo un papel destacado en los procesos productivos, de manera extremadamente precisa e incisiva (Tirino 2020).

Los estudiosos de los medios de comunicación tampoco somos indiferentes a las transformaciones de las formas expresivas. Aunque estas no nos atraigan personalmente como base para configurar un espacio y dar consistencia a una estética general o específica, es nuestra responsabilidad saber leer tales transformaciones. Particularmente, debemos ser capaces de identificar, dentro de las tendencias de las formas expresivas que marcan el paso de un período a otro, los propulsores que definen el imaginario de las diversas épocas, y especialmente las identidades culturales que se estructuran en los públicos de referencia. Es esta una tarea obligada, cualquiera que sea la dirección que conlleven tales propulsores, o el modo en que se impongan a través del lenguaje, ya sea mediante evolución o revolución.

Como sociólogos y analistas de los medios, nos interesan ante todo las formas de la relación y la construcción de los tejidos socioculturales que animan la subjetividad de los consumidores y los hacen partícipes o, mejor dicho, los hacen protagonistas de procesos de construcción de significados y experiencias que son objeto de intercambio, propagándose de uno a muchos, y viceversa.

De acuerdo con estas premisas, no cabe duda de que los tres ejes de existencia del sistema mediático (*producción - distribución - consumo*) deben ser considerados como

el principal objeto de observación, pero *no de manera reduccionista* en el sentido de las meras dinámicas económicas o del reajuste técnico-productivo y sus repercusiones, sino en un plano bien distinto: el de cómo estos tres ejes funcionan en relación con una *estructura social de referencia*, especialmente por lo que respecta a sus prácticas culturales identitarias y de reconocimiento tanto de situaciones de hecho como de horizontes experimentales. No menos importante, debe examinarse el modo en que esos tres ejes afectan a la construcción de una determinada *cualidad* (a menudo considerada específica, o singular, o al menos distintiva) *del imaginario compartido* socialmente.

Así pues, un primer gran énfasis de nuestro enfoque se centra en la cuestión del imaginario. Espero lograr representarlo en su justo e insustituible valor para el poder explicativo de las ciencias de la comunicación. Llego así a un punto que reajusta todas las observaciones hechas hasta ahora.

Desde un punto de vista mediático-antropológico, no se puede ignorar que varios importantes cambios acaecidos en las últimas décadas configuran trayectorias sistemáticas (definidas en el tiempo) que han precedido (conformándola) la etapa actual. Precisamente por eso la *arqueología de los medios de comunicación* es valiosa, al saber identificar tales procesos.

Pero incluso los fenómenos más evidentes y patentes de cambio en los comportamientos mediáticos pueden ser indicadores significativos de una ubicación diferente de la relación desplegada por los medios en el tiempo y en el espacio. Por ello, tanto la crítica cinematográfica como la información mediológica pueden ofrecer pistas útiles para establecer un ángulo de observación aún más orientado y explicativo.

En este punto, regresa la cuestión del imaginario.

| La configuración del imaginario |

Un tema que no puede *ni debe* ser delimitado por un solo ángulo de la consideración científica: el imaginario es un objeto poliédrico, compuesto por acumulaciones de significado y sentido, además de por arquitecturas y archivos de imágenes estratificados y excedentes (Morin 1956). El imaginario es *el término medio y espacio de encuentro* entre lo posible, inscrito en las formas culturales, y lo nuevo, que surge en la actualidad imprevista; es la relación entre *pasado y presente* en las líneas tejidas por la imaginación individual y social hacia el plano más profundo de las tradiciones simbólicas; es el vínculo y el diálogo tendido entre generaciones (dentro de las cuales un papel primordial corresponde a los *autores*) en busca de una identidad sólida, y, sin embargo, empujada hacia lo nuevo; etc.

Sobre todo, *el imaginario se realiza dentro de las prácticas de los medios de comunicación, y no es un objeto insalvable o fantasmagórico*, sino un objeto expuesto -en sus ramificaciones- dentro de las formas expresivas de los medios y dentro de su arraigo sociocultural. *Respecto al imaginario no sirve una posición teórica que subraye sus aspectos trascendentes*

o *enigmáticos* (que ciertamente existen, pero que no deben ser un problema, sino un estímulo adicional para ver más claro). Antes bien, es preciso fijarse en cómo se concreta dentro de las prácticas de los medios.

