

# **El lenguaje de los medios: Narrativas complejas, velocidad y fragmentación.**

**Nicolás Amoroso Boelcke.**

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

**Olivia Frago Susunaga.**

Universidad La Salle. Ciudad de México.

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

## **Introducción**

Este trabajo tiene el propósito de exponer un acercamiento a la comprensión del funcionamiento del lenguaje de los medios, las particularidades de éste en relación con las nuevas tecnologías caracterizado por la velocidad y la fragmentación de la información y su definición como un nuevo lenguaje en el que la relación con la literatura y la narrativa es uno de los elementos fundamentales. El contenido se ha organizado en dos partes. En la primera se expone qué se entiende por lenguaje de los medios y cuáles son los elementos que lo componen. En segundo lugar mencionamos las características del nuevo lenguaje: el de los medios digitales. En el que se exponen las relaciones existentes con la literatura y la forma en la que funciona la narrativa como el componente esencial en este modelo.

## **Lenguaje de los medios**

De acuerdo con Metz el concepto “lenguaje de los medios” (1981, pág. 195), está basado desde su origen, en una metáfora del funcionamiento del lenguaje verbal. Por esta razón los principales conceptos teóricos usados provienen de la lingüística y son posteriormente adaptados a las características propias del cine, la televisión y los medios digitales.

A pesar de que en el lenguaje de los medios se han recuperado los fundamentos teóricos del lenguaje verbal funcionan con un componente primordialmente visual: la imagen. En este sentido se destaca el hecho de que la cultura del hombre se ha deslizado, en los últimos años, de una cultura verbal, de carácter oral, legitimada

en los documentos escritos, a una cultura mucho más icónica en donde la imagen juega cada vez un papel más significativo en el espacio social y cultural. Como ejemplo de este fenómeno es interesante reflexionar sobre la forma en la que se ha ido transformando la función de la imagen, en relación a los medios. De 1895, primera proyección pública de los hermanos Lumiere en Francia, al año de 1990 cuando se construyó el primer cliente WEB, la imagen ha tenido un lugar cada vez más notable en cuanto a su representación, función y capacidad comunicativa sin dejar de lado la importancia de la relación entre esta y los elementos visuales no icónicos, los elementos sonoros y los verbales: tanto orales como escritos.

Hablar del lenguaje del cine remite a la herencia que este tiene de la fotografía, de ella retoma toda una cultura y la terminología que define a sus elementos formales y estilísticos. Considerando que la fotografía es heredera a su vez de la pintura constatamos que existe una tradición importante en cuanto al tratamiento de la imagen cinematográfica que trasciende aspectos formales para incluir también la mirada de la teoría del arte y de las ciencias de la cultura encargadas de la crítica de la imagen que aporta también elementos conceptuales usados anteriormente en las artes visuales como la estética, la poética, la moral, la función social del arte y su impacto a nivel psicológico, político, moral, económico y cultural.

El lenguaje cinematográfico así mismo es heredero del teatro del que asimila conceptos vinculados con la teatralidad, el texto, los diálogos, la historia, la representación, la interpretación, la iluminación, la escenificación, el desempeño actoral, el vestuario, la escenografía, los movimientos y formas expresivas, la escala, el ambiente, la dirección, el montaje, así como aspectos vinculados a la función social, política, histórica y cultural de la posibilidad de replicar el mundo y los deseos, conflictos, problemáticas, dudas y manifestaciones interiores.

El lenguaje de la música también se integra al repertorio de elementos que conforman el lenguaje del cine. Sonido, silencio, ruido, efectos especiales, ritmo, melodía, armonía, métrica, composición, armadura, intención, expresividad, entre otros. Del teatro y de las otras artes y formas populares escénicas como la ópera, o el teatro de variedad, el cine retoma el concepto de espacio, tiempo y

movimiento relativos a la cultura en general y estudiados por el hombre como interrogantes filosóficos esenciales desde la antigüedad.

Existen elementos que le son propios al lenguaje del cine y que posteriormente heredó a los otros medios como aquellos propios a las especificaciones tecnológicas del medio, que son imposibles de apreciarse en otras formas de comunicación visual, como por ejemplo los movimientos de cámara, la edición, el montaje cinematográfico, los efectos especiales vinculados a la película y a la proyección en las salas cinematográficas. La continuidad, el encuadre y el espacio virtual fuera de campo, resultante del movimiento de cámara. La narrativa cinematográfica que presupone el uso de figuras retóricas muy específicas como la metáfora y la elipsis, que sin ser privativas del cine, cumplen una función muy especial pues comportan la posibilidad de representar una imagen visual vinculada al sonido y al movimiento articulación que implica la generación de sensaciones espacio-temporales y simbólicas que determinan el sentido de la obra.

