

PASADO PRESENTE

LA CONSTRUCCIÓN DEL TIEMPO EN LAS NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS

El caso de cuentosdeviejos.com



Colección Espiral Social
Facultad de Educación, Ciencias Sociales y Humanidades
UNIVERSIDAD DE LA FRONTERA - Temuco, CL

DORIS JOHNSON BARELLA
MARÍA DE LOS ANGELES MIRANDA BUSTAMANTE

DORIS JOHNSON BARELLA
MARÍA DE LOS ANGELES MIRANDA BUSTAMANTE

PASADO PRESENTE
LA CONSTRUCCIÓN DEL TIEMPO EN LAS
NARRATIVAS TRANSMEDIÁTICAS
El caso de cuentosdeviejos.com

Colección Espiral Social
Facultad de Educación, Ciencias Sociales y Humanidades
UNIVERSIDAD DE LA FRONTERA - Temuco, CL



EDICIONES
UNIVERSIDAD DE LA FRONTERA

2016
Ediciones Universidad de La Frontera

Rector

Mg. Sergio Bravo Escobar

Vicerrector Académico

Dr. Rubén Leal Riquelme

Director de Extensión y Formación Continua

Dr. Nelson Araneda Garcés

Coordinador de Ediciones

Sr. Luis Abarzúa Guzmán

Comité Editorial

Dr. Rodrigo Browne Sartori

Universidad Austral de Chile, UACH

Dra. Ana María Castillo

Universidad Alberto Hurtado, UAH

Dr. Francisco Fernández Medina

Pontificia Universidad Católica de Chile, PUC

Dr. Claudio Maldonado

Universidad Católica de Temuco, UCT.

Dr. Luis Nitrihual Valdebenito

Universidad de la Frontera de Temuco, UFRO

Dr. Jaime Otazo

Universidad de la Frontera de Temuco, UFRO

Mg. César Pacheco

Universidad de Playa Ancha, UPLA

Dra. Soledad Vargas

Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, PUCV

ISBN 978-956-236-312-9



Reconocimiento – NoComercial – SinObraDerivada (by-nc-nd): No se permite un uso comercial de la obra original ni la generación de obras derivadas.

[Edición electrónica]

A todos los abuelos que viajan
en una cápsula del tiempo
hasta las plataformas transmediales.

Autoras

Doris Johnson Barella

Doctora en Procesos Sociales y Políticos en América Latina, mención Ciencia Política por la Universidad ARCIS.

Master en Ciencias de la información, Universidad de Navarra. España

Periodista, Universidad de Viña del Mar, Chile

Académica de la línea Epistemología del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile.

Líneas de especialización: Estudios culturales, teoría de la comunicación y metodología en ciencias sociales.

María de los Angeles Miranda Bustamante

Doctora en Ciencias Sociales, mención Comunicación Social por la Universidad Nacional de Cuyo, Argentina.

Magíster en Literatura Hispanoamericana, Universidad de Playa Ancha.

Periodista, Pontificia Universidad Católica de Chile,

Académica de la línea Comunicación Digital del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Playa Ancha, Valparaíso, Chile.

Líneas de especialización: Comunicación digital y periodismo, redes sociales, medios sociales, narrativas digitales.

ÍNDICE

Introducción.....	11
I - "Un maravilloso instrumento para contar historias"	17
1.1 Virtualidad y tiempo	18
1.2 Fragmentos en busca de sentido	20
1.3 Narrativas digitales.....	23
II - El tiempo y los tiempos	27
2.1 Tiempo digital: ¿Tiempo muerto?.....	28
2.2 Diacronía y sincronía.....	29
III - Transmedia: El todo y los unos	35
3.1 Narrativas transmediales.....	36
IV - Analizando el tiempo transmediático.....	45
4.1 Marco metodológico	46
4.2 Sobre "Cuentos de Viejos"	48
4.3 Nuestros resultados	49
4.3.1 Indicadores de la configuración temporal narrativa	49
4.3.2 Aceleración del tiempo narrativo	50
4.3.3 Diacronía y sincronía de los relatos	54
4.3.4 Configuraciones espacio temporales desde los encuadres.....	56
4.3.5 Tiempo en la interfaz.....	60
4.3.5.1 Recursos interactivos	60
4.3.5.2 Recursos no interactivos	65
4.3.6 Interactividad y velocidad del tiempo mediático	70
4.3.7 Configuración del tiempo individual y social	72
V - Conclusiones	77

Introducción

*He aquí las llaves
¿Quién las había perdido?
¿Cuánto tiempo ha que se perdieron?
Nadie encontró las llaves perdidas en el tiempo y en las brumas
¡Cuántos siglos perdidas!
Vicente Huidobro (1992, pp. 131-132)*

Si hay un rasgo inmanente a la comunicación es su construcción e interacción intersubjetiva, que se hace carne bajo las más diversas y complejas expresiones discursivas. En este sentido, estas prácticas nos abren a un mundo de conocimiento y sentidos compartidos, que no dejan de circular en un sistema de relaciones espacio-temporales de nuestro mundo social. Es así como nuestra realidad está hilvanada por discursos articulados por palabras, imágenes, sonidos, que van forjando en su conjunto las percepciones de la realidad, del pasado, el presente y el futuro, respecto de nosotros mismos y los demás.

De ahí que, cada vez que surgen nuevas formas discursivas, éstas repercuten en la reconfiguración de ese tiempo y espacio en que nos desenvolvemos y relacionamos, aunque no siempre seamos conscientes de ello. Cualquiera sea la innovación discursiva, horadará la experiencia de los contenidos que anida, construyendo nuevas imágenes de la realidad con su estética y su secuencia.

Desde este lugar, el presente trabajo pretende contribuir a la toma de conciencia discursiva, en la medida en que nuestra historia y memorias de vida forman parte de los discursos que construimos y de los discursos que nos construyen.

En esa línea de reflexión, hemos querido abordar la nueva experiencia narrativa de los soportes transmediales, que ofrecen un discurso versátil y dúctil a la horma de los distintos recipientes. Sin embargo, la mutación de texto a hipertexto, de hipertexto a imagen, de imagen a movimiento, de movimiento a sonido en un sinfín combinaciones posibles, no es inocua. Por el contrario, configura y reconfigura nuestras percepciones y la realidad que experimentamos individualmente y que compartimos con otros, la que Berger y Luckmann (2001, p. 9) llaman la "realidad de la vida cotidiana".

Desde ese punto de vista, las plataformas digitales se caracterizan por estar "siempre en beta", declarando su principio de "no finalización" (Marín de la Iglesia, 2010). Es decir, constituyen un laboratorio constante de nuevas estrategias, sensaciones y experimentaciones discursivas, que, lejos de ser un juego, terminan trastocando nuestros parámetros de la realidad, dislocando nuestro espacio, desfasando nuestro tiempo y el lugar hacia donde nos lleven esos momentos narrativos.

Es por ello que los medios digitales, en cuanto espaciales, representan en sí un entorno navegable dentro del cual por primera vez podemos movernos. Murray (1999) define el ciberespacio como "un entorno con geografía propia en el que un cambio de documentos en la pantalla se experimenta como la visita a un lugar distante en una red mundial". Así podríamos decir, una vez que nos pongamos de acuerdo sobre la realidad de una experiencia virtual, que una plataforma digital transmedial podría abrirnos el espacio hacia lugares antes inaccesibles y desconocidos.

Sin embargo y a simple vista, acerca del tiempo, podríamos decir con Baitello (2006) que los medios, en particular los digitales, más bien nos restan tiempo, un bien cada vez más preciado por lo escaso y perecedero. Pese a esto, las plataformas transmediales están en pleno crecimiento. De hecho en Chile, hubo un 10% de aumento en el total de espectadores únicos de video en línea durante 2015 (Comscore, 2015) y los chilenos ven en promedio 122 videos mensuales en internet, en un total de 426 minutos.

Entonces, si aun así gran parte de los usuarios están dispuestos a destinar horas de su exiguo tiempo para exponerse a contenidos digitales, resulta necesario y relevante rastrear las particularidades de las narrativas transmediales. Éstas han pasado a ser un evento comunicativo propio del siglo XXI, inserto en las prácticas discursivas, que constituye un nuevo espacio de sentidos sociales compartidos y de construcciones de la realidad y que, por lo mismo, inciden en nuestra percepción del tiempo. Este tiempo narrativo, prefabricado, del que se puede ser más o menos consciente como narrador/autor, va naturalizándose y transitando desde la virtualidad hasta hacerse actual y gravitante en nuestras vidas. Esto ocurre porque, de algún modo, este paso de la virtualidad a la actualidad, puede concebirse también como una activación del tiempo. Como la bella durmiente, una plataforma transmedial está hibernando hasta que un usuario la visita y -mejor aún- interactúa con ella. De ese modo, el contenido mediático pasa de estar congelado en el tiempo de su publicación a reconfigurarse en el presente del usuario.

Pese a que se puede pensar que estamos en una era de la instantaneidad, o del "tiempo real", tan criticado por Baudrillard (2002, p. 45), asistimos paralelamente a una tendencia al tiempo individual. Esto, porque con la proliferación de contenidos a la carta se produce una sostenida fragmentación de los públicos, que disminuye las posibilidades de coincidir en nuestras charlas sobre consumo y experiencias mediales. Es lo que, en el contexto de la sobremodernidad, Augé (2000) denominaba la "individualización de las referencias", donde cada sujeto se cree un mundo. En esa línea, podemos añadir que cada uno tiene su propia línea de tiempo individual, que canaliza y plasma transmedialmente a través del uso de plataformas como Twitter o Facebook, creando una especie de lista de reproducción personalizada, que define contenidos mediales en un orden que nadie más comparte.

Dada esta situación de exhibición mediática, este tiempo individual, imprescindible para experimentar la propia identidad, a menudo entra en un conflicto innecesario con el tiempo social, es decir, que transcurre aludiendo a los significados y experiencias comunes entre dos o más personas. Como

consecuencia, cabe la posibilidad de que se fragmente el tiempo social en segmentos muy especializados de intereses y opiniones, o incluso se reduzca a individuos aislados, impidiendo que los acontecimientos que ocurren en los medios tengan impacto en los hechos sociales que, siguiendo la definición canónica de Dürkheim (1993), sólo se producen entre uno o más individuos.

Considerando la tendencia a estas configuraciones temporales siempre tensionadas en el consumo de los medios, es que nos interrogamos cómo las narrativas transmediales potencian el tiempo individual y tiempo social, teniendo en cuenta que los contenidos mediales transcurren no sólo como devenir diacrónico, secuencial y hacia adelante, sino que también se sincronizan, para darle sentido al presente y al futuro, a partir de sus relaciones con el pasado.

Para ello, proponemos una metodología para el análisis del tiempo transmediático, que aplicaremos, a modo de ejemplo, al caso de la plataforma web colaborativa “Cuentos de Viejos”, cuyo propósito es reunir experiencias del pasado, recogidas a partir de los testimonios de personas de la tercera y cuarta edad, porque “escuchar a nuestros mayores es una manera de tejer los lazos de nuestra historia. Rescatar la oralidad entre viejos y jóvenes es rescatar la identidad individual y colectiva” (cuentosdeviejos.com, 2016).