A mi juicio, la perspectiva mediático-antropológica está de alguna manera infra dimensionada con respecto a la riqueza y complejidad del imaginario, y, sin embargo, tal perspectiva es necesaria para devolver a la rica complejidad del imaginario el valor que alberga para proporcionar una descripción profunda del cambio social, en sus características más distintivas. Si se sigue esta dirección metodológica, hay que plantearse entonces qué recorrido ha seguido la construcción de una *socialidad cultural mediática* a lo largo del tiempo, y cómo se ha llegado a la etapa actual. Un análisis de lo nuevo, lo escrito en el presente, no puede estar separado de aquellos procesos y direcciones que lo han preparado y predispuesto. Para tal propósito, es preciso reconsiderar desde una nueva perspectiva las etapas que distinguieron la *socialidad* de los medios a lo largo del siglo XX. Y es por ello igualmente necesario describir (y explicar) la articulación de tales etapas, desde el siglo pasado hasta el comienzo del presente siglo XXI, en tres períodos decisivos:

| La etapa de los años veinte a los años cincuenta del siglo XX |

Esta etapa se refiere al período de treinta años fundado en la *centralidad socio-medio-lógica del cine*. La sociedad tecnológica y capitalista estructura entonces un espacio social propio para el consumo de las películas. El tiempo de trabajo y el tiempo libre se articulan en función de cómo se experimenta la diferencia entre *lo real* y *el imaginario filmico*. Es la época del *divismo*, de las grandes estrellas cinematográficas, y en ella se establece una *relación-diferencia* entre, por un lado, *la imagen de la experiencia real* y, por otro lado, *la imagen del deseo* vehiculada a través de las narraciones del cine.

Este medio de comunicación, espectáculo y entretenimiento caracteriza bien la época de la vida metropolitana (fundada en la relación conflictiva entre capital y trabajo), de tal modo que el propio espacio urbano de las ciudades contiene las salas cinematográficas alrededor de las cuales se verifica y se articula el imaginario con una fuerza indiscutible. Las salas de cine no son un lugar cualquiera, como tampoco lo habían sido los teatros durante los cien años que van de finales del siglo XVIII a finales del siglo XIX. Ahora bien, los cines se extendieron en el territorio en mayor número y con mayor dispersión que los teatros, asumiendo, por tanto, una presencia mucho más directa y ubicua, con un extraordinario poder de configurador de las relaciones sociales de toda la metrópolis. La difusión de las salas de cine en las ciudades (metrópolis, grandes, medianas y pequeñas) da cuenta de una proximidad sustancial, ya ineludible, entre el *Tiempo de Vida* y el *Tiempo Imaginario*.

El imaginario social se edifica en función de las figuras de las estrellas cinematográficas (Morin 1957), así como a partir de la sorprendente articulación del relato filmico, que practica todos los géneros de la emoción intercambiada entre sala y espectadores. En las salas de cine se muestra y se vive el vaivén – a veces agudo, otras veces inesperado

o gradual – entre felicidad y tragedia, drama social y sublime heroico, entre estereotipo y variación dramática, entre la ejemplaridad de los roles representados en las historias propuestas por el cine y la innovación de los prototipos sociales que se imponen en las pantallas.

Lo mismo ocurre con la solidez de los marcos narrativos y con la identificación de los espectadores respecto a las diferentes figuras de las estrellas. La llamada época *clásica* del cine asume la fuerza motriz y el pegamento esencial de las *mitologías*, gracias a las cuales el imaginario se ratifica y se difunde según un reparto sólido y omnipresente, sin muchas contradicciones de ningún tipo (Morin 1962, Balló y Pérez 1995).

No es casualidad que esta sea la época en la que el sistema de medios encuentra un acuerdo sustancial entre sus diversos componentes mediológicos: un acuerdo que, no por casualidad, ve una viva integración entre las producciones de la literatura, el cine y el cómic, y que estructuralmente contrae una relación vital con las instancias de las vanguardias expresivas (Abruzzese 1973, Codeluppi 2024). La intención de ruptura y de conmoción de las vanguardias se traslada al cine, de tal modo que el sistema productivo cinematográfico va a comprender (en el sentido de *incluir, integrar dentro de sí*) la fuerza motriz de cambio (de procura *de lo nuevo*) albergada por las vanguardias artísticas.