No es posible pensar en el lenguaje del cine sin hacer mención del medio como forma de comunicación en donde las funciones comunicativas: informar, entretener y educar, influyen en la concepción que se tiene del lenguaje pues la utilización y análisis de éste está en relación de la finalidad comunicativa del medio. También a la comunicación corresponde el campo de la crítica cinematográfica que de acuerdo con Metz (1981) es la responsable de la denominación “lenguaje del cine” y que en su práctica se vale del uso de los conceptos mencionados para evaluar la calidad y hacer recomendaciones de la producción cinematográfica.

Al igual que el cine con respecto a la fotografía y sus demás antecesoras, el lenguaje de los medios televisivos parte de su parentesco con el cine con las especificidades que le son propias por sus características tecnológicas y por la forma en la que los grupos sociales lo han usado e incorporado a la vida cotidiana. El soporte sobre el que se graba la TV y la manera en la que se distribuye convierten a este medio en una forma de comunicación masiva pues la transmisión de la señal que viaja por el aire o por cable se dirige a públicos

numerosos ubicados en grandes áreas territoriales que permanecen anónimos y dispersos, a diferencia de los públicos del cine que guardan ciertas similitudes y se encuentran físicamente juntos en un espacio y en un tiempo específico.

Otra diferencia que se encuentra con relación al cine es la forma de distribución y consumo, el tipo de producciones que se desarrollan para la TV responde a la necesidad de la transmisión por tiempos más prolongados de la señal se requiere la estratificación en periodos o pautas en las que se programa una agenda en la que se incluyen diferentes estrategias que combinan programaciones dirigidas a públicos distintos y con objetivos relacionados con las políticas de las cadenas televisoras. Si bien es cierto que el cine funciona, en muchos sentidos, bajo los mismos intereses, la especificidad de la televisión se relaciona con el hecho de que la agenda es pautada desde los emisores, a pesar de que en el receptor siempre está latente la posibilidad de ver la misma película varias veces en la misma sesión o en distintos momentos. La frecuencia en su transmisión, la repetición, el formato, el tamaño de la pantalla y la mayor interactividad que tiene el usuario con el medio son otros de los elementos distintivos del medio televisivo.

La TV se transmite por canales que distribuyen programas orientados a las distintas funciones de la comunicación aunque el área que más se atiende es la relacionada con el entretenimiento lo que requiere programas grabados con menor presupuesto y menor tiempo para su preparación, este hecho implica diferencias en la forma de usar el medio que deja a un lado la función estética jakobsoniana privilegiando la función emotiva o conminativa que instruye sobre la forma de ver el mundo o apela a los sentimientos del receptor. La vinculación con la economía y la política es otro elemento diferenciador con el cine, sobre todo si se considera el hecho existen intereses relacionados con los sectores que ostentan el poder a nivel económico y social, este fenómeno se presenta en países como México en donde existen concesiones a los particulares del uso del espacio de transmisión de señales de la TV abierta y de la de transmisión por cable o satélite.

En las distintas formas de analizar los medios encontramos tres niveles: el formal, el social y el cultural. En el primero se encuentran aquellas que enfatizan el

lenguaje desde una perspectiva centrada en una gramática de los medios, éstas se concretan en hacer una enumeración de los elementos formales, estéticos y estilísticos del lenguaje así como la descripción del modo en la que son usados por los realizadores. Toman sentido la manera en la que se articulan los elementos y muestran la estructura formal y compositiva. De este modo, en este tipo de análisis se describe la forma en la que los elementos visuales se entrelazan y suceden ordenados en planos, secuencias, movimientos de cámara, arquitectura de la información, bases de datos y en la relación de estos elementos entre sí. Esta orientación incluye la descripción del color, la iluminación y los efectos visuales relacionados con este aspecto de los medios como por ejemplo, la temperatura cromática, la textura visual, la luminosidad etc. Así mismo, se describen aspectos relacionados con el sonido que hablan de la música y los efectos sonoros participantes en los medios. Otro rubro mencionado en estos análisis es la forma en la que se utilizan los recursos económicos en función de hacer producciones espectaculares en donde se hace gala de los efectos especiales y la creatividad de los realizadores en la creación de medios que producen sensaciones vinculadas con imágenes mentales que evocan mundos basados en la realidad, recrean el pasado o prefiguran el futuro, representan los sueños, crean fantasías así como construyen mundos basados en la ciencia ficción.

En el siguiente nivel de aproximación se ubican los análisis que describen el lenguaje de los medios haciendo énfasis en las características sociológicas, mercadológicas y psicográficas de los usuarios. Estos análisis ponen acento en la manera en la que los medios satisfacen las necesidades del receptor. Con estos trabajos se exponen los vínculos entre los intereses políticos y económicos además de que se destacan las funciones de la comunicación antes mencionadas: entretener, educar, informar. Dentro de este tipo de análisis entran también todos aquellos trabajos tendientes a destacar la participación de los personajes, actores, centros de distribución, los canales y medios por los que se hace esta distribución, se orientan más a lo descriptivo-mercadológico.