La selección de este estudio de caso se fundamenta en la versatilidad de narrativas que ofrece la plataforma “Cuentos de Viejos”, destinadas a alentar el diálogo intergeneracional, visibilizar la voz de los mayores e integrar sus relatos a los espacios mediáticos del siglo XXI. De esta manera contribuyen a reflexionar sobre nuestra historia y memoria, a través de la colección y organización de las breves historias personales que relatan los adultos mayores sobre sus recuerdos de infancia. Esta red de memorias que invita a explorar, comentar y relacionar historias, constituye un escenario discursivo ideal para comprender y analizar las configuraciones temporales cruzadas por experiencias intergeneracionales. Por último, cabe destacar que la iniciativa de “Cuentos de Viejos”, precisamente por sus características participativas y de gestión, ha trascendido las fronteras digitales, siendo galardonada con numerosos premios y reconocimientos nacionales e internacionales, desde 2012 a 2016.

Finalmente, en relación con nuestro objeto de estudio, para describir esa construcción temporal narrativa, nos propusimos identificar la secuencialidad temporal de los discursos de la plataforma transmediática, utilizando los conceptos de sincronía y diacronía, que ponen en juego el sentido del flujo temporal y las relaciones del presente con el pasado y el futuro.

Así, nos atrevemos a describir la experiencia temporal que ofrecen los soportes narrativos a los usuarios, junto con las respectivas conexiones discursivas entre los distintos lenguajes que coexisten y se retroalimentan en la interfaz transmedial.

En suma, partimos de la convicción de que no podemos evitar construir la realidad a partir de discursos y por eso les dedicamos gran parte de nuestro tiempo agotable. Por eso, las herramientas que aquí ofrecemos quieren ayudar a despertar la conciencia discursiva, de quienes quieran ser narradores de su propio tiempo.

I

"Un maravilloso instrumento para contar historias"¹

¹ Janet Murray (1999, p. 14) llamó así a los computadores, que debido justamente a sus posibilidades multimediales e interactivas, puede adoptar la forma de un universo ficticio dinámico con personajes y eventos.

1.1 Virtualidad y tiempo

*Policías de varias naciones latinoamericanas emitieron recomendaciones para evitar percances debido a dos tipos de factor: 1) **la distracción** típica del jugador embebido en la búsqueda de Pikachu y sus amigos 2) **los riesgos** a los que se expone el jugador **frente al hampa**.*
(BBC, 2016)

Esta advertencia apareció en la prensa durante el revuelo mundial que ocasionó el juego Pokémon Go, que utiliza la realidad aumentada para incentivar a los usuarios a capturar a estos personajes, pero ya no sentados frente a una pantalla, sino recorriendo las calles de su propia ciudad. Como consecuencia no deseada, este fenómeno lógicamente ha expuesto a los fanáticos a ser blanco de atropellos y robos, fruto de la ensoñación virtual, que atrofia su capacidad de alerta y conexión con lo real. Esto, porque de algún modo, la ciudad mediatizada por el soporte digital móvil se re-significa bajo el lenguaje de la virtualización, alterando las formas de vivenciar el recorrido por una plaza o por el barrio, metamorfoseando las precepciones del espacio, así como la experimentación del tiempo.

Más allá de éste u otros casos coyunturales, inevitablemente estos fenómenos nos invitan a preguntarnos y cuestionarnos: ¿De qué manera la virtualidad puede alterar la sensación del paso del tiempo?

Aunque al Pokémon Go se le llama "realidad aumentada" porque toma como base parte de la apariencia real del entorno, en rigor, es realidad virtual, porque ofrece una versión digital del espacio y tiempo analógicos, lo que los traslada a otro estado ontológico. De ahí que en términos espaciales, las fronteras entre lo público y privado tiendan a diluirse, al punto que en Perú, por ejemplo, fue necesario precisar que el juego de Pokémon Go no era un motivo válido para

entrar libremente a recintos particulares (BBC, 2016). Y desde una dimensión temporal, para algunos el juego ha cambiado la noción de tiempo libre, llegando incluso a renunciar a sus trabajos para dedicarse a atrapar dibujos delineados por pixeles (Perú.com, 2016).

Estos fenómenos se explican, en parte, porque “la realidad virtual contiene dispositivos para mejorar la experiencia y distraernos de los contextos de la vida real” (Ihde, 2004, p. 33). Incluso nos permite tener experiencias límite, liberadas de los riesgos y detalles indeseados de la experiencia “real”, pero con la garantía de poder vivenciar otras sensaciones similares. Este tipo de experiencias son posibles gracias a la reconfiguración del espacio y del tiempo analógicos, que nos llevan a vivenciar como reales los simulacros, llegando, incluso, a confundirnos con la realidad analógica. Sin embargo, lo virtual, siguiendo a Pierre Lévy (1999), aunque no es real, tampoco es antónimo de lo real. Más bien, lo opuesto a lo virtual, es lo actual, lo que ya está resuelto: “Lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” (p. 11). La actualización, por contraste, aparece como la solución a un problema, añadiendo algo nuevo a lo real, porque es creación. En esa dirección podríamos agregar que es una respuesta “inteligente”, porque inventa algo como solución a un desafío inédito.

Aplicando este concepto a la informática, podemos entender la digitalización como un proceso de virtualización. Esto no significa desrealizar el entorno; es decir, llevarlo al universo de lo posible, sino “una mutación de identidad, un desplazamiento del centro de gravedad ontológico del objeto” (Lévy, 1999, p. 13). De este modo, el objeto ya no se define por su actualidad, sino por abrirse como pregunta, como problema.

Bajo esta lógica, el objeto que distanciado (no desprendido) de su referencia, no se describe por su presente y su pasado, sino por un futuro lleno de posibilidades. Por lo tanto, podríamos aventurar que lo virtual se proyecta hacia adelante; es más prolepsis que memoria. De ahí que un buen simulacro digital pueda hacer que los usuarios olviden las marcas antiguas del territorio, suspendan

sus recuerdos y experiencias pretéritas, para concentrarse en actualizar los desafíos virtuales que les añaden nuevos riesgos y nuevas potencialidades.

Al aplicar esta noción preliminar de la relación entre virtualidad y futuro a los soportes transmediáticos, constatamos que la dimensión temporal que éstos proponen se distancia y distingue, al menos en principio, de la experiencia temporal analógica. A esta primera reconfiguración del tiempo, se suma la narrativa que introduce un nuevo cambio en la percepción del pasado, el presente y el futuro, a través de tantas formas como soportes mediales ofrezca.

1.2 Fragmentos en busca de sentido

En esa línea podemos definir narrativa como "el discurso marcado y caracterizado por el acto de relatar, de contar" (Valles, 2008, p. 11), lo que nos permite incorporar la no-ficción y distinguirla de la narrativa como uno de los tres géneros literarios.

La narrativa natural, entendida como conversación, es decir, el relato oral espontáneo, es tan antigua como la comunicación lingüística básica. Ésta se caracteriza por su contenido referencial casi siempre situado en el pasado, y por la identificación del narrador/hablante y del narratario/oyente, que transcurre *in praesentia*, con un fin que está lejos de ser artístico.

Sin embargo, considerando que el lenguaje es cosustancial a la realidad, podemos afirmar que narrar no solamente significa relatar un mundo ficticio o lo que experimentamos en el mundo real, sino re-construirlo, conformando a veces un mundo virtual, no real (todavía), pero nunca del todo ficticio.

Por eso, la siguiente definición es aportadora en ambos sentidos: "Entendemos la narrativa como un principio cognitivo que permite dar forma a la experiencia favoreciendo la construcción de la identidad, donde el propósito implícito del relato es permitir la evaluación del modelo que nos proporciona la cultura al especular sobre universos posibles" (Palleiro, 2005, p. 15). Los mundos posibles se refieren al universo narrado, que, como realidades virtuales, deben generar una conducta

activa del usuario, que "especula" sobre ellos, hace inferencias, cuestionamientos, predicciones.

Al referirnos a la narrativa digital específicamente, podemos tomar dos conceptos inherentes al lenguaje mediado por el computador, aunque a primera vista parecen contrapuestos. Desde Lev Manovich (2006, p. 9), los "nuevos medios de comunicación" se caracterizan por su modularidad, es decir, se componen de fragmentos "discretos", indivisibles, posibles de agrupar en distintas y casi infinitas combinaciones, sin perder las características que tienen por separado. Esto se debe a que, a causa de su representación numérica, los medios digitales tienen una "naturaleza fractal".

El fractal es una metáfora que se toma de la geometría. El término fue acuñado por Mandelbrot, que lo conceptualizó diciendo: "Cada pequeña parte es en gran medida como una copia reducida del todo" (Frame & Mandelbrot, 2002, p. xi).

Una de las características principales de un fractal es la autosimilaridad, es decir, que cada pequeño trozo del conjunto se parece al todo. Ahora bien, en la naturaleza no ideal, esta similitud es más bien estadística, porque las copias son variaciones inexactas y no idénticas, lo que se define más bien como autoafinidad (Nunes de Castro, 2007).

En la definición, un fractal posee la misma irregularidad en todas sus escalas, aunque sus versiones en tamaños menores sean versiones parecidas y no exactas del todo. Si aplicamos la noción de fractal a los píxeles, que conforman una fotografía digital, sugeridos como ejemplo por el mismo Manovich, podemos comenzar diciendo que la imagen digital es una ilusión óptica. La fotografía analógica, fruto de un proceso químico, es un todo secuencial, indivisible, que habría que rasgar para fragmentar. En cambio, la fotografía digital está compuesta por una estructura de píxeles organizados, que son cuadrados de color y luz, que variarán de acuerdo a un valor numérico asignado, de una secuencia de bits, y que pueden ser idénticos a otro píxel presente en otra imagen completamente distinta.

De este modo, si ampliamos en exceso el formato impreso de la imagen digital o hacemos un indiscreto zoom in en la pantalla, quedará al descubierto esta

naturaleza fractal, que no habíamos advertido mirando la fotografía desde lejos, donde la veíamos tan lisa y uniforme como una fotografía analógica.

De hecho, siguiendo el concepto de fractal, los píxeles a distancia no se ven como los cuadrados euclidianos que son, sino que se desdibujan para crear la ilusión óptica de formar parte del todo, de la imagen completa y virtual, que tanto se parece a la realidad. Sólo al acercarse es posible ver su forma, que tiene un colorido distintivo, uniforme en cada unidad, pero distinto a otros píxeles similares.

Manovich (2006, p. 19) también dice que en los “nuevos medios” existen dos dimensiones: la “capa cultural”, donde aplicamos lecturas de significado construidas socialmente, y la “capa informática”, que corresponde al lenguaje técnico experto, que posibilita el funcionamiento del medio digital. Ambas dimensiones confluyen en la interfaz, que puede definirse como las superficies de contacto entre el usuario y el aparato digital, que incluyen software y hardware, como es el caso del diseño de aplicaciones y programas, teclado, pantalla, botones y mouse.

De acuerdo a todo lo anterior, podríamos decir que, estrictamente en cuanto a comunicación digital, en la “capa cultural” de los nuevos medios, el fractal es asemántico. No provee de significado en este nivel, sino que más bien es funcional a la comprensión del todo y, de hecho, sólo invisibilizando su propia naturaleza fractal adquiere características de mensaje.

De este modo, por ejemplo, si la fotografía digital, por poseer una resolución insuficiente, exhibe sus píxeles, produce ruido al mensaje. Y, si el observador se acerca demasiado, incluso puede ignorar que se trata de una fotografía, porque sólo ve las piezas del mosaico, los píxeles-fractales.

Por ello, para convertirse en mensaje, la fotografía debe simular las formas que aludan más o menos polisémicamente a la realidad que representan y construyen, y disimular su propia naturaleza fractal.

Esto nos lleva a una segunda propiedad del lenguaje digital, descrita por Murray (1999), quien afirma que las narrativas digitales son secuenciales, porque, como se desarrollan en un medio informático, cuya lógica consiste en usar reglas generales de comportamiento para cualquier proceso, deben seguirse en un orden

predeterminado. Entonces, para que el computador cuente historias, aunque éstas no sean secuenciales, “tenemos que escribirle reglas que sirvan para la interpretación del mundo” (p. 85).