Es este aspecto *mitológico* –además de su sustancial integración– el que da la señal más evidente de la calidad sociocultural del medio en esta época dorada. Una cualidad que no siempre es captada y valorada –hay que recordarlo– por la sociología crítica. Esta se muestra reacia a valorar en su justa medida los modos con los que el imaginario puede hacer cohesivos (y orientar) los comportamientos culturales y la relación social vivida *con y por los medios*. Este papel, sin embrago, sí fue adecuadamente subrayado por las corrientes sociológicas más cercanas a una dimensión psico-antropo-filosófica, o hermenéutica.

| Los medios modernos y pos-modernos: el conflicto (y luego la hibridación) entre cine y televisión. Pre-anuncios de la era digital |

En la segunda mitad del siglo XX, desde los años cincuenta en adelante, la modernización que sigue al desenlace de la Segunda Guerra Mundial cambia radicalmente el escenario anterior. La fuerza mitológica de las narraciones cinematográficas se resquebraja ante la omnipresencia y las formas en que la televisión reestructura las relaciones entre lo público y lo privado. El cine pierde centralidad y las salas ya no recuperarán la condición de mecha de las relaciones sociales y de las emociones que sostienen los comportamientos individuales y colectivos.

Se capta de inmediato, en la transición sociocultural de la centralidad del cine a la de la televisión, cómo las relaciones sociales que el cine avivaba sobre una base colectiva, la televisión, en cambio, las consume en la dimensión familiar. Al afirmar esto, no quiero decir que la televisión sea menos potente que el cine desde el punto de vista sociocultural;

al contrario, la dimensión familiar entra en tal cortocircuito con su proyección social que ya no se detiene más. El propio cine tiene que asumir, resignadamente, la mayor fuerza, simplicidad y, a veces, violencia con la que el medio televisivo muestra (y reconfigura) la escena de las relaciones sociales.

La televisión rearticula una cualidad diferente del modo en que lo imaginario orienta los comportamientos culturales. El imaginario estructura una modalidad distintiva de relación entre el deseo y la realidad. Concretamente, la televisión da forma a un imaginario que se hace portador de las diferencias, más que de las consonancias, de fracturas y divisiones, en vez de identificaciones colectivas o de consonancias emocionales.

Se trata ahora de un imaginario que revela las desilusiones de la vida cotidiana, al tiempo que propugna una presencia desbordante del consumo. De tal modo que emergen imágenes de deseos que se acoplan a las diferencias, junto con modos y espacios de homologación. Lo real se muestra doble, hecho de laceraciones y de derrotas, pero también de conquistas. Y así, en un tiempo en el que el cine todavía juega —aunque con mayores dificultades— un papel importante, la sociedad se representa —y se reconoce— en sus contradicciones internas y externas a través de la televisión. En efecto, la televisión acelera el cambio hasta sus picos más intensos, antes de que la fuerza del espectáculo trate de suavizar o extrañar el conflicto que se legitima en su necesidad.

El posmodernismo, en el tiempo que sigue al final de los años setenta, recoge el trabajo hecho durante los primeros veinte años de la centralidad de la televisión y, a su manera, prepara el terreno para la época digital.

Sobreviene entonces la época de las primeras grandes hibridaciones tecnológicas entre los medios de comunicación: el vídeo doméstico (lo mismo en su fase analógica, primero, que en su fase digital, después) va a fusionar la informática, el cine y la televisión, al tiempo que contribuye a aumentar el consumo individual de los audiovisuales, en comparación con los alcanzados por la dimensión colectiva.

Con el vídeo doméstico se injerta un ulterior plano de realidad *mediático-antropológica*: los cuerpos se unen de manera aún más intensa e integrada con las tecnologías audiovisuales. El imaginario se canaliza en la multiplicidad y fragmentación resultantes del nivel de *incorporación individual con los diversos dispositivos técnicos*.

La dimensión de la co-pertenencia colectiva pierde sentido a medida que se afirman las nuevas instancias individualizadoras. El vínculo social es puesto inmediatamente a prueba. No desaparece, pero se configura de manera diferente. El conflicto adquiere un espacio calificativo propio, y todo esto mientras que el imaginario de las formas representativas se llena con el aumento (cada vez más considerable) del consumo y de la centralidad que este asume tanto en el plano cultural, como en el existencial, el político y el económico.

Esta coyuntura constituye un cambio de registro decisivo entre lo imaginario y lo real, donde no es el primero el que configura las formas de vivir lo real, sino que es el segundo el que *da, o no*, sentido al imaginario. Así, el imaginario ya no se convierte —como

antes— en el portador de la centralidad del deseo, sino que se enturbia con la violencia y la inescrutabilidad con las que lo real desencadena el sentido mismo de la producción de imágenes representativas del mundo. (A este respecto, quiero destacar que, precisamente durante la emergencia y afirmación del posmodernismo, o sea, entre los años ochenta y principios de los noventa, volvieron géneros del cine, del cómic y de la ficción como el *terror* y la *fantasía*, adquiriendo una viva representatividad social).