En el tercer nivel, el cultural, es en el que los análisis se encargan de explicitar la manera en la que los medios producen sentido. Se describe y explica la forma en la que los medios utilizan los dos niveles anteriores para definir a los medios como espacios de interacción social-comunicativa en función de producir, refutar o atenuar la ideología vinculada a intereses económicos y de poder mediante el intento de sistematización de imaginarios sociales ideales en los que se generan símbolos de belleza, fuerza, imagen social, status, y demás atributos que satisfacen las necesidades de los grupos que ostentan el poder social y económico basados en los supuestos culturales y psicológicos de las personas a las que se dirigen. Este nivel es de peculiar relevancia pues es en este espacio donde se insertan los análisis que pretenden servir como instrumento de legitimación y regulación por los que ostentan el poder y se utilizan para producir simulacros de sistemas sociales que funcionan como resistencia a formas alternas de interacción social relacionadas con los medios en las que se producen los imaginarios. En la medida en que son orientados y dirigidos por las estructuras de poder, tienen un funcionamiento vinculado a los niveles anteriores de los que retoman los conceptos para construir su discurso pero se orientan a la satisfacción de los intereses creados por los grupos hegemónicos, es por esta razón que se dan tensiones entre los discursos producidos por los medios y la forma en la que los usuarios los interpretan y apropian construyendo con ellos su imaginario y realimentando a su vez el entramado social. Es en este espacio también donde se reflexiona sobre la función de los medios y la forma en la que estos están produciendo sentido, impactando en la cultura a la vez que la cultura los impacta, aún a contracorriente de los intereses del poder. Consideramos que la narrativa es el elemento esencial en este tipo de análisis pues se convierte en la forma en la que se construye el sentido y se articulan los significados en los medios.

Por otra parte no se puede hablar de medios sin tener en cuenta que la tecnología ha evolucionado permitiendo la interactividad con las computadoras y los dispositivos móviles, la convergencia hace poco claros los límites entre la TV y otros medios. La forma y la frecuencia en la que actualmente el receptor interactúa con los medios transforma su lenguaje, pues es notorio que ha transitado de un

papel pasivo en donde las reacciones podrían estar más a nivel afectivo e intelectual. Con el desarrollo de la tecnología existe la posibilidad de intervenir y actuar; más allá de la decisión que implica prender o apagar un aparato o la selección cognitiva que se lleva al cabo de manera consciente o inconsciente por el receptor en los acontecimientos y los contenidos propuestos por los medios.

Desde este punto de vista el receptor, el usuario, deja su papel pasivo para convertirse en emisor-actor-receptor-productor-lector-creador jugando un papel mucho más parecido a lo que sucede en la comunicación interpersonal. En este sentido, el desarrollo de la tecnología ofrece en los medios digitales ciertas características que aún no se han desarrollado del todo en el cine y la televisión como por ejemplo el concepto de hipertexto. Éste implica, para Landow (1995), un bloque de palabras o imágenes electrónicamente unidas en una multiplicidad de trayectos que permite la interacción entre diversos niveles del mismo texto y entre otros textos. Esta reconfiguración que, podemos observar de la misma manera pero con nombres y formas distintas en manifestaciones culturales como el cine, la literatura y el arte, lo que ha aportado la tecnología a los medios es la democratización y multiplicación de su uso en los medios y su repercusión manifiesta en el lenguaje de los medios. El hipertexto, traído a las formas cotidianas de uso de los medios define una peculiaridad en la aplicación y análisis del lenguaje del cine, la TV y los medios digitales.

Siguiendo a Manovich (2005), El lenguaje de los medios digitales tiene la particularidad de contar con las bases de datos como una forma fundamental, una peculiar construcción discursiva que se opone al concepto de narrativa usado en el cine y la TV pues se realiza con las decisiones del creador-productor combinadas con las del receptor-creador quien utiliza formas hipertextuales como una posibilidad ofrecida por la tecnología. Sin embargo consideramos que el concepto de narrativa no necesariamente es lineal como lo expone Manovich (2005), sino que, en el lenguaje del arte, la literatura y el cine encontramos formas de narrativa no lineal como por ejemplo en la literatura de Borges, Cortázar o Cazares, así como en el cine de Resnais.

Las nuevas tecnologías han traído consigo el aumento de información que se refleja en incertidumbre y complejidad el lenguaje de los medios. La unidad heredada del mundo clásico se ha tornado en una realidad caracterizada por la fragmentación que se refleja en los medios, tanto en su forma como en su contenido y sobre todo en la manera de interacción con el receptor. Los medios dominados por la fragmentación se caracterizan por ubicarse en un sistema en el que prevalece la generación de desorden espontáneo que paradójicamente lleva a situarse en un efecto pendular que oscila entre la auto-organización y el riesgo de enfrentarse a los imprevisibles efectos perversos. En este contexto predomina la velocidad y la inmediatez de respuesta en el intercambio y producción de los objetos comunicativos, estéticos, sociales y comerciales que influye en las formas y representaciones de los medios digitales.