De este modo, aunque la secuencialidad, el seguimiento de un orden preestablecido y la visión de conjunto sean antónimos de la modularidad, en rigor son conceptos complementarios. Para habitar la capa cultural de un medio digital, el usuario tiene que percibir una secuencialidad, a partir de los fragmentos de información que recibe. Por eso, de un gran puñado de estímulos, enlaces, imágenes, sonidos, movimientos, debe escoger qué provocaciones acepta. Luego, a partir de ellas, construye su propio relato secuencial, que incorpora como experiencia.

En esta línea, Murray (1999) afirma que el medio digital es a la vez analítico y sintético; es decir, permite a veces descomponer y a veces componer las partes de un todo (Fernández-Ruiz, 1982). Henry Jenkins (2008, pp. 14-15) apunta en cierto modo a esto cuando se refiere a la convergencia mediática, que define como el “flujo de contenidos a través de múltiples plataformas mediáticas”, muy característico del entorno digital, que suele ser fragmentario. Pero, finalmente, es a nivel mental donde se produce la síntesis: “La convergencia no tiene lugar mediante aparatos mediáticos, por sofisticados que éstos puedan llegar a ser. La convergencia se produce en el cerebro de los consumidores individuales y mediante sus interacciones sociales con otros. Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información, extraídos del flujo mediático y transformados en recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana” (p.15). Así el usuario sobrevive a la tragedia de la avalancha informativa descrita por Baudrillard (El Mundo, 1999) y al mecanicismo del flujo fragmentario de datos.

1.3 Narrativas digitales

Si bien el computador está obligado a seguir un conjunto de reglas ordenadas que pueden ser aburridas, su atractivo radica en que el usuario puede provocar

ciertos comportamientos, según explica Murray (1999). Frente a estas conductas imprevisibles, el ordenador tiene la capacidad de codificar comportamientos de respuesta, sin anticiparse a todas las acciones posibles, sino agrupándolas en categorías generales.

Esta participación permite desarrollar el concepto de interactividad, que fue evadido por Manovich (2006), porque para él era una tautología calificar a los medios digitales de interactivos, dado que lo son por definición debido a su soporte binario que requiere ser completado por el usuario en la interfaz. Agregaba que un medio analógico también puede ser interactivo, porque presenta "atajos" de la representación para que el usuario complete lo que falta y de este modo organizan la atención del espectador. Sin embargo, esta definición de interactividad psicológica, de completar mentalmente el sentido del mensaje, es insuficiente porque la interfaz digital no sólo es funcional al intelecto, sino también a los sentidos y al cuerpo, transformándose incluso en una verdadera prolongación. Desde el concepto de McLuhan, esta funcionalidad no es sólo neuronal, sino también está en relación con la percepción y el cuerpo (McLuhan & Fiore, 1997).

Desde esta perspectiva, para Polaine (2005) el elemento físico es clave en la interactividad, en la que el interactor hace un cambio en el dispositivo que se le presenta, usualmente en la interfaz, aunque no siempre sea así. Esto es posible gracias a las codificaciones para categorías de respuestas generales que explica Murray (1999), que permiten en cierto modo prever las posibles conductas del usuario. La respuesta informática genera nuevamente otra conducta en el interactor, consolidándose una cadena de acción-reacción, que se transforma en un "bucle de interacción".

Este tipo de comportamiento tiene un componente psicológico, pero también físico, porque existen acciones como presionar teclas, mover el mouse, tocar la pantalla o incluso, en hardwares de realidad virtual o aumentada, movimientos de la retina, pisadas y otros actos físicos involuntarios, como la variación en la temperatura corporal o los latidos cardíacos. Es de particular interés cómo Polaine (2005, p.152) relaciona esta definición con la de narrativa literaria. Plantea que la

interactividad digital así descrita, requiere, al igual que la narrativa tradicional, "willing suspension of disbelief"; es decir, suspender la incredulidad, para dejarse llevar por la historia relatada, pretendiendo que es real. En la experiencia digital interactiva es la interfaz la que debe disimularse para permitir esa ilusión y, en la medida en que el usuario pueda olvidarla y sentir que tiene una "experiencia", la narrativa podrá tener éxito. Esta práctica también acentúa la reconfiguración del tiempo porque suspende el nexo con el pasado, con sus recuerdos y suspicacias, para abrirse, incluso ingenuamente, a la actualización del futuro propio de la virtualidad.

Este tipo de narrativa es inherente a los soportes informáticos porque, mientras los medios analógicos hacen descripciones verbales o icónicas del espacio, los entornos digitales tienen poder para representar un espacio navegable, dentro del cual, por primera vez, podemos movernos e intervenir esa geografía, generando también otro tiempo alterno. Por ello Murray define el ciberespacio como "un entorno con geografía propia en el que un cambio de documentos en la pantalla se experimenta como la visita a un lugar distante en una red mundial" (1999, p. 92); aunque en rigor sólo estemos recorriendo el barrio con una aplicación en el celular. Esta experiencia inédita y desafiante también reconfigura nuestra percepción habitual del tiempo, porque el "espacio navegable" virtual, también es "tiempo experimentable".

II

El tiempo y los tiempos

2.1 Tiempo digital: ¿Tiempo muerto?

El tiempo real mató el tiempo. Así de lapidario es Baudrillard en su ácida crítica contra la virtualidad. A su juicio, la idea de que internet permite información y comunicación instantáneas, representa la pérdida de las relaciones temporales. Esto, porque en el llamado tiempo real convergen la simultaneidad y la transparencia informativa, junto con la ubicuidad y la disponibilidad inmediata de la información que le dan al tiempo un punto de "perfección", lo que sella su desaparición porque no tiene memoria, ni futuro (Baudrillard, 2002).

En este sentido, la usual idea de que internet y los medios digitales permiten la información o la comunicación "en tiempo real" puede ser cuestionada, porque en el fondo hay poco de realidad en el tiempo construido del relato digital. En primer lugar, por más ancho de banda que exista y por más velocidad que se logre en la transmisión, siempre la respuesta tiene un retardo. Por eso Pagani (2003, p. 98) llama sistemas de interactividad directa a los que poseen cortos tiempos de respuesta, es decir, de unos pocos segundos o "imperceptibles", en el caso del llamado tiempo real. En otras palabras, aunque sea muy breve, ese tiempo de respuesta siempre está de algún modo presente.

Por otra parte, si tomamos la definición de virtualidad antes propuesta, podemos recoger la idea de que cualquier relato mediático sobre la realidad (referencial o ficticia) tiende a ser una virtualización, es decir, no constituye la realidad en sí, sino su representación, la que será actualizada por el usuario cuando incorpore este relato en su propio momento de consumo mediático, inserta en su singular línea de tiempo vivencial. En el caso específico de las narrativas digitales es tarea del usuario recomponer esos estímulos en una experiencia secuencial, que adquiera sentido, que pueda referir y comentar con otros.

De este modo, las dimensiones de espacio y tiempo tampoco son las reales, sino que son reconstrucciones virtuales realizadas por el narrador. Ya nos referimos, según la idea de Janet Murray (1999), a la capacidad intrínseca y única de los medios digitales de representar espacios navegables que se pueden recorrer a antojo del usuario. En el caso del tiempo, que es por ahora nuestro

objeto de estudio, también ocurre algo similar. En vez de un "espacio navegable", en términos temporales, las narrativas digitales también trazan un tiempo "experimentable" que puede ser vivenciado a antojo del usuario.

Como ya comentamos, los soportes digitales tienen naturaleza fractal (Manovich, 2006), las narrativas digitales ofrecen hitos que se representan en links e hipervínculos, desde el más básico HTML hasta la gráfica más elaborada, que el usuario puede o no experimentar a su elección. Pero, como a la vez son medios secuenciales (Murray, 1999), la experiencia del usuario será construida temporalmente de forma singular, siguiendo su línea de tiempo, por lo que el tiempo digital en rigor está vivo.

2.2 Diacronía y sincronía

Conviniendo que los soportes digitales consumen y reconfiguran nuestra experiencia del tiempo, es de interés relacionar la experiencia temporal de los medios digitales con las nociones temporales de Lévi-Strauss (1955), quien, al caracterizar el mito, se refiere a un tiempo que es a la vez histórico y no histórico. Para explicar este punto, toma la distinción tradicional de Saussure (1945) de *langue*, como la estructura general del lenguaje, y de *parole*, que es el lenguaje en uso, con sus particularidades.

Lévi-Strauss sostiene que la *langue* usa un tiempo reversible, dado que no es secuencial, sino que tiene un cierto componente de eternidad y por lo tanto es ahistórico; mientras que la *parole* usa un tiempo irreversible, porque es secuencial y por lo tanto histórico. Podríamos decir que, al ser concreto e individual, está anclado al presente y, como tal, condenado a quedar en el pasado.

En coherencia con lo anterior, el tiempo reversible es ahistórico, acumulativo y utiliza la sincronía. Así, el momento presente de algún modo actualiza los acontecimientos del pasado, que siguen estando latentes. En cambio, el tiempo irreversible utiliza la diacronía, es histórico: el pasado es recuerdo y el futuro está en la imaginación todavía.

Los términos sincronía y diacronía son afines, respectivamente, a las nociones de tiempo subjetivo y objetivo que recoge Larraín (2015, p. 174). El primero se asemeja a la idea de sincronía porque "lo real existe en un observador que puede observarse a sí mismo en términos de pasado, presente y futuro". De este modo, las dimensiones temporales son definidas por el sujeto, en quien se atan las secuencias del antes, el ahora y el después. Por otro lado, el tiempo "objetivo" se parece a la noción de diacronía porque representa una cronología y secuencia unívoca de hechos, que siempre avanza, pero que a la vez es el "tiempo del mundo", un calendario común del individuo con el resto de la sociedad.

Lévi-Strauss (1955) agrega una tercera dimensión temporal en referencia al mito, que integra las otras dos categorías temporales y que alude a un acontecimiento situado en un tiempo, a veces no muy específico, pero que se transforma en un patrón de realidad que dura en forma permanente y que sigue aludiendo al pasado, al presente y futuro.

Incluso ejemplifica que la Revolución Francesa es un hecho secuencial para un historiador, que la analiza como perteneciente al pasado. En cambio, para un cientista político, es una especie de mito, por cuanto representa un patrón de condiciones político-sociales que se dieron en el pasado, pero que podrían aplicarse a la realidad presente y futura.

En efecto, el autor puntualiza que, por esta bidimensionalidad temporal del mito, no basta con la lectura secuencial de un texto, que buscará el valor aislado de un momento en el tiempo, sino que se requiere la producción de un sentido, tomando elementos de distintos eventos ubicados de manera sincrónica, en distintas etapas, agrupando elementos con afinidades semánticas.

Si llevamos estas ideas a la experiencia individual del tiempo, hay que decir primero que el sujeto vive en principio en forma diacrónica, como un devenir, "como una corriente que avanza irreversiblemente, un magma de sensaciones ciegas que sólo la comprensión transforma a posteriori. La conciencia misma presupone un volverse contra ella, una clase especial de actitud reflexiva que al echar atrás la vista congela el transcurso en recuerdo" (Chillón, 2007, p. 30).