Esta segunda época aún no ha sido suficientemente estudiada debido a la radicalidad con la que ha cambiado el horizonte de las relaciones entre los medios y la sociedad. Dentro de ella ha ocurrido un giro de eje estratégico, que marca la plena legitimidad con la cual se afirma la era digital.

| Los medios digitales y el siglo XXI: El imaginario sumergido y la conexión desigual |

La era del pleno despliegue de los medios digitales (estos primeros *casi veinticinco años* siglo XXI) hace realidad un objetivo, no solo tecnológico, que las sociedades modernas y postmodernas han perseguido, podemos decirlo, desde mucho tiempo atrás (al menos desde justo después del final de la Segunda Guerra Mundial).

La génesis técnica de lo digital declara abiertamente el entrecruzamiento de las instancias libertarias y del cosmopolitismo cultural junto con la reducción del margen de maniobra de que disponen los sistemas económicos y políticos. La brecha entre innovación tecnológica, renovación de los sistemas políticos y consolidación o ruptura de las formas de poder se eleva hasta contradicciones aún no resueltas. En medio del crecimiento de las redes, del aumento de las relaciones en el plano virtual de las conexiones digitales y la pérdida de centralidad de las formas de relación predigitales, mientras se exacerban los riesgos del cambio climático, surgen cuestiones clave que afectan a la calidad y al sentido de la vida en la era contemporánea, en la transición de lo posmoderno a lo poshumano, y en las relaciones intergeneracionales (Abruzzese 2017 y 2023).

¿Y cómo actúan los medios en este escenario? En el territorio y en el panorama culturalógico y medio-lógico actual (correspondiente al último cuarto de siglo, casi), las prácticas mediáticas intervienen con una centralidad indiscutible dentro de las formas de vida cotidiana y dentro de los sistemas económicos y políticos. Cine, televisión, videojuegos, cómics y redes sociales digitales son lugares de cambios significativos, de los cuales aquí enumero solo los (8 en número) que en mi opinión son más reveladores:

1. La individualización del consumo. La plena interactividad y los públicos participantes en las formas productivas con una presencia ya no heterodirigida. La *co-creación*, que agudiza la centralidad del *prosumidor*.
2. La descomposición de los sectores mediáticos de épocas pasadas. Lo resumo así: la edición impresa (incluyendo los cómics) se reduce prácticamente a un segmento

menor de la producción cultural mientras que la comunicación digital absorbe cada medio analógico y lo rearticula dentro de sus propios mecanismos conectivos. Las micro pantallas y la dispersión en red sustituyen casi por completo la antigua distribución de audiovisuales y la lógica de los compartimentos “rígidos”. Los flujos en red cubren las mecánicas difusoras de películas, series de televisión, cómics y videojuegos, con todas las consecuencias en el plano del consumo y de las prácticas comunicativas. Un primer conflicto que destaca de manera muy visible en estos ámbitos mediáticos digitales es el que contrapone *lo legal* frente a *lo ilegal*, o, más específicamente, entre los derechos de autor y el acceso democrático a la cultura. En el mundo de la información, el conflicto emergente es entre *verdad* o *falsedad* de las noticias (una reordenación o diferenciación entre verdadero o falso que pone de relieve cómo la construcción del sentido es indudablemente una *práctica política*, sin más enmascaramientos de una *pretendida* objetividad).