De la misma manera la fragmentación y la velocidad hacen que el medio demande unas estrategias a nivel discursivo visual, distintas a las requeridas en los medios tradicionales para estructurar la comunicación de tal suerte que resulte accesible y pertinente para los fines que se pretenden. Frente a la computadora existe mayor velocidad en la interactividad y participación de los usuarios de los medios quienes producen, almacenan, distribuyen y descartan los productos comunicativos de una manera más fragmentada y breve en un plano. Al tiempo que tienen la posibilidad de decidir, de acuerdo con la disponibilidad tecnológica, reducen o aumentan la frecuencia e intensidad en el uso del medio. Estos fenómenos inciden en la especificidad del lenguaje de los medios y la distinción que puede existir entre ellos.

Sin embargo es necesario tener en cuenta la transformación que la misma tecnología tiene sobre los medios y la forma en la que el uso de los medios, y las investigaciones realizadas sobre este hecho, hacen sobre las decisiones tecnológicas, vinculadas a intereses económicos globalizantes y mundializantes inciden en el desarrollo de los mismos medios. Hoy, la comunicación pos-masiva está caracterizada por la convergencia, este acontecimiento nos permite ver cine y TV en los medios digitales, recibir la misma señal en un teléfono o dispositivo de



conexión móvil ya sea instalado en un vehículo en movimiento o transportado manualmente. También es posible utilizar una sala de proyección para recibir y emitir mensajes a través de la WEB, en espectáculos que se transmiten a otras computadoras, a la TV o se replican en proyectos cinematográficos que a su vez circulan de nueva cuenta en la red<sup>1</sup>. Hay una circularidad y recursividad de los procesos comunicativos que antes no era posible concebir, todos estos hechos influyen en la forma en la que funciona el lenguaje de los medios digitales.

Ante tan contundente realidad se hace necesario pensar en un nuevo lenguaje cuyo principal requisito para atender el incremento de complejidad introducido por la tecnología sea recuperar el arte. El lenguaje de los medios es un continuum que rescata la esencia de sus antecesores ampliándola, en una suerte de intertextualidad mediática caracterizada por una narrativa compleja que liga la literatura, el cine, la música y los medios digitales en un nuevo lenguaje el cual se describe en el siguiente apartado.

### **Un nuevo lenguaje.**

De acuerdo con Morín (1972) el lenguaje es un sistema de signos arbitrario pero que conlleva una contradicción interna: conjuntar el pensamiento y la expresión de los sentimientos. En el surgimiento de un nuevo lenguaje artístico confluyen los aportes de otras disciplinas del mismo ámbito. Así, dícese que en el cine está todo: teatro, literatura, pintura, música “Han presentado el cine como ‘una síntesis de todas las artes’; la frase no quiere decir gran cosa, aunque si nos atenemos a una lectura cuantitativa de los registros de percepción, es cierto que el cine ‘engloba’ en sí el significante de otras artes: puede presentarnos cuadros, hacernos oír música, está hecho de fotografías, etc.” (Metz, 2001, pág. 45).

Es en la conjunción, y en el corte de sus intercepciones, donde se elabora un modo nuevo. Para Sontag el cine, como recién llegado a las artes formula una

---

<sup>1</sup> Un ejemplo es la película *Las Maletas de Tulse Luper* de Peter Greenaway.

serie de nuevas combinaciones basándose en las artes restantes, retomando incluso conceptos que podrían considerarse fuera de época. “Puede utilizar, incorporar, engullir virtualmente, cualquier otro arte: novela, poesía, teatro, pintura, escultura, danza, música, arquitectura.” (Sontag, 1996, pág. 318)

La fotografía, el cine, la radio, la televisión y hoy la computación aparecen a partir del desarrollo tecnológico. A su vez, cada uno de ellos, salvo la radio, es posibilitado por el que le antecede en alguno de sus aspectos, generalmente en el fundamental. Todos, sin tomar la radio, pertenecen al terreno de la imagen, entendida en su dimensión iconográfica, no metafórica (aunque aquella si incluye a ésta). “Se ha señalado que el barroco restringía a menudo la pintura y la circunscribía a los retablos, pero es más bien porque la pintura sale de su marco y se realiza en la escultura de mármol policromado; y la escultura se supera y se realiza en la arquitectura; y, a su vez, la arquitectura encuentra en la fachada un marco, pero ese marco se separa del interior, y se pone en relación con el entorno a fin de realizar la arquitectura en el urbanismo. En los dos extremos de la cadena, el pintor ha devenido urbanista, y asistimos al prodigioso desarrollo de una continuidad de las artes, en amplitud o en extensión: un encajamiento de marcos, cada uno de los cuales se ve superado por una materia que pasa a través.” (Deleuze, 1989, pág. 157). En ese sentido, la cadena arrancaría desde la pintura.

