

Moderación

Mesa Temática 4

Categorías y conceptos, lenguajes y géneros.

Una urdimbre de textualidades diversas.

Gruber, Mónica Viviana Fanny

monica.gruber@fadu.uba.ar

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Proyecto de Investigación Audiovisual. Buenos Aires, Argentina

Palabras clave

Mito, Literatura, Artes audiovisuales, Categorías, Palabras

Moderación

La Mesa Temática “Categorías y conceptos, lenguajes y géneros. Una urdimbre de textualidades diversas” nos proporcionó a las integrantes del Proyecto PIA HyC 22-002 titulado “Pervivencia y resemantización de los mitos en el mundo contemporáneo. De la narración oral a la pantalla global (Parte II)”, un espacio para difundir algunos de los trabajos realizados en el marco de dicha investigación, así como para discutir otros interrogantes entablando un fecundo intercambio.

En consonancia con trabajos presentados en ediciones anteriores de las Jornadas SI+ FADU, Griselda Soriano presenta su comunicación “Un campo de relaciones intermediales. Algunas categorías para seguir repensando los vínculos literatura/artes audiovisuales”. La investigadora parte de los conceptos de “transposición medial”, “combinación de medios” y “referencia intermedial” que analizase en un trabajo anterior para profundizarlos y ofrecer categorías válidas para expandir las posibilidades de abordaje conceptual a la hora de encarar las relaciones entre la literatura y el lenguaje audiovisual como actividad comparada. Su trabajo además recorre ejemplos diversos que le permiten ilustrar el andamiaje teórico para seguir pensando las operaciones de producción de sentido y los cruces entre configuraciones mediales.

En el trabajo “Resemantización de los mitos de Sísifo y Orfeo y Eurídice en los Videojuegos: Los casos de *Don't Look Back* y *Every Day the Same Dream*”, Sofía Forciniti se introduce en esta prolífica rama de la industria del entretenimiento para contrastar cómo estas narrativas abrevan en antiguos relatos mitológicos del mundo griego. La diseñadora recupera los mitos de Sísifo y Orfeo y Eurídice y tomando, además, conceptos provenientes de la narratología, analiza los diversos elementos puestos en relación en los ejemplos abordados. De este modo, verifica la resemanización y pervivencia de matrices míticas en el mundo contemporáneo, en este caso, en la industria de los videojuegos.

Patricia Russo hace lo propio en su trabajo “Ensayar cicatrices. Chris Marker o el obstinado celo por recuperar el futuro que ya fue” al analizar el *film La jetée* (1962), del realizador francés. La investigadora explora las nociones de cine ensayo, género y documental, entre otras, tratando ampliar conceptos y categorías que le permitan asir este tipo de productos audiovisuales tan difíciles de etiquetar, donde lo subjetivo, lo documental y lo ensayístico se aúnan como una forma de pensamiento audiovisual ya que, al decir de la autora, esta pieza de Marker se presenta “como una gema solitaria.” Russo invita, además, a repensar el *topos* de la memoria, caro al mundo griego, para afirmar -en relación al film- que: “Si bien estamos lejos de esos tiempos fundantes, el estilo del relato remite a esas historias antiguas contadas una y otra vez.”

Daniela Oulego comparte su comunicación “El héroe como tirano en *Juan Manuel de Rosas* de Manuel Antín”. Indaga aspectos del mito del héroe en el *film* y el vínculo intertextual que mantiene con el libro *Rosas, nuestro contemporáneo* (1970) de José María Rosa. Oulego profundiza en el proceso de *mitologización* del personaje histórico recurriendo para ello a diversas categorías de Joseph Campbell, tales como: el “héroe como tirano” y “manifestación directa de la ley”. A los efectos de verificar la transposición de dicho proceso mitificador la autora hace énfasis en el uso de la fuerza por parte de dicha figura controversial para sustentar su poder. Asimismo, se vale del concepto deleuziano de “tiempo no cronológico” y el uso de *inserts*, entre otros conceptos y categorías para analizar la diégesis.

Por último, Patricia Calabrese y quien suscribe, presentamos la comunicación “*El viaje de los comediantes. Del mito como categoría fundante a la reelaboración fílmica de Theo Angelopoulos*”. Partiendo del *film O Thiasos* (1975) del director, establecimos algunas relaciones con la mitología griega. Abordamos a tal efecto aspectos del dionisismo para centrarnos a continuación en el mito de la casa de los atridas. Inmediatamente trazamos las relaciones con la *Orestíada* de Esquilo y verificamos la resemanización de las matrices mitológicas en el caso analizado, a partir de los particulares vínculos que establece el realizador, como producto de la reconstrucción subjetiva de la Historia de Grecia que marcó a fuego su infancia y juventud. Recuperamos la importancia de las referencias intertextuales que introduce Angelopoulos y que remiten a dos productos culturales originales del mundo helénico: el teatro fustanella y el género fílmico fustanella o “western griego”. Finalmente, analizamos *El viaje de los comediantes* en clave metafórica para ofrecer conceptos alternativos de lectura y análisis.