3. Los espectadores se convierten en *usuarios de los medios tout court* y practican una multiplicidad de plataformas tecnológicas (Tirino 2020). El núcleo de la relación del cuerpo con las tecnologías, identificado por el vídeo casero en la etapa anterior, se expande ahora en muchos planos de existencia, definiendo la condición del vivir cotidiano, especialmente el de las nuevas generaciones. Las redes digitales, por un lado, consolidan la conexión social, mientras que, por otro lado, y sin embargo, crean desigualdades y elevan el plano del conflicto y las diferencias.
4. Lo global y lo local, dentro de los marcos de producción y de consumo de películas, series de televisión y audiovisuales en general, ya no tienen fronteras (por ejemplo, lingüísticas) que superar, sino que constituyen el plano de las identidades que se reconocen dentro de perímetros inéditos; estos perímetros se destacan de diversas maneras: a veces como un *tablero de ajedrez*, a veces como un *rompecabezas*, a veces como un *sobrevuelo* (es decir: a saltos geográficos, pero reconociendo identidades antiguas o persistentes a pesar de la distancia espacial).
5. El ulterior adelgazamiento de los márgenes que distinguen lo real de lo imaginario, debido a que las tecnologías audiovisuales han superado —con la realidad aumentada, la VR y el desarrollo plenamente audiovisual de las redes— toda frontera distintiva (Arcagni 2018, Grossi 2021).
6. El cambio de los centros de propagación de las culturas mediáticas. Ya no se trata de grandes industrias culturales, sino de un policentrismo productivo que se reajusta en ciclos temporales cada vez más cortos (*la novedad queda inmediatamente obsoleta*) y para el que la innovación tecnológica es el factor principal del cambio.
7. El gran *relevo generacional*, a menudo inadvertido, de los autores y productores. Hoy en día ya no es posible reconocer la línea generacional que pueda distinguir la dirección de los horizontes expresivos, como sí ocurrió en los años cincuenta

o setenta (piénsese en la presencia y proclamación de la *Nouvelle Vague* a finales de los cincuenta, o del *New American Cinema* en los primeros setenta, etc.). Esto no significa que no haya autores de referencia, sino que es mucho más difícil encuadrarlos en una acción común, en una dirección de sentido significativa. A menos que se *escarbe, escarbe y escarbe*, hasta rastrear raíces constitutivas, en la amplitud y en la falta de coordinación de las intenciones y de los objetivos representativos perseguidos por los autores.

8. Las imágenes de referencia que pueden permitir un encuadre del imaginario compartido se hacen cada vez más raras, más difíciles de captar y de reconocer. Esto ha desencadenado alarmas quizá ingenuas, como si *el imaginario* se hubiera disuelto (es decir: por cuanto abstracta, simbólica, intuitivamente mitológica, de representación virtual de lo posible, o de introyección en el inconsciente de los individuos y de la especie, etc., la esfera del imaginario sigue siendo aquella a través de la cual el vínculo social se reconoce en una proyección que tiene la consistencia de una relación fundacional entre el yo y el mundo exterior, entre el tiempo y el espacio, entre lo posible y lo real). *El imaginario no se ha disuelto, más bien se ha enrarecido, molecularizado*. Y si el imaginario hoy no es fácilmente reconocible, es decir, aparece *sumergido*, no cabe duda de que este hecho contribuye a cambiar la base sustancial y el marco general en el que se estructura el vínculo social.

| Conclusión: el programa de la perspectiva mediático-antropológica |

Desde un punto de vista científico, ¿a qué compromisos insta esta reconstrucción del paisaje mediático-antropológico (incompleta, pero que, al menos, intenta delinear un perímetro de cambios esenciales y definitorios de la actualidad)?

Termino esta propuesta de trabajo y profundización (provisional, incompleta, susceptible de ser orientada mejor de lo que yo pueda hacer) indicando, cinco principales objetivos de la investigación venidera:

1. Rastrear *-casi nunca se acaba...-* los fundamentos generales de la era digital (por fundamentos debe entenderse aquellos elementos constitutivos en los que se basa y *respecto a los cuales no se retrocede*).
2. Describir e interpretar de manera más cercana las prácticas mediáticas: no considerarlas casi evidentes, sino penetrar en su opacidad.
3. Reconocer las instancias socio-imaginarias sancionadas por los comportamientos del público: por ejemplo, ¿qué narrativas han movido grandes audiencias, transversales en el plano de las culturas implicadas, y cuáles, en cambio, han

mostrado desviaciones y diferencias? O ¿qué pequeñas revoluciones expresivas han capturado la atención de las grandes audiencias, en una cadena o vínculo virtual entre pasado y presente? O, al contrario, ¿han operado una fuerte transgresión de tal vínculo?