En lo que se refiere a los medios digitales, se produce una sumatoria o resumen (hecho similar al cinematográfico pero con distinto sesgo) de diversas disciplinas: La escritura, de gran importancia, tanto por la significación de lo narrado como por las posibilidades gráficas. “El significante del cine es perceptivo (visual y auditivo). También lo es el de la literatura, puesto que hay que leer la cadena escrita, pero en este caso introduce un registro perceptivo más restringido: solamente grafemas, escritura. Igual ocurre con la pintura, con la escultura, con la arquitectura, con la fotografía.” (Metz, 2001, pág. 44). La imagen, ya sea fija o en movimiento; la primera con su origen en la pintura o la fotografía así como la elaborada por el propio medio; la segunda que se incorpora desde el cine y el video o las realizadas en los programas de animación en la computadora. Algo

parecido, aunque de otro orden, sucede con el sonido: ruidos y música, como también con la palabra. “En informática, una imagen se constituye en apariencia por las huellas luminosas, coloreadas o no, dejadas por un haz electrónico que barre una pantalla (...) El sentido de una imagen corresponde a la identificación de los objetos tri- o bi-dimensionales representados, así como a las relaciones espaciales existentes entre ellos. Se considera que la significación de la imagen ha sido lograda cuando se consigue hacer corresponder a un conjunto de variaciones pertinentes de orden visual, un modelo del conjunto espacial tri- o bi-dimensional representado. La significación así definida excluye o sólo tiene en cuenta muy indirectamente la dimensión narrativa que es fundamental en semiótica.” (Greimas & Courtés., 1991).

En este contexto interesa definir su especificidad. Demarcando su naturaleza, que permite comprender la posibilidad de existir de un nuevo lenguaje expresivo. Desde este punto de vista, es necesario diferenciarlo de dos formas narrativas que le son cercanas y de las cuales asume alguna de sus propiedades: el cine y la novela. La estructura esencial de este nuevo lenguaje, en un medio como la computadora, es audiovisual; no obstante, se diferencia del cine y el video por las posibilidades de manipulación que tiene el espectador. A su vez, el soporte de una narración para este vehículo está en la palabra escrita, con lo cual se acerca a la novela, pero se aleja de ella por su capacidad para establecer interconexiones y proponer relectura del mismo texto con significados diversos. Lo hace desde un punto de vista estructural, es intrínseco del medio y no una propuesta literaria “La literatura hay que clasificarla generalmente como un arte temporal (a diferencia de la pintura y la escultura, que son artes espaciales); pero la poesía moderna (poesía no narrativa) se esfuerza decididamente por evadirse a su destino, por convertirse en un estado contemplativo.”. (Wellek & Warren, 1985, pág. 257)

Si de escribir una narración se trata, cuento o novela, la utilización de los procesadores de texto semejan *prima facie* a una máquina de escribir tradicional, ya sea mecánica o electrónica. Sin embargo, desde la instalación de diccionarios para la revisión ortográfica, hasta la busca de palabras que permitan la

identificación y seguimiento de cada uno de los personajes o de cualquier situación de naturaleza dramática o expresiva, pasando por la edición de los fragmentos para darles una ubicación distinta a la que tenían en una primera versión, las posibilidades que brinda son de gran utilidad para el autor al facilitarle su actividad creativa, abriéndole un mejor panorama de la estructura de su obra. Ahora bien, este avance, que es una mínima parte de la potencialidad computacional, con ser extraordinario, lo es a los efectos de la producción literaria. Aquí, a los fines de precisar este nuevo lenguaje y partiendo de la existencia y utilización de otros paquetes de programas, interesa la problemática de la expresión de la obra que se pueda construir utilizando el potencial disponible y su posterior consumo por parte del receptor.

Una narración que será adaptada a un nuevo lenguaje, utiliza la implementación a la que se tenga acceso, construye así una propuesta expresiva distinta. “La ficción, como su nombre lo indica no es la realidad, o más bien su realidad ficticia no es otra que la irrealidad imaginaria. La capa imaginaria puede ser delgada, translúcida, apenas un pretexto sobre la imagen objetiva. Puede, inversamente, envolverla con ganga fantástica. A tantos tipos de ficción (o géneros de film) corresponden otros tantos grados de irrealidad y de realidad.” (Morín, 2001, pág. 147)

La adaptación, entonces, es la transformación de una obra o un género en otro. Puede ir desde una simple traslación de los contenidos narrativos en contenidos dramáticos, hasta la total reorganización del relato, pasando por la ampliación o reducción del número de personajes, concentración dramática o mayor exposición de motivos e incluso puesta en evidencia de circunstancias menores como puede ser detenerse en un paisaje u objeto que el original apenas contemplaba, la incorporación de textos o elementos exteriores, llegando hasta la modificación de la conclusión. O sea que puede cambiar a tal grado el sentido de la obra haciendo que el autor primero termine diciendo lo opuesto a sus intenciones. Puede llegar, mediante la reescritura, a considerarlo como un simple material inspirador. Aquí

tendríamos un ejemplo de lo que en teatro sucede es el director quien le impone su criterio al autor.