Y justamente es en la comprensión donde se construyen las “relevancias”, los hechos que persisten y en torno a los cuales construyo mi vida cotidiana, que se abre paso como un “cono de luz” en medio de la selva (Berger & Luckmann, 2001, pp. 63-64). De esta manera, en medio de la sucesión diacrónica de hechos, se construye el tiempo ahistórico del relato individual, que es selectivo. El tiempo sincrónico, que usualmente se puede llamar "memoria selectiva", ignora algunos acontecimientos, otros los desconoce y otros los eleva casi a la altura de mitos.

Llevando estas ideas del mundo analógico al digital, podemos decir que en los relatos digitales el llamado "tiempo real" es el presente dentro del tiempo diacrónico. En el devenir, como una sucesión continua, lineal y unidireccional de acontecimientos, el relato digital se ofrece a menudo como un eterno presente, que se abre a la experiencia y reclama una actualización por parte del usuario, como todo objeto virtual. Pero también puede apuntar a la memoria diacrónica del pasado. De hecho, el medio digital es enciclopédico (Murray, 1999) por cuanto también puede guardar cantidades de información acumulada, no superadas por ningún otro soporte. Además puede ser una invitación al futuro, incitando al usuario a la acción interactiva, a participar en un porvenir más o menos inmediato.

Sin embargo, cuando el tiempo del relato confluye con el tiempo cronológico del usuario, podemos hablar de un verdadero tiempo real. En sentido estricto, en internet, es posible que puedan coincidir expresamente los tiempos de publicación con los de lectura. O más bien "casi coincidir", porque los procesos de producción, publicación, distribución y lectura, aunque se aceleran, sólo ilusoriamente pueden ser completamente simultáneos.

Siguiendo a Greimas (1969), la acción es la relación entre el propósito y su realización, por lo tanto, siempre está orientada al futuro, es “una protensión vacía que se dirige al porvenir cercano o lejano mediante el fantaseo de un acto completo” (Chillón, 2007, p. 31). Pero no es una proyección abstracta, porque está configurada a partir de las vivencias y de la memoria, cimentadas previamente.

Cuando la acción no ha ocurrido, en un mundo habitado de intenciones “modales” (es decir, futuras), el tiempo es sincrónico. Cuando la acción ocurre, se gatilla el devenir y el tiempo vuelve a ser diacrónico. Posteriormente, viene la

comprensión, que almacena y desecha recuerdos. Y el acontecimiento pasa a habitar esta especie de eterno presente, que es nuevamente el tiempo sincrónico.

Esta visión sobre una especie de "presente omnipresente" también coincide con el cuestionamiento filosófico de San Agustín (2006, p. 178), quien en sus Confesiones plantea que sólo en el lenguaje corriente se puede afirmar que existan pasados y futuros, porque el presente de algún modo es el momento por donde pasan todos los tiempos: "Tal vez sería más propio decir que los tiempos son tres: presente de las cosas pasadas, presente de las cosas presentes y presente de las futuras. Porque éstas son tres cosas que existen de algún modo en el alma, y fuera de ella yo no veo que existan: presente de cosas pasadas (la memoria), presente de cosas presentes (visión) y presente de cosas futuras (expectación)".

Pero, por otro lado, él admite que el presente se escurre sin poder ser medido, porque no tiene espacio. Además, lo que pasó ya no está y lo futuro, no ha ocurrido. Por eso Agustín devana sus pensamientos hasta encontrarle sentido al tiempo y responder cómo es posible que lo midamos si no podemos nunca asirlo. Finalmente concluye que sólo podemos medir el tiempo cuando pasa y que el sujeto es quien le da una dimensión al tiempo desde la memoria, comparando los tiempos con otros tiempos pasados, evaluando de este modo su longitud: "Mido algo en mi memoria y que permanece en ella fijo" (Agustín, 2006, p. 186).

Algo similar realizan los medios al reconstruir la realidad. Le dan longitud, sentido y repercusión a los tiempos, creando un presente para los hechos pasados, presentes y futuros, que aparecen dimensionados en la portada de un diario, en los titulares del noticiero, en la vitrina de un sitio web. En su interacción con lo digital, el usuario puede llegar a actualizar este relato coral de momentos, anudándolos en una vivencia presente para el usuario que, acorde con la idea de lo virtual, "actualiza" en todo el sentido de la palabra estos eventos, en una experiencia en presente.

En su análisis de obras convergentes multimediales, Barker (2012) expone que el tiempo puede ser superpuesto en el presente, en la medida en que los eventos pasados son sincronizados con el momento en el presente. De este modo, el

tiempo físico se superpone al tiempo re-presentado, que es virtual, lo que lleva a la actualización. De esta manera, es posible recrear mediáticamente la sincronía que se experimenta de forma cotidiana como una re-creación del pasado, en que el presente-nudo vuelve a traer ese evento, pero no sólo como recuerdo, sino en cómo éste afecta al presente.

Asimismo, una forma diacrónica de nombrar el futuro debe permitir proyectarlo como un modulador del presente, que lo intensifica o direcciona, atrayéndolo. De esta forma se pre-construye el futuro desde la actualidad.

Si pudiéramos equiparar estos tiempos de Agustín con la noción de temporalidad de Lévi-Strauss, podríamos aventurar que la memoria es el tiempo reversible; es decir, la sincronía que da sentido a todas las demás percepciones temporales y que opera haciendo presentes las cosas pasadas. De este modo, éstas se actualizan y de algún modo se integran en la "vida cotidiana".

En este mismo sentido, el mito es sincrónico también, porque está conformado por acontecimientos que, a fuerza de traerlos una y otra vez a la memoria, se desprenden de su contexto temporal, y a veces también espacial, pasando a formar parte del presente.

En segundo lugar, el presente de las cosas presentes, o la visión, según Agustín, tiene el germen del tiempo diacrónico, de lo instantáneo, que probablemente quedará en el olvido y en el pasado. Es el tiempo irreversible. Sin embargo, esta forma del tiempo también es connatural al devenir. De alguna forma olvidar nos permite traer a la memoria.

Por último, la expectación, el presente de cosas futuras, se inserta en la ficción de lo que podría suceder, por más certeza que tengamos de que ocurra. Hasta que no acaezca, no podremos hablar de sincronía.

Estas nociones nos permiten aproximarnos a las plataformas transmediáticas y cuestionarnos la manera en que se configura la experiencia temporal en un soporte que al mismo tiempo está hecho de varios soportes.

III

Transmedia: El todo y los unos

3.1 Narrativas transmediales

Hollywood solía dar siempre más de lo mismo. Las primeras aplicaciones de transmedia fueron en torno a películas que reproducían en distintos soportes mediales la misma historia, que ya había proyectado en 24 fotogramas por segundo. Así, luego del estreno y del éxito en el cine, producían los cómics, la serie animada y hasta el merchandising con el mismo contenido, ya adaptado a nuevos soportes mediales. Jenkins (2003) criticó por esto a la industria cinematográfica estadounidense en el primer artículo donde visionariamente acuñó el término de narrativa transmedial, argumentando que esa especie de pre-transmedialidad era fruto de un afán más económico que artístico.

Para él en cambio, el desafío consiste más bien en dejar que el contenido fluya de una plataforma a otra, no sólo cambiando de forma, sino que expandiendo el relato, ofreciendo nuevos ángulos para el espectador en cada soporte.

Esta nueva relación autor-audiencia de los nuevos medios comunicacionales responde también a los procesos interactivos desde donde se erige esta nueva concepción mediática, que, conservando la tradicional función de agentes socializadores, estimula la generación de conversaciones que se despliegan en significados compartidos donde los usuarios se adaptan a distintas y nuevas fórmulas y estrategias de manejo, relacionándose entre sí. Así se abre la participación a los usuarios, ahora prosumidores. Como resultado, el relato se escapa de las manos del autor y también de las franquicias, que quisieron controlar los contenidos en el pasado.

En otras palabras, cuando hablamos de transmedia nos referimos a “una particular forma narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (verbal, icónico, audiovisual, interactivo, etc.) y medios (cine, cómic, televisión, videojuegos, teatro, etc.)” (Scolari, 2013, p. 24). En el fondo, en la forma ideal de la narrativa transmedia, “cada medio hace lo que mejor sabe hacer” (Jenkins, 2003) y lo pone a disposición de la historia, transformándola a cada paso.

De este modo, la "adaptación" del contenido de una plataforma a otra deja de ser inocua, porque el discurso original absorbe las particularidades narrativas de cada soporte y ofrece un aporte nuevo para enriquecer la historia, ya sea con datos del autor o con la colaboración del público. Esta propiedad de expandir el contenido, es hoy lo esencial del relato transmedia en el contexto de la web 2.0, donde los receptores también juegan un papel protagónico al involucrarse en la gestación y construcción de nuevos discursos o piezas textuales (Scolari, 2014). Por lo tanto, la articulación intermedial y las particularidades de cada soporte se combinan con la imprevisible participación del usuario como creador de contenido.

Considerando todos estos elementos, podemos proponer la caracterización operacional de las narrativas transmediales desde un conjunto de binomios, donde conviven ideas en tensión, que a primera vista parecen contrapuestas. La primera la tomamos de los famosos siete principios de la transmedialidad de Jenkins (2009) y las restantes las proponemos como complemento, inspiradas en esas ideas fundantes:

a) Continuidad vs. Multiplicidad (Jenkins, 2009): En el discurso narrativo transmediático, Mora Fernández (2013) apunta que la distancia autor-audiencia depende de que el autor considere, en su estrategia narrativa transmedial, aproximarse al universo narrativo previamente creado y más conocido por sus fans, incluidos los comentarios a inputs en sus sitios web y aplicaciones, de tal manera que la obra que genere contemple elementos narrativos reconocibles. Al respecto, Scolari (2013, p.40) plantea como ejemplo que "el consumidor espera que una misma persona –por ejemplo Indiana Jones- se comporte de la misma manera en el cine que en las novelas o los videojuegos". La continuidad en la historia constituye el hilo narrativo que le da sentido al contenido en su totalidad.

Pero además, está la tendencia contrapuesta a la multiplicidad, consistente con la idea de expandir el relato, que debe introducir contenidos originales que aporten nuevos significados a los existentes. La distancia entre uno y otro, al decir de Bruni y Bacevicuite (2013), dependerá del alineamiento entre el significado que procura el autor y el que es comprendido por la audiencia. Y sin duda, también

este binomio será retroalimentado por los aportes de contenidos que los usuarios introduzcan y que queden a disposición de la audiencia.

Aplicados a la experiencia temporal, este par de conceptos en tensión nos muestran la idea de que el estímulo mediático trae al presente el recuerdo y, a la vez, introduce un futuro atado a ese relato pretérito. Esto nos sugiere que el relato transmedial abre posibilidades de sincronía, relacionando lo conocido con lo nuevo.

b) Individuo y comunidad: Como comentamos antes, Jenkins (2008) define la convergencia como la confluencia de distintas funciones mediáticas en los mismos aparatos, pero insiste en que ésta no se produce en estos aparatos electrónicos, sino en el mismo cerebro de los consumidores individuales y en sus relaciones sociales con otros.

De este modo, en la primera fase, la individual, el usuario experimenta el relato transmediático como un conjunto de fragmentos de información que se sintetizan e integran en su cerebro, dándoles sentido y formando su propia "mitología personal" (p.15). Por ello, Jenkins afirma que la convergencia mediática anima a los usuarios a establecer conexiones entre contenidos dispersos.

Sin embargo, agrega, el flujo mediático es tan inmenso y abrumador que el usuario en solitario no lo puede asimilar y, en una segunda fase, se siente estimulado para hablar con otros acerca de los medios que consume, generando una conversación, que constituye un "murmullo" mediático.