4. Definir la identidad generacional de los autores: es una tarea hoy prácticamente abandonada, mientras que en las décadas de la segunda mitad del siglo XX fue un elemento definitorio de la situación medio-lógica.
5. Establecer proyectos de investigación para los cuales la reconstrucción de las prácticas en las que se mueve el imaginario digital sea decisiva, tanto en términos de teoría social como para el análisis empírico.

| Referencias |

- Abruzzese, A. (1973). *Forme estetiche e società di massa*. Marsilio.
- Abruzzese, A. (2017). *La metropoli come mondo in rovina*. Rogas.
- Abruzzese, A. (2023). *Delle cose che non si fanno si deve dire. Transmutazioni*. Edizioni Estemporanee.
- Arcagni, S. (2018). *L'occhio della macchina*. Einaudi.
- Balló, J., Pérez, X. (1995). *La llavor immortal. Els arguments universals en el cinema*. Empúries (tr. esp. 1997, *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*, Editorial Anagrama).
- Boccia Artieri, G., Gemini, L., Pasquali, F., Carlo, S., Farci, M., Pedroni, M. (2017). *Fenomenologia dei social network. Presenza, relazioni e consumi mediali degli italiani online*. Guerini & Associati.
- Codeluppi, V. (ed.) (2024). *Forme estetiche e società ipermoderna*. Meltemi.
- D'Aloia, A., Eugeni, R. (eds.) (2017). *Teorie del cinema. Il dibattito contemporaneo*. Raffaello Cortina.
- Grossi, G. (2021). *La notte dei simulacri. Sogno, cinema, realtà virtuale*. Johan&Levi editore.
- Morin, E. (1956). *Le cinéma, ou l'homme imaginaire: essai d'anthropologie sociologique*. Minuit (tr. it. 2016, *Il cinema o l'uomo immaginario: saggio di antropologia sociologica*, Raffaello Cortina).
- Morin, E. (1957). *Les Stars*. Edition du Seuil (tr. it. 2021, *Le Star*, Imola (BO), Cue Press).
- Morin, E. (1962). *L'esprit du temps. Essai sur la culture de masse*. Grasset (trad. it. 2002, *Lo spirito del tempo*, Meltemi).

Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Polity (tr. it. 2017, *Che cos'è l'archeologia dei media?*, Carocci).

Tirino, M. (2020). *Post-spettatorialità. L'esperienza del film nell'era digitale*. Meltemi.

| Nota biográfica |

Gino Frezza (Nápoles, 1952) ha sido catedrático, hasta noviembre de 2023, en la Universidad de Salerno, impartiendo asignaturas como Sociología de los Procesos Culturales, Sociología del Cine y del Audiovisual, y Sociología de la Comunicación y del Imaginario. En sus investigaciones y estudios se ha ocupado de los procesos de mutación de las formas expresivas y culturales de los medios audiovisuales, desde la primera mitad del siglo XX hasta los actuales medios digitales, con especial referencia a las relaciones entre el cine y el cómic. Ha sido responsable científico de proyectos de investigación italianos y europeos sobre innovaciones en los medios audiovisuales, presidente o componente de tribunales de doctorado italianos y españoles, presidente de cursos de licenciatura en ciencias de la comunicación, vicedirector del Departamento de Estudios Políticos y Sociales de la Universidad de Salerno, coordinador nacional de la sección Procesos e Instituciones Culturales (PIC) de la Asociación Italiana de Sociología (AIS) desde octubre de 2017 hasta noviembre de 2020, ponente en numerosos congresos internacionales sobre temas de comunicación y medios. Entre sus numerosas publicaciones, se han traducido al español los siguientes libros: *La máquina del mito en el cine y el cómic* (Ediciones Marmotilla, 2017); *Cómic, almas de lo visible* (Ediciones Marmotilla 2020); *Nubes mutantes. Escritura visual e imaginario del cómic* (Ediciones Marmotilla, 2024). Algunos escritos están publicados en español en las siguientes revistas científicas online: *Tebeosfera*, *CuCo Cuadernos de cómic*, *Ocnos*.

| Anexo |

Bibliografía selecta, del autor y autores afines, en la que se asientan las bases de la propuesta de programa de investigación que se propugna en este artículo.

Frezza, G. (2013). *Dissolvenze. Mutazioni del cinema*. Tunué.

Frezza, G. (2015a). *Figure dell'immaginario. Mutazioni del cinema, dall'analogico al digitale*. Areablu Edizioni.

Frezza, G. (2015b). *Endoapocalisse. The Walking Dead, l'immaginario digitale, il post-umano*. Areablu Edizioni.

Frezza, G. (2021). *Radiografie del cinema. Fra Tempo e Società*. Meltemi.

Casetti, F. (2015). *Galassia Lumière. Sette parole chiave per il cinema che viene*. Bompiani.

Leonzi, S. (eds) (2022). *Transmedia Studies. Logiche e pratiche degli ecosistemi della comunicazione*. Armando.