El teatro, pero mucho más el cine (dado que en el primero lo fundamental es la palabra en tanto en el segundo lo es la imagen, esto dicho en términos generales), al concentrar su atención en las situaciones de crisis de un relato extenso, extrae del texto sólo los momentos dramáticos, descuidando la descripción y la presentación de los hechos efectuadas por el narrador.

Esto visto desde la perspectiva de la obra. Desde el ángulo del receptor la situación presenta algunas variantes. En primer lugar podemos ver el problema del tiempo necesario para la recepción de una y otra obra. Por muy avezado que sea un lector, se puede decir que una novela corta requiere de ese tiempo en adelante para efectuar su lectura. “En sentido estricto, la duración del tiempo del discurso debería ser el de su lectura; sin embargo, las variables subjetivas son demasiado numerosas para que la lectura, como fenómeno empírico, pueda constituir una medida confiable.” (Pimentel, 1998, pág. 43) Aquí interviene un condicionante: dependerá del tipo de lector del que se trate para verificar el tiempo de lectura. En el cine, cada película tiene una duración predeterminada que ningún espectador puede alterar, salvo saliendo de la sala e ingresando en otro momento, en otra de las proyecciones. Aún en los casos como el video en casa que posibilita las interrupciones, la suma de los tiempos de visión termina por coincidir con el tiempo del film. En un libro, el tiempo de lectura es el tiempo de cada lector.

En un libro se puede regresar las veces que sea necesario en busca de aquella información que por olvido, distracción o falta de claridad expositiva no se hubiera retenido y que, a efectos del momento que se está leyendo, es necesario recuperar. Ese recuperar puede ser más o menos azaroso, pero se llega en forma directa al lugar que interesa. Con el video se tiene que desarrollar un recorrido lineal hacia atrás haciendo correr la cinta hasta el punto que se busca, el DVD acelera el proceso pero en ciertos segmentos tiene que hacer ese recorrido lineal. El retorno al lugar que se había dejado en el libro es inmediato, en tanto con la cinta de video se tiene que esperar un tiempo similar al proceso de busca. En las

salas de cine esta posibilidad ni siquiera existe, salvo que se viese otra vez la película.

Obviamente, estos dos aspectos, tiempo y relectura, se aplican tanto para el caso de una adaptación literaria al cine como cuando se trata de una obra original para la pantalla. Sucede que el propósito, no olvidemos, es llegar al tema de la expresión narrativa utilizando la computadora y por ello interesa lo que sucede en cada uno de los lenguajes que en nuestra particular percepción intervienen en el nuevo hecho que aquí nos ocupa.

El tiempo de lectura, con el sentido expansivo que tiene en la novela y el sintético que es propio del cine. En el entrecruzamiento de ambos tendremos al nuevo medio de expresión. Los medios digitales tienen un carácter diegético, donde se narran historias, con personajes, en espacios determinados y en tiempos definidos.

El sentido de los medios digitales nos lleva a la definición de adaptación a la que se añade un par de términos: desconstrucción-reconstrucción que, unidos al de montaje tomado del cine, permitirán analizar los diversos niveles por los cuales transcurre el relato. Estos niveles o estamentos no representan jerarquías, salvo el que, para un cierto tipo de lectura, funciona como de guía o base. A su vez, se interrelacionan de distintas maneras, permitiendo diferentes circulaciones no-lineales; o, si se quiere, de linealidades cuya legalidad la propone el esquema de que se trate.

El primer momento es descomponer (o deconstruir) el relato esencializando la acción para ubicarlo en el nivel de base o guía al que llamaremos texto central. “Corneille distingue en la pieza así unificada ‘la acción principal’ y ‘las acciones particulares’. La ‘principal’ coincide, en suma, con ‘el tema’, pero éste coincide con el desenlace, ya que lo que acaece al final es, de hecho, causa de lo que ocurre desde el principio. Así, ‘la acción principal’ es la última de una serie de ‘acciones particulares’ que nos encaminan hacia ella. La unidad lógica de la pieza se expresa en la ‘subordinación’ de las ‘particulares’ a la principal.” (Gohuier, 1962,

pág. 129). A partir del texto central se enlazan los otros niveles mediante hipervínculos a botones o llaves que permitirán el acceso. El relato original se deconstruye en esos distintos niveles. Un primer nivel unido al texto central, de allí podría desprenderse un segundo, de éste un tercero, de allí un cuarto nivel. O sea que la entrada y posible encadenamiento con hipervínculos que permitan ligarlos, dependerá de la complejidad del momento.