De paso, es importante situar estas dos conductas en el contexto de la segmentación de las audiencias. Ya en los años 90 se veía que la opción posibilitada por la digitalización, para que el usuario seleccionara sus contenidos mediáticos cuando quisiera y donde quisiera, estaba desmembrando la idea de audiencias y dejándola convertida en una multiplicidad de grupos pequeños y autónomos. Con el adiós a "la hora de las noticias" o al "diario de la mañana", la exposición al contenido comenzó a ser asincrónica, como antes había ocurrido en el Renacimiento, cuando el libro individualizó la experiencia comunitaria de la narración oral (McLuhan & Fiore, 1997). De este modo, la exposición simultánea a

un mismo mensaje ya no podía suponerse que formaría una comunidad de receptores. Para Eliana Rozas (1997, p. 23), el videograbador fue el primer paso en este cambio, cuando "se nos permitió descolonizar nuestro tiempo individual y ponernos en posición de receptores cuando queremos".

En esta misma línea, Eco (1986) planteaba que la fragmentación de las audiencias fue una consecuencia del zapping de la neo TV, lo que nos permite afirmar que la irrupción de las nuevas formas de comunicación digital interactiva, con su multiplicidad gigantesca de opciones, ha fraccionado todavía más el escenario de la comunicación.

Por lo anterior, es posible afirmar que la paradoja entre la segmentación y multiplicación de audiencias por un lado y la expansión de la participación de los usuarios, por otro, hace imposible determinar dónde acaba un mundo narrativo transmedia (Scolari, 2014). Esto, porque las modalidades de consumo y tiempos de exposición son casi tantas como los individuos que experimentan a diario cada soporte transmedial. Esta paradoja se agudiza considerando el factor interactividad. Si seguimos el concepto ya expuesto, hay que considerar que implica una actividad física y psicológica, que incluye el intelecto, los sentidos y el cuerpo. De este modo, se genera una multiplicidad aún mayor, considerando que la linealidad de la interactividad, según Mora Fernández (2013), es concebida como el flujo coherente comunicativo multinivel, que involucra lo estético, narrativo y emocional, generando un universo de posibilidades lineales y/o circulares.

Si llevamos nuevamente este fenómeno de convergencia al ámbito temporal, es probable que los usuarios experimenten tiempos de exhibición que no coincidan con los de sus pares. Sin embargo, aun en un flujo de estímulos tan abundante y centrado en el individuo, esta coincidencia entre usuarios puede existir, aunque ahora se postergue hasta después de la exhibición del mensaje. Siguiendo a Jenkins, sin importar si existió un momento compartido de exhibición, llega un etapa en que el usuario, saturado de datos, tiende a buscar el parecer de otros sobre la experiencia mediática, aunque éstos ya no estén sentados en su sala, sino dispersos geográficamente y sean perfectos desconocidos. Es en este

encuentro social a posteriori donde pueden coincidir los tiempos reales de los usuarios, produciéndose una potencial sincronía.

c) Singularidad y transmedialidad: En este fenómeno, pese a la convergencia de los distintos soportes, subsiste lo que es distintivo de cada lenguaje. En la narrativa transmedial el usuario sigue experimentando de algún modo lo que es propio de la televisión, del texto escrito, de la fotografía o del videojuego, con sus características como formatos y estimuladores del comportamiento del usuario. Pero, al mismo tiempo, obtiene una experiencia transmedial que integra el conjunto de estímulos a nivel cerebral.

En ese sentido cada narrativa o pieza del conjunto del transmedia debe cumplir ciertas características, para ser accesible desde su singularidad y, a partir de su propia particularidad, contribuir al conjunto del sistema narrativo (Jenkins, 2007). Es lo que Jenkins denomina activadores textuales; es decir, cómo las narrativas transmediales configuran la activación de la producción, la evaluación y el archivo de información. Este proceso es lo que convierte a los consumidores en 'cazadores y recolectores', al moverse entre unas y otras narrativas, buscando integrar en un enfoque coherente la información dispersa.

Bajo esta nueva lógica discursiva, "la narrativa transmedia representa un proceso donde elementos integrales de una ficción se consiguen dispersar sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución, con el objeto de crear una experiencia unificada y coordinada. Idealmente, cada media hace su propia y única contribución al desarrollo de la historia" (Jenkins, 2011), s.p.).

Nuevamente, si llevamos este binomio a la esfera temporal, podemos percibir el consumo secuencial y alternado de distintos estímulos mediales, que se comportan como fractales. El momento de la integración cerebral e individual, nuevamente nos lleva a una sincronía, que es posterior al consumo parcial de uno u otro soporte, en que se experimenta a un tiempo y como conjunto continuo, lo que se aprecia como lo "mejor" de cada uno de los formatos.

d) Las partes y el todo: Los medios digitales son modulares, debido a su ya mencionada naturaleza fractal, que los distingue de los medios analógicos Manovich (2006). Esto implica que están compuestos por colecciones de datos discretos, finitos, irreductibles, independientes, que se pueden agrupar de distintas maneras con otros fragmentos distintos o iguales. Podemos extrapolar esta idea a la transmedialidad, explicando que en ella convergen fragmentos de contenido de distinta naturaleza, aunque todos están "transcodificados" (tomando otro concepto de Manovich) en un lenguaje binario, porque, aunque la transmedialidad puede ser analógica, es decir, no virtual; los medios digitales son por definición "procesadores de medios" (p.6), y por lo tanto el lugar natural de la transmedialidad.

Al converger los fragmentos mediáticos dispersos en una interfaz digital, no sólo coexisten, sino que crean un contenido que es más que la suma de las partes. De este modo, se transforman en hipermediaciones que permiten la emergencia de nuevas configuraciones que traspasan las fronteras de los medios tradicionales, privilegiando el estudio de las zonas de "contaminación semiótica dentro de los entornos digitalizados" (Scolari, 2013, p. 115). Es decir, se horadan las represas que separan a los soportes y aparecen nuevos géneros, narrativas y significados. También aparece la "subjetividad" (Jenkins, 2010), que se refiere a la diversidad de miradas que pueden explorar el universo narrativo de la historia y que, también, forma parte del desarrollo de la trama y de su relación con los usuarios.

De este modo, además, la fragmentación funcional en distintos soportes tiene un enlace semántico con un contenido que trasciende y aglutina a todos los discursos involucrados en una misma plataforma transmedial y que hace que cada uno de los "capítulos" sea conclusivo y coherente por sí mismo, pero a la vez incentive a explorar los otros fragmentos. Esto es lo que Jenkins (2010) llama "serialidad".

Si nos ubicamos en la esfera del tiempo, los fractales pueden ser experimentados en un continuo temporal diacrónico, pero cuando se vivencia el

todo, se produce la sincronía, que ata el recuerdo de lo que fue subjetivamente relevante de cada módulo para el usuario, con la síntesis del conjunto.

e) Determinación e indeterminación: Ya en la era analógica, en relación con la lectura de libros impresos, se admitió la existencia de una participación co-creadora del lector. Roman Ingarden (2005, pp. 71-74) acuñó el término "lugares de indeterminación" para señalar aquellas "manchas" en el relato donde es imposible, en atención al rigor del texto, aseverar que existe un atributo o no dentro del mundo ficcional. Lo contrario es la determinación, donde se menciona expresamente que el protagonista tiene barba cana y está en un dormitorio iluminado sólo por una vela. Dice Ingarden que la forma de lectura más habitual es ir completando, a veces involuntariamente, todos estos intersticios, a menudo sólo con la guía de las inclinaciones y preferencias personales, lo que llama "concretización".

Con mayor razón, en un soporte digital y con una narrativa transmedial es altamente probable que el usuario se embarque en una concretización permanente, que no sólo implica presumir los vacíos dejados por el narrador o los narradores, sino que además escoja a cuál de todos los estímulos discursivos construidos en distintos lenguajes prestará atención, en qué orden y cómo los relacionará entre sí. Aun más, el usuario es incitado a crear contenido, explicitando y compartiendo socialmente sus propias concretizaciones.

Aunque existen determinaciones dispuestas por los narradores, hay una vertiginosa tendencia a generar vacíos que llaman a la interactividad, de forma explícita o no. Cuando ese impulso se materializa, nos sitúa en un futuro que deja de ser modal; es decir, de mera proyección, sino que enlaza la experiencia mediática completa en una acción que es sincrónica, en cuanto se actualiza en el presente, atrayendo lo vivido en el pasado y creando un estímulo futuro.

Considerando todos estos binomios que complejizan, tensan y enriquecen la experiencia transmediática, es posible afirmar que el tiempo en estos soportes, aunque puede ser un devenir diacrónico, también tiende a la sincronía, en la

medida en que incentive un comportamiento involucrado, participativo y social del usuario.

IV

Analizando el tiempo transmediático

4.1 Marco metodológico

En el contexto de este estudio descriptivo, orientado a analizar las configuraciones temporales en las narrativas transmediales, hemos optado por un enfoque metodológico combinado que, por un lado, nos permitiera identificar la secuencialidad temporal de los discursos de la plataforma en relación con los conceptos de sincronía y diacronía y; por otro, describiera la experiencia temporal que establecen los soportes narrativos y sus conexiones discursivas en la plataforma colaborativa de origen colombiano "Cuentos de Viejos".

Esta plataforma transmediática constituyó la unidad de análisis de este estudio, cuya página web reúne 253 videos² con relatos de adultos mayores, provenientes de distintos países del mundo. Sin embargo, la variable territorial no pudo ser incorporada en la determinación del corpus, debido a la heterogeneidad numérica de los relatos publicados por cada continente. Ante la imposibilidad de aunar un criterio en este aspecto, se optó por un muestreo por cuotas, basado en una selección de equidad de género, de manera de descartar la intervención de esa variable en los resultados. A partir de ese criterio, la muestra quedó constituida por 40 videos: 20 relatoras y 20 relatores de cuatro países latinoamericanos, que por azar correspondieron a Colombia, Argentina, México y Cuba.

Para caracterizar la configuración del tiempo en las narrativas transmediales, consideramos los siguientes tres objetivos de investigación:

- Caracterizar las dimensiones temporales que articulan las narrativas transmediales en la plataforma Cuentos de Viejos, en relación con su sincronía y diacronía.
- Caracterizar las conexiones discursivas entre los distintos soportes narrativos de la plataforma transmedial.
- Describir la experiencia de convergencia mediática que se obtiene a partir de los soportes publicados en la plataforma transmedial.

² Cifra recogida hasta julio de 2016.

De acuerdo a ellos, se establecieron las siguientes categorías de análisis, que representan nuestra propuesta metodológica para abordar y analizar la configuración temporal en los relatos transmediales:

Propuesta metodológica para el análisis de la configuración del tiempo en las narrativas transmediales	
Análisis cuantitativo	Análisis cualitativo
Indicadores de la configuración temporal narrativa	Categorías de la configuración temporal narrativa
Tiempo referencial: Tiempo de la narración secuencial editada.	Sincronía/diacronía
Tiempo mediático: Relación entre el tiempo real y los cortes de edición	Tiempo social/Tiempo individual
Velocidad del tiempo mediático: Relación entre el tiempo real y el tiempo mediático	
Tiempos verbales: Cantidad de acciones narrativas en el discurso; tipos de conjugaciones	
Encuadres y tiempo: Duración de planos lentos (plano general); planos neutros (plano medio y plano americano); planos rápidos (primer plano y plano detalle).	
Indicadores del tiempo de la interfaz	Categorías del tiempo de la interfaz
<ul style="list-style-type: none"> • Cantidad de tipos de recursos interactivos y no interactivos • Promedio de uso de recursos interactivos • Índice de interacción: Uso de recursos interactivos por tiempo de exhibición de la página 	Conexiones discursivas entre recursos: <ul style="list-style-type: none"> • Extra, intra e intertextuales • Aditivas de conjunción, contraste e indagatorias

Tabla 1 Fuente: Elaboración propia

4.2 Sobre “Cuentos de Viejos”

“Cada recuerdo está conectado tanto con la experiencia personal como con la historia común. Los recuerdos de nuestros mayores construyen la memoria colectiva del siglo XX... y estos recuerdos están desapareciendo”.
(cuentosdeviejos.com, 2016)

La plataforma “Cuentos de viejos” es un proyecto colaborativo transmedia³, que propone una experiencia transmediática que puede ser desarrollada tanto en televisión o internet como desde los hogares y colegios. La variedad de sus soportes permite diversificar las experiencias de participación y gestión, ya sea a través de una serie documental animada, la web colaborativa o un proyecto escolar.