Esta articulación produce una concentración en la acción brindándole al receptor la posibilidad de navegar por los distintos niveles o quedarse en el texto central.

Si bien esta probabilidad de juego brinda una cierta interactividad al receptor, todavía estamos dentro de una estructura lineal del relato.

Desde el texto central y mediante los ya referidos hipervínculos podemos orientarnos hacia el universo de imágenes, que podrán ser de dos tipos fundamentales: fijas o en movimiento. En el caso de las primeras, su origen puede estar en la fotografía, la pintura, el dibujo, la escultura o ser generada en la propia computadora. Las segundas pueden ser cinematográficas, de video o realizadas mediante los programas de animación en el procesador. O sea que, al texto literario se le agregan una serie de ilustraciones o comentarios iconográficos que refuercen, complementen, contradigan o lo abran hacia otros ámbitos del pensamiento y la imaginación.

Hasta aquí se pueden identificar tres posibilidades mediante las cuales se logran realizar igual número de lecturas diferentes: a) La del texto central con las alternativas ya señaladas. b) El texto complementario, solamente que lleva a una lectura discontinua dado que le falta el soporte de la anécdota; sin embargo, cada una de estas páginas es autosuficiente y propone pequeños nudos narrativos que, aislados o formando conjuntos, o en la totalidad del hipertexto, terminan por conformar una determinada significancia. c) La banda de imágenes, que, sin llegar a producir una narración cerrada, permite un juego imaginativo al adjudicarle una posible anécdota, o varias al elaborar por asociación ese conjunto. En este caso no es de menor importancia el placer que podría producir la contemplación de

esas imágenes, un placer del orden del que se experimenta cuando se concurre a una exposición plástica o la visión de lo que se entiende por video clips o video arte para el caso de las imágenes en movimiento. Aquí, cada una de las secuencias es una propuesta diversa, con un contenido específico autónomo. Asimismo, entre las bandas b y c, se podría ubicar una cuarta que sería deudora de las dos al combinar imágenes y texto. A todas ellas se puede ingresar desde el índice en forma absolutamente independiente para realizar un recorrido particularizado.

No obstante, la lectura continúa siendo lineal, pese a que en el hipertexto se avance a saltos, por nudos narrativos; éstos, en definitiva, conservan una organización que fue predeterminada por el texto central.

Donde se altera esa linealidad es en la propuesta de lectura por personajes y se rompe definitivamente en las entradas por motivos, espacios y objetos. A los efectos de explicar su funcionamiento he utilizado estas cuatro, pero se pueden crear tantas como el original lo posibilite.

La lectura por personajes significa que cada uno de los principales tiene un botón con un icono que lo identifica y puede ser seguido desde el comienzo al fin del relato, en cualquiera de las bandas y niveles donde se encuentre. Rompe con cierta linealidad por los saltos, pero va desde el principio al fin para observar el crecimiento dramático del personaje.

La lectura por motivos se refiere a aquellos temas recurrentes a lo largo del relato, pero su organización desde las entradas y seguimiento por botones -iconos distintivos, pueden empezar por el medio, el fin o cualquier punto de la narración, para pasar a otro que se encuentra en cualquier parte, antes o después, y así sucesivamente. En este caso la lectura ha sido organizada en función del orden de significación o expresión del motivo que se trate. Ejemplos de motivos son el tiempo, la memoria, las relaciones de poder, la mirada.

En los de espacio y objetos, la lectura es del mismo signo que en la de los motivos y sus temas pueden ser: El mar, la ciudad, el campo, las bicicletas, el teléfono.



Estos ejemplos rompen la linealidad. También puede ser destruida desde sus inicios atacando la narración base o texto central, sin darle al espectador un punto de amarre con su experiencia anterior de lectura. Instalándolo en un caos expresivo sin comienzo ni fin que, a lo mejor, sirve adecuadamente al pensamiento que el autor quiere transmitir, por ejemplo su idea de la realidad contemporánea.

Los medios digitales ofrecen otras posibilidades que todavía no hemos explorado. Tal el caso del sonido: música, palabras, ruidos. Ya vimos el sentido que tiene la música en un lenguaje audiovisual como el cine. Aquí podemos agregarlo en los niveles de la imagen, fundamentalmente en movimiento, aunque también podemos instalarlo en otros sectores como en el nivel del propio texto. De idéntica manera podemos proceder con los ruidos, en tanto la palabra puede ser utilizada para reemplazar el texto escrito con un narrador en off, como mediante el diálogo dramatizado por actores.

El lector puede tener una participación todavía más intensa, llegando a colaborar en la escritura del propio texto. Se le brindarán una serie de páginas en blanco en una banda especial de hipertexto para que pudiese escribir sus comentarios, críticas y conclusiones. Más aún, también puede tener, siempre botón mediante, otras páginas donde pudiese escribir narraciones complementarias a la principal o desarrollar historias de personajes incidentales que el autor le dejase para que intentara participar en la escritura de la obra.

Entonces, al proceso de adaptación que identificamos con la secuencia de desconstrucción-construcción y montaje, se suma el de la participación del receptor que estaría en condiciones de aportar sus opiniones e intervenir en la escritura, integrándose así en el sector de la construcción. Una barrera ha sido rota y los espectadores irán aprendiendo el oficio de escribir. Incorporándose cada vez más a un proceso de creación compartida. Posibilitará y motivará que las obras sean cada vez más abiertas, no sólo en las conclusiones, permitiendo una mayor incidencia del perceptor al interior del relato.

Entrando a los aspectos conclusivos sobre este nuevo lenguaje, veamos dos cuestiones. La primera se refiere al proceso de escritura de la obra y su adaptación. La pregunta que surge es ¿por qué hacer un proceso tan complicado? Se podrían evitar las fases de escritura y deconstrucción, haciendo desde el principio la construcción y la escritura en el propio medio, como se hace cuando se escribe un guión original para el cine. La respuesta tiene dos variables. Una es por el momento histórico en el que nos encontramos. Necesitamos, como lo vimos en el caso del lector, un período de transición para ganar fluidez en el uso de esta nueva posibilidad expresiva. Dos, el riesgo de engolosinamiento con el medio donde se puede perder calidad literaria y quedar extraviado en la parafernalia pirotécnica, atentando contra la estructura de la narración.

La segunda cuestión que quisiera abordar es el de la participación del espectador. Existen actualmente ejemplos de obras de suspenso o policíacas donde, a medida que se lee, se pueden ir eligiendo opciones que se van presentando. Así, el relato tiene un sentido aleatorio según el camino escogido en cada una de las encrucijadas.

La potencialidad de este nuevo lenguaje es de gran amplitud. Nos encontramos en los umbrales de un universo todavía inexplorado. Seguramente, a medida que aparezcan nuevos trabajos y se produzcan otros avances en el campo de las nuevas tecnologías, tendremos productos que reforzarán, incrementando y abriendo, mayores horizontes que los hasta aquí reseñados.

La articulación del nuevo lenguaje deviene de la novela, en tanto es un hecho narrativo que utiliza la palabra como soporte, proyectándose en una singularidad de lectura no-lineal y de navegación por diversos niveles. “Un texto narrativo se funda en una dualidad temporal (...) el tiempo diegético o tiempo de la historia (y) una sucesión, no temporal sino textual a la que llamamos tiempo del discurso. La relación temporal entre el tiempo diegético y el tiempo del discurso en términos de orden, se define como una relación de secuencia entre el orden cronológico en el que ocurren los acontecimientos y el orden textual en el que el discurso los va

narrando. (...) Por sencillo que en apariencia sea un relato, es inevitable recurrir a rupturas temporales.” (Pimentel, 1998, págs. 42-44).

Las posibilidades de manipulación y participación para el receptor, que está en condiciones de establecer interconexiones de diverso tipo, tanto en el campo de la propia ficción, como en el del documental histórico-social. La invitación al espectador a participar en la escritura, que lo coloca en un papel más activo, es decir, en un cierto grado de coautoría. El espacio destinado a la introducción de comentarios críticos. Todas las posibilidades que se le presentan en los ámbitos de la imagen fija y en movimiento; así también el de la dimensión sonora. Todos y cada uno de estos senderos que se bifurcan y concentran según la particular forma de lectura que cada quien introduzca, hacen de esta propuesta un hecho singular de naturaleza inédita que me permite afirmar que estamos frente a un nuevo lenguaje, posibilitado por las nuevas tecnologías. El resultado es un receptor más participativo, con un fuerte ensanchamiento de las fronteras creativas, en la inteligencia de buscar un avance en el grado de la conciencia del ser humano y su mejor posicionamiento en el mundo real que compartimos.

## **Bibliografía**

- Deleuze, G. (1989). El pliegue. Barcelona: Paidós.
- Gohuier, H. (1962). La obra teatral. Buenos Aires: Eudeba.
- Greimas, J., & Courtés. (1991). Semiótica, Diccionario razonado de la teoría del lenguaje. Madrid: Gredos.
- Landow, G. (1995). Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Barcelona: Paidós.
- Manovich, L. (2005). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós.
- Metz, C. E. (1981). Imagen y lenguajes. Barcelona: Fontanella.
- Metz, C. (2001). psicoanálisis y cine, El significante imaginario. Barcelona: Paidós.
- Morín, E. (2001). El cine o el hombre imaginario. Barcelona: Paidós.
- Pimentel, L. A. (1998). El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa. México: Siglo XXI.
- Sontag, S. (1996). Contra la Interpretación. Madrid: Alfaguara.
- Wellek, R., & Warren, A. (1985). Teoría literaria. Madrid: Gredos.