A partir de esta versatilidad, “Cuentos de Viejos” busca alentar el diálogo intergeneracional, visibilizar la voz de los mayores, integrar sus relatos a los espacios mediáticos del siglo XXI y contribuir, de esta manera, a reflexionar sobre nuestra historia y memoria, a través de la colección y organización de las breves historias personales que relatan los adultos mayores sobre sus recuerdos de infancia.

La diversidad de formas de participación que ofrece la plataforma web colaborativa es una invitación a explorar, comentar y relacionar los discursos coleccionados; junto con motivar al usuario para que busque nuevas historias para compartir y difundir, preguntando a los mayores cercanos a su entorno sobre sus experiencias de vida y registrando los relatos para finalmente incorporarlos a la red de recuerdos.

Por último, cabe destacar que la iniciativa de “Cuentos de Viejos” ha trascendido las fronteras digitales, siendo galardonada con numerosos premios, reconocimientos nacionales e internacionales desde el 2012 a 2016; ha participado en los más importantes festivales extranjeros, e incluso ha sido

³ Cuentos de Viejos es un proyecto desarrollado por Marcelo Dematei, Carlos Smith, Laura Piaggio y Anna Ferrer y es una coproducción de HierroAnimación (Colombia), Piaggiodematei (España) y Señal Colombia (Colombia).

presentada como caso de estudio en numerosas oportunidades (cuentosdeviejos.com, 2016).

4.3 Nuestros resultados

4.3.1 Indicadores de la configuración temporal narrativa

La configuración temporal de las narrativas que construyen los protagonistas de los relatos de Cuentos de Viejos, se enmarca desde una idea de tiempo conceptualizada desde la fenomenología, como operación de la conciencia individual, constitutiva de lo subjetivo (Husserl, 2002). En este sentido, esta noción de tiempo se encarna en las narraciones que, articuladas en relatos acoplados al tiempo y espacio, van dando cuenta de los individuos y sus interacciones sociales. De esta forma, como ‘fabricadores de temporalidades’ (Larraín, 2015, s.p.), incorporan el significado, sucesión e interpretación de los eventos. Desde ese lugar, los relatos, como construcciones de tiempo, tienen la capacidad de reconstruir el pasado y explicar el presente, reflejando su carácter de historicidad y fuente de sentido individual y colectivo.

En ese encuadre, los relatos de los protagonistas se reconstruyen e interpretan desde el paso del tiempo, en una ambivalencia dialéctica que genera la relación pasado-presente, cuando los momentos se evocan con la perspectiva de la subjetividad que da el paso de los años y las décadas. En ese contexto, los protagonistas de los recuerdos y vivencias sobrepasan con amplitud los 60 años y desde ese historial de vida rememoran el tiempo pasado, apelando a su infancia y adolescencia. En términos etarios, el 45% tiene entre 70 y 80 años; el resto oscila entre 60 y 70. Independientemente de su edad, la mayoría articula un relato vivo, que acarrea hasta el presente las emociones y sentimientos de antaño al hoy.

En este ejercicio de memoria y resignificación, el 57,5% de los narradores sitúa su historia en un contexto histórico y cronológico, mientras que el resto lo hace en un ámbito sólo biográfico. En el caso de los testimonios de origen colombiano casi

el 70% de los relatos se enmarcan en el período del Bogotazo y de las violentas luchas entre los sectores conservadores y liberales; en el caso de los testimonios cubanos, los relatos están marcados por la dictadura batista y/o por los primeros años de la revolución.

En términos generales, hemos podido situar el 52% de los hechos evocados en las narrativas entre las décadas del 30 y 40 del siglo pasado, y que corresponden a los narradores más mayores –cuarta edad-. En cambio, el 26% de la muestra, ubica sus recuerdos entre la década del 40 y 50; y sólo el 22% lo hace de los años 50 y 60.

Todos ellos, sin excepción, coinciden en evocar aquellas experiencias, anécdotas, vivencias que los retrotraen fundamentalmente a su infancia, adolescencia y juventud. En ese sentido, la adultez no es una temática que ocupe un lugar preponderante en sus recuerdos, al menos en estos testimonios. Es así como el 65% de los relatos apela a la niñez; el 15% se centra entre la niñez y la adolescencia; el 7,5% sólo hace referencia a la adolescencia; y un 12,5 % incorpora la juventud y adultez en sus historias. La mayoría evoca temas como la presencia de la madre; el trabajo junto al padre o el abuelo; las festividades en el pueblo; su paso por la escuela; las rutinas de su vida campesina, siempre vinculada a la escasez y pobreza; o la experiencia traumática de la violencia observada en Colombia en el período del Bogotazo.

4.3.2 Aceleración del tiempo narrativo

En relación con el tiempo cronológico diacrónico presente en las narrativas transmediales, luego de aplicar los indicadores del análisis cuantitativo, hemos podido establecer que el tiempo cronológico diacrónico que experimenta cada usuario que se expone a un video sin pausarlo, de forma secuencial, desde el inicio hasta el final, en promedio correspondió a 2 minutos con 58 segundos.

En este caso, estos videos corresponden a narraciones directas, expuestas por sus mismos protagonistas, sin locución en off ni existencia de otros actores -

exceptuando en algunos casos breves preguntas del entrevistador. Sin embargo, es muy difícil poder determinar, cuando se analiza material audiovisual editado, a cuánto corresponde el tiempo de referencia: Es decir, no es posible identificar la duración del discurso natural del actor, en este caso, de cada uno de los personajes que relatan, independientemente de la porción de ese discurso que haya sido grabada y el porcentaje que haya sido considerado en el montaje posterior, al que el usuario sí tiene acceso. Por lo tanto, ante la imposibilidad de poder establecer inequívocamente ese 'tiempo real' del actor, usaremos como material de análisis el tiempo real continuo de la narración post montaje, que en este caso coincide con la propia duración del video, porque no se detectaron locuciones en off, ni videos con sólo música, ruido ambiente o intervenciones de otros entrevistados. De no ser así, habría que calcular el tiempo de video que corresponde a la narración de un solo actor dentro de la duración total del video.

Otro aspecto importante para considerar son las marcas del montaje, ya que los cortes de edición de video proponen una interrupción de la secuencialidad diacrónica del relato del actor, evidenciando la construcción de un tiempo mediático distinto, que necesariamente termina siendo más rápido que el original.

Por todo lo anterior, proponemos la siguiente fórmula para determinar el tiempo mediático:

Tiempo mediático: *Tiempo real (en segundos)*

(Cantidad de cortes del relato + 1)

Esto significa que entenderemos el tiempo mediático como la relación entre el discurso de una fuente grabado en video y la cantidad de cortes con los que se le dio la duración definitiva.

El número 1 permite que el resultado corresponda a la cantidad de lapsos de tiempo en promedio en que se dividió el discurso original. Por ejemplo, si el

discurso de una fuente en video dura un minuto, pero se introdujeron dos cortes (60 segundos/(2 cortes+1)), el resultado será de 3 segmentos de 20 segundos cada uno.

Por otro lado, para inferir qué tan acelerada es la velocidad de montaje en comparación con la velocidad del tiempo real, proponemos el siguiente cálculo:

Velocidad del tiempo mediático: Tiempo real (en segundos)

Tiempo mediático (en segundos)

Esta fórmula nos proporciona un número que representa la cantidad de veces en que el tiempo del montaje es más veloz que el tiempo real. Siguiendo el ejemplo anterior, dividimos 60 segundos del tiempo real por los 20 segundos del tiempo mediático, lo que arroja 3. Es decir, el tiempo del montaje es 3 veces más rápido que el tiempo real. Y si el resultado fuera 1, significa que el tiempo del montaje es equivalente con el tiempo real.

Por otra parte, es necesario recordar que este cálculo da cuenta de una aproximación, al no tener acceso a la duración del relato original, considerando el o los fragmento (s) de grabación del discurso que quedaron fuera del montaje, incluidos también aquellos que pudieran haber sido marginados del registro.

Aplicando este cálculo al corpus, es posible afirmar que en un 25% de los casos, existió una velocidad del tiempo mediático de 1; es decir, hubo una equivalencia entre el tiempo real y el tiempo del montaje, por ende no hubo ningún corte. Por contraste, la gran mayoría de los videos restantes sí tuvo cortes, alcanzando en promedio a 5,07 por video.

Esto nos lleva a confirmar que, en este caso, el objetivo de la plataforma es reconstruir los relatos, donde cada individuo experimenta su vida en forma diacrónica, como un devenir de hechos sucesivos e irreversibles. Sin embargo, en la conciencia se produce una actitud reflexiva hacia el pasado que lo congela

como recuerdo. Y, en esta comprensión, opera una memoria selectiva, que escoge las "relevancias", que son sucesos que persisten, en torno a los cuales se ha construido la historia individual y colectiva. Los relatores de este soporte transmidiático están compartiendo de este modo un relato ahistórico y, por lo tanto sincrónico, que ya representa una alteración del tiempo continuo del devenir. De esta reconstrucción asincrónica, nosotros tenemos acceso como usuarios digitales sólo al tiempo real, a la porción disponible del relato que podemos experimentar en nuestro tiempo presente.

Pero, a partir de esta reconfiguración temporal selectiva, el tiempo narrativo es nuevamente configurado por la acción del soporte digital. Ya habíamos afirmado que los medios, al reconstruir la realidad, le dan sentido al tiempo, rompiendo la insignificancia del devenir en bruto y también optando por ciertas relevancias y dejando otros hechos de lado. Éste es el tiempo mediático, que es tan o más veloz que el tiempo real.

Esta doble reconfiguración temporal de la narrativa hace que en la mayor parte de los videos existan velocidades de relato mediático superiores al original. Es más, la ilusión de que "la historia se acelera", como asegura Augé (1999), propia de las generaciones posteriores al inicio de internet, probablemente explique la necesidad de apurar el tiempo de los relatos "lentos" emitidos por actores nacidos y envejecidos en la era analógica. De hecho, en promedio, la velocidad mediática de los videos analizados fue 6,07 veces mayor a la velocidad del tiempo real, lo que se aprecia en este gráfico, donde la línea base en rojo corresponde a 1; es decir, el tiempo real del relato montado.

Velocidad del montaje en relación con la duración real

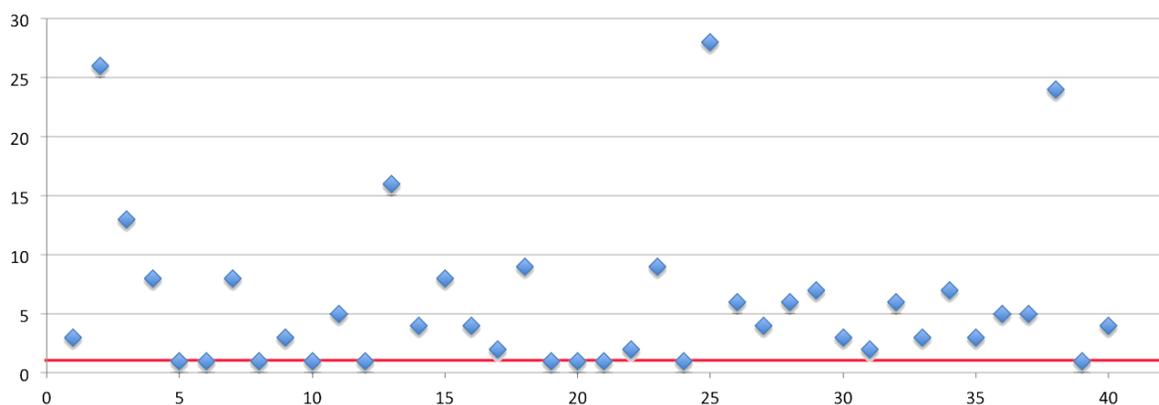


Gráfico 1 Fuente: Elaboración propia

De este modo, al tratarse de una experiencia digital, el usuario de la plataforma transmediática visualiza esta doble reconfiguración del tiempo narrativo y a su vez la vive diacrónicamente en el presente. Es probable además que un fragmento de estos relatos persista como recuerdo y así pueda formar parte de futuras experiencias sincrónicas.

4.3.3 Diacronía y sincronía de los relatos

En la construcción del relato oral recogido en los videos, resulta interesante detenerse en el uso de los tiempos verbales por parte de los relatores para dar forma a la construcción temporal de sus narrativas. Este uso y selección espontáneo de modalidades de conjugación, ubica por un lado temporalmente los hechos relatados y, también, de algún modo condiciona la configuración mental que el usuario digital hace del tiempo cuando se expone a la narración.

El análisis cuantitativo dio cuenta de que en los 40 testimonios orales se usaron en promedio 51,55 referencias temporales de tipo verbal por relato, es decir, verbos conjugados, que representan las acciones narrativas, en el sentido ya comentado de Greimas, es decir, aproximan el propósito del actante con su objetivo. A pesar de la ya comentada brevedad de los relatos contenidos en los videos, puede decirse que tienen una alta incidencia relativa de acciones.

De estas referencias, la gran mayoría (81%) corresponde al "pasado del pasado", es decir, usa alguna modalidad del pretérito (indicativo o subjuntivo) para referirse a eventos ya ocurridos. Estas articulaciones discursivas tienen un gran componente de diacronía, porque el uso del tiempo verbal pretérito para referirse al pasado supone aceptar el paso irreversible del tiempo. Desde ese punto de vista, esta concepción de las referencias temporales son coherentes con lo que se espera dentro de una plataforma transmediática destinada a la recolección de la memoria.

Sin embargo, no deja de llamar la atención, aunque sea en un porcentaje menor, que el 11% de los relatos construya la narrativa en referencia al presente, que entendemos como tiempo nudo, es decir, en el que los recuerdos se relacionan con lo que se está viviendo, generando una experiencia sincrónica.

Por otra parte, el 4,5% de los relatores utilizó el presente para referirse al pasado, lo que muestra la manera vívida en que aparecen los recuerdos espontáneamente en el discurso de los actores.

Estas dos últimas incidencias demuestran que también existe un nivel de sincronía en los relatos, plasmada en el concepto de la reflexión, de la reconstrucción de zonas de relevancia, y que persisten en la memoria porque le dieron o le dan sentido al presente, cristalizado en el recuerdo.

Aunque con una incidencia menor, sólo del 3%, destacó la presencia de las formas imperativas, en narraciones que recogen las múltiples órdenes recibidas por los actores durante su infancia y juventud, justificadas por su condición de menores de edad y, en particular, por el contexto de pobreza y miseria que marcó sus vidas. Esas condiciones desmedradas ante el poder hacen que el actor pierda la posesión de su tiempo y haga uso de la conjugación impersonal del imperativo.

Por último, la casi total ausencia de referencia al futuro (0,3%), podría ser signo de la intencionalidad de la plataforma, referida esencialmente al pasado; pero también es posible que estas narrativas verbales se expliquen en parte por la falta de expectativas y proyecciones en que vivieron los protagonistas de estas historias, producto de las precarias condiciones de vida y de las propias características etarias de los hablantes. Quizás compartían en el pasado la idea

moderna del futuro como sinónimo de progreso y que hoy se les vuelve vacía y repetitiva (Larraín, 2015).

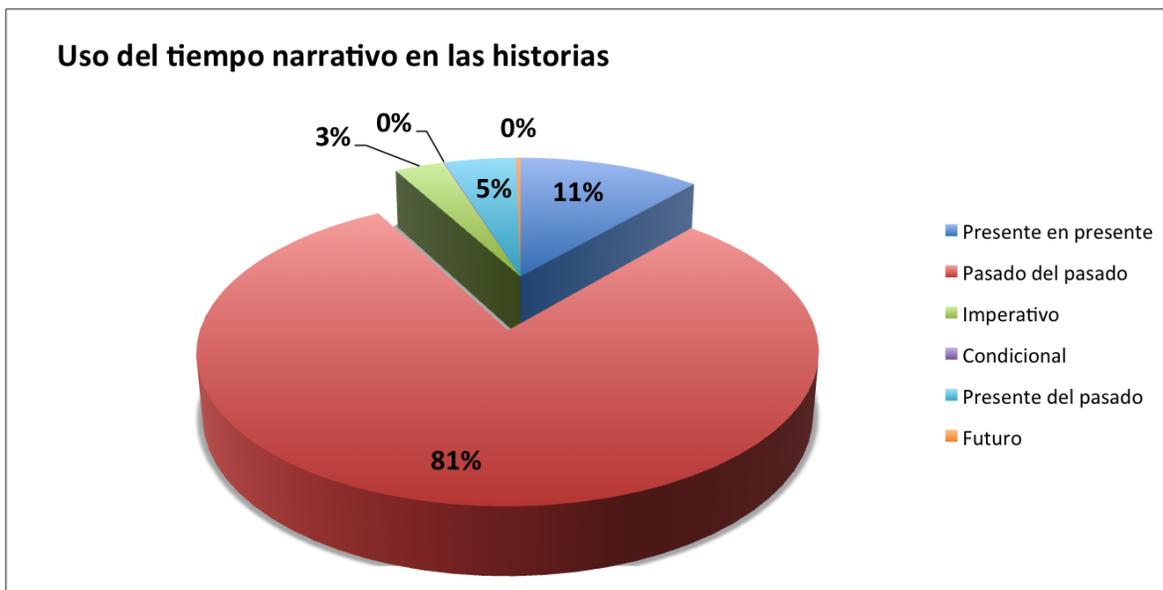


Gráfico 2 Fuente: Elaboración propia

4.3.4 Configuraciones espacio temporales desde los encuadres

Si bien en el cine los encuadres muestran la porción de espacio y tiempo que es registrada por la cámara (Siety, 2004), el espacio tiene que ver con el aspecto vertical del cuadro y el tiempo, con el despliegue horizontal de una secuencia de fotogramas, que da la sensación de continuidad y duración. En un contexto de ficcionalidad, el encuadre puede ser usado expresamente para mostrar una restricción de los cuerpos de los actores, a manera de una barrera física real.

Nuestro objeto de estudio, que contiene videos exhibidos en una plataforma digital transmediática, guarda una relación narrativa con el concepto cinematográfico de encuadre en cuanto al espacio, lógicamente, pero también en cuanto al tiempo:

a) Configuración espacial del encuadre: Cada plano representa una opción sobre lo que se muestra y lo que se omite, lo que está fuera de campo y que sin ser visto también opera narrativamente en la experiencia mediática del usuario.

De este modo, se define que los planos generales tienen una mayor capacidad descriptiva, sin singularizar en exceso a la figura humana, sino sólo contextualizando al personaje. Puede ser definido como el dónde (Amar Rodríguez, 2000)

En cambio, los planos medios y americanos, tienen una incrementada potencialidad narrativa, porque se centran en la acción, incluyendo referentes gestuales y facilitando el diálogo. En síntesis, representan el quién. El plano americano, en particular, surgió en el cine de western, añadiendo al plano medio las pistolas de los vaqueros. Esto sin duda refuerza la acción, agregando un componente estereotípico y casi fálico de masculinidad, haciendo, de paso, crecer al personaje en estatura (Meier, 1998). Es un encuadre más funcional que estético y que incluso sólo permite inferir información sobre las piernas, que si están separadas hacen presumir una mayor agresividad y entregar otros datos sobre la dirección que va a tomar el personaje (Amar Rodríguez, 2000).

El primer plano, atribuido a D.W. Griffith, cumplió una función que no existía antes en el teatro: el modificar e intensificar la relación del actor con el espectador (Pinel, 2004). De este modo, permite al usuario ver características que pasan desapercibidas a primera vista, lo que aumenta la intensidad dramática del encuadre, potenciando la expresión del personaje y su capacidad de transmitir emociones y sentimientos al público, que accede a ellos a través de la expresión descomunadamente grande de su rostro. Por eso Amar lo identifica con el qué y el cómo.

b) Configuración temporal del encuadre: En cuanto al efecto de esta selección en la construcción del tiempo, el encuadre es importante. "En la pantalla, la velocidad aparente varía en razón directa del tamaño del plano" (Burch, 2004, p. 55). Esto es porque, en un plano más corto, como el primer plano o el plano detalle, un pequeño movimiento representa una gran dimensión espacial recorrida de la pantalla y lo contrario ocurre con los planos largos, como el plano general. Por ello, los planos cortos generan la ilusión de un paso más rápido del tiempo, mientras que los largos, parecen enlentecerlo. Esta percepción relativa del tiempo,

curiosamente se debe al cambio en la forma en que se encuadra el espacio. Esto también podría tener que ver con las costumbres proxémicas de cada cultura, que determinan la necesidad de abrir un espacio físico entre personas desconocidas. Todos estos factores, sumados a las características narrativas del primer plano, pueden saturar la recepción del espectador, haciendo que la velocidad parezca más intensa que la real. Y lo opuesto sucede con los planos largos.

Los encuadres de los videos exhibidos en Cuentos de Viejos guardan una relación narrativa con los conceptos cinematográficos en cuanto al espacio y el tiempo; entendiendo que en una plataforma digital el usuario decide exponerse al tiempo real del video secuencial que se le ofrece y el efecto de estos encuadres puede tener un efecto similar al del cine, aunque pueda perder en parte sus énfasis, considerando el contexto de exhibición y también la interfaz, a la que nos referiremos más adelante.

Al contabilizar la cantidad de segundos que se destina a cada encuadre, es posible afirmar que el más recurrente es el plano medio (47%). Esto representa la opción de centrarse en la acción y la narración, que en este caso de estudio corresponde al relato de los actores, incluyendo moderadamente los gestos y facilitando la visualización de la emisión del discurso. Por lo tanto, en su mayoría los videos se centran en el quién.



Gráfico 3 Fuente: Elaboración propia

El plano americano aparece en un 28% de las unidades de análisis, lo que en algunos casos permite a la vez centrarse en el actor e incluir también las actividades que realiza con sus manos mientras habla, ya sea preparando una comida o solamente gesticulando. No obstante, esto no significa que, en este caso, exista un estereotipo de género en el uso de ese encuadre. De hecho, considerando que la mitad de la muestra son hombres, sólo un 27,6% de los segundos encuadrados en plano americano corresponden a varones.

En cuanto al tiempo, sumando la incidencia de los planos medios (medio y americano) se puede inferir que en un 75% de los videos se percibe una similitud de la velocidad inducida con los encuadres con la percepción natural del tiempo del receptor; esto porque los planos medios sitúan a la cámara (y al camarógrafo) en una posición con respecto al actor que emula la distancia natural de un receptor que conversa con el emisor del relato, sin estimular la percepción más lenta o rápida del tiempo.

Otro elemento para destacar, es el tercer porcentaje mayoritario de encuadres que correspondió al plano general, utilizado para describir el entorno y contextualizar al personaje en su hábitat natural. El primer plano y el plano detalle suman sólo un 7%, lo que implica que en general no se buscó acelerar el tiempo por la vía del encuadre, ni tampoco exagerar el peso expresivo de la imagen.

Esto se condice con la puesta en escena de los relatos, dado que el 50% de los actores habla desde el interior de sus hogares. Un 42,5% se ubica al aire libre. Solo un ínfimo porcentaje se sitúa en un ambiente que aparece artificial, de un solo color, anónimo y sin referencias contextuales ni decorado.

En términos espacio- ambientales, en el 72,5% de estos relatos la única voz que se escucha es la del o la narradora, en un entorno de silencio como telón de fondo, lo que genera un contexto de intimidad y complicidad en el relato. Sólo un porcentaje menor de los testimonios (11%) son acompañados de ruido ambiente, que permite reconocer voces de personas cercanas, el ruido de la manipulación de la vajilla, propia de la vida familiar y doméstica, música ambiental, o sonidos

propios del hábitat natural, como el cantar de los pajaritos o del viento al atardecer. En estos casos, se infiere que existe un fuera de cuadro natural y cotidiano, lo que refuerza la intención de centrarse en el personaje con la primacía del plano medio y americano.

En general, los narradores hablan desde sus espacios cotidianos, al interior de su hogar, sentados en un sillón en medio de la sala de estar o situados en el patio. Lo relevante es que hilvanan y reviven sus recuerdos desde esa intimidad, en un ambiente de relajación, comodidad y pertenencia; en una escenificación que invita al recuerdo, a revivir la memoria y trasladarla al presente, en un acto de comunicación que aspira a ser retransmitido para proyectar ese pasado del presente al futuro, sin límites de tiempo ni espacio.

4.3.5 Tiempo en la interfaz

Como ya expusimos anteriormente, las narrativas transmedia ponen en tensión algunas de las características habituales de las narrativas no híbridas, constituyendo binomios de atributos en apariencia contradictorios, que conviven.

En el caso de la plataforma de análisis, la interfaz, entendida en el sentido de Manovich como el punto de encuentro de la capa cultural y la capa informática y como un procesador de medios, también da cuenta de estos pares de conceptos aparentemente desavenidos.

4.3.5.1 Recursos interactivos

En primer lugar, encontramos que por cada página de video web de la plataforma existen 6 tipos de recursos interactivos (según la definición ya propuesta) para ser aprovechados por el usuario consumidor (ve videos) y por el productor (sube videos). En la siguiente tabla clasificamos como intratextuales las conexiones discursivas con otros contenidos de misma página web, que a menudo aparecen en otro lenguaje medial. Lo intertextual, apunta al vínculo semántico con a otros contenidos de la plataforma o de otros sitios de internet, que dialogan de

forma potencial con la página actual y esta conexión discursiva se hace patente a través del hipervínculo electrónico, que reagrupa los contenidos fragmentarios siempre que se utilice. Finalmente, denominamos extratextual al nexo con contenidos que vienen de la historia personal del usuario y de sus preferencias individuales.

Recursos interactivos en la plataforma transmedial		
Recurso	Tipo de conexión discursiva	Tipo de usuario que puede usarlo
a) De organización		
Etiquetas	Intertextual	Usuario productor
Temas	Intertextual	Usuario productor y consumidor
b) De producción de contenido		
Historias relacionadas	Intertextual	Usuario consumidor
Enlaces	Intertextual	Usuario consumidor
Me gusta	Extratextual	Usuario consumidor
Comentarios	Extratextual	Usuario consumidor

Tabla 2 Fuente: Elaboración propia

A continuación, procedimos a la suma del uso total de los recursos disponibles por cada página, considerando que hay 5 opciones posibles y habilitadas para cada usuario productor o consumidor, dado que los comentarios no están en funcionamiento y por eso no hay ninguno publicado. Por cada sub-unidad de análisis se sumaron todas las veces en que se usó cada uno de estos 5 recursos, lo que dio origen a las interacciones totales. Este cálculo arrojó, en promedio, que en cada historia hubo 13,4 interacciones totales y la mediana fue de 11. Además, al dividir la cantidad total de me gusta, etiquetas, historias relacionadas, enlaces sugeridos y temas por 5 (tipos de recursos), podemos afirmar que en promedio cada recurso fue utilizado 2,7 veces por historia.

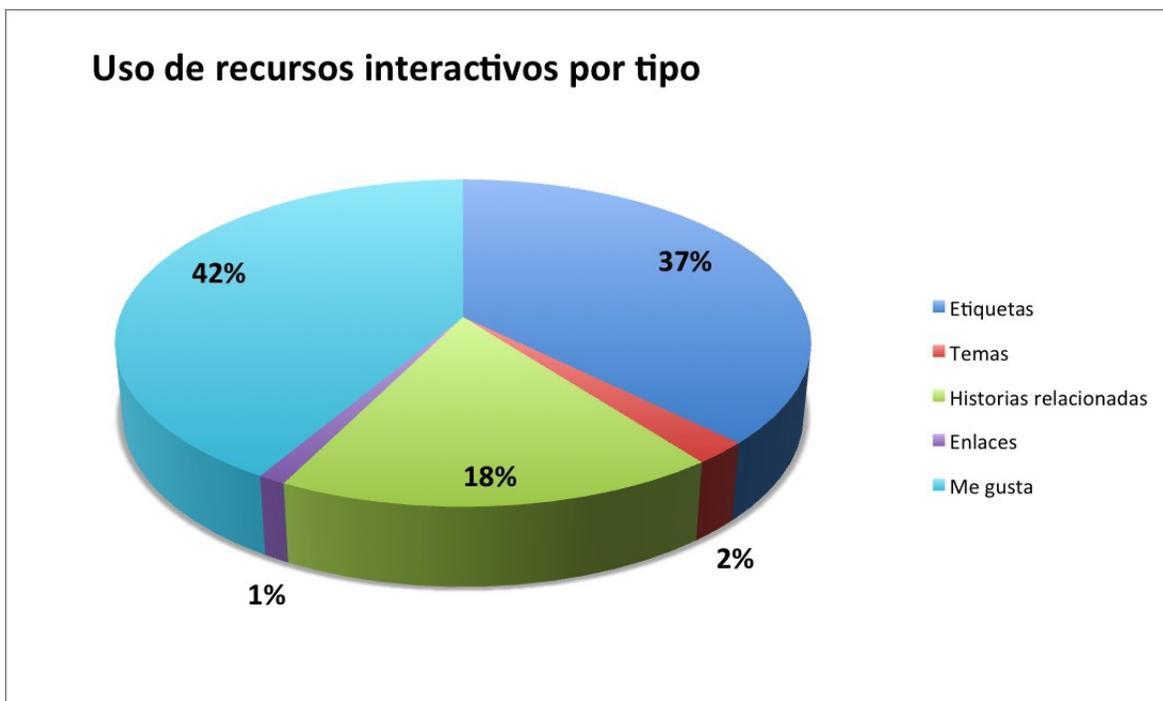


Gráfico 4 Fuente: Elaboración propia

El recurso más utilizado fueron los me gusta, activados por los usuarios consumidores. Estos constituyen una forma de conexión aditiva (Miranda, Fernández, 2015); es decir, de adhesión icónica al contenido, que exigen un pobre esfuerzo creativo, pese a que se requiere haberse autenticado en la plataforma para usarlo. En segundo lugar, están las etiquetas, que son creadas, de acuerdo a la interfaz, exclusivamente por los usuarios productores, con un máximo de cinco por video subido. En tercer lugar figuran las historias relacionadas, y, casi con nula aparición, los temas y los enlaces sugeridos.

Por otra parte, también es posible hacer un análisis de cada uno de los recursos, incluyendo también sus conexiones discursivas con la plataforma:

a) Recursos de organización: Corresponden a herramientas interactivas dispuestas para vincular el contenido de las historias de cada video con otros contenidos transmediales, en una categorización propuesta por los usuarios. El que se habilite este tipo de recursos, de paso nos muestra un orden folcsonómico de los videos; es decir, regido por etiquetas elaboradas de forma participativa que

generan un orden personalizado y flexible. En teoría, corresponde a un sistema de clasificación "social", con uso de etiquetas (tags), que permiten a los usuarios clasificar los contenidos de acuerdo a ciertos conceptos no jerarquizados (Cobo & Pardo, 2007). Esto implica la superación de la clasificación taxonómica, que obedece a conceptualizaciones impuestas por el criterio del "organizador". En cuanto al detalle de cada una de las dos herramientas, podemos comentar:

- **Etiquetas:** El usuario consumidor tiene la posibilidad de hacer clic en alguna de las etiquetas (que a su vez son propuestas por el usuario productor en el momento de subir un video) para encontrar todos los videos que contienen esa misma clasificación. Puede elegir entre las etiquetas que ya han sido creadas, que aparecen a la vista, o incluir otras nuevas en un campo en blanco. Las historias tenían en promedio 5 etiquetas cada una, lo que corresponde al máximo que permite agregar el formulario para subir videos.
- **Temas:** El usuario productor y el usuario consumidor pueden relacionar las historias con un tema en común, que corresponde a una generalización de los asuntos sobre los que versa un grupo de videos. Al igual que con las etiquetas, éste corresponde a un criterio organizador, que permite usar los temas ya creados o proponer nuevos. Este recurso sólo agrupó a un 25% de las historias analizadas. De todos modos es de interés que, mientras algunos "temas" son descriptivos, otros tienen una mayor connotación. Por ejemplo, "pueblos originarios", "Bogotá hace medio siglo" y "La revolución cubana", introducen asuntos o episodios históricos. Mientras que "Jugar sin juguetes" y "Pequeños trabajadores" ponen énfasis en las condiciones sociales y culturales de una generación. Más notorio es el caso de "La educación es un derecho", que tiene una implicancia ideológica. Esta práctica pone de manifiesto el valor de la folksonomía como criterio social y participativo de clasificación de la información en una plataforma de internet.

Todos estos recursos de clasificación ofrecen una conexión discursiva aditiva, de conjunción entre discursos, porque relacionan el contenido actual con otros con los que el clasificador identifica una afinidad, que terminará reforzando o confirmando el discurso presente.

b) Recursos de producción de contenido:

- **Historias relacionadas:** En este caso, el usuario consumidor tiene la oportunidad de vincular las historias que acaba de ver con otras que ya ha visitado anteriormente de acuerdo a sus propias "zonas de relevancia", lo que le permite advertir esas conexiones entre dos relatos que ha percibido de forma diacrónica, separadamente en una misma plataforma. El solo hecho de relacionar historias permite generar un tiempo sincrónico entre dos líneas de tiempo secuenciales, que circulaban como fragmentos en un mismo sitio web. Con la mayor frecuencia en esta muestra, los videos fueron relacionados con otras dos historias publicadas. Las conexiones discursivas también son aditivas, aunque podrían ser de conjunción o de contraste, porque el vínculo semántico en este caso es propuesto por el usuario, que puede relacionar un discurso con otro en virtud de su afinidad como de su disparidad.
- **Enlaces relacionados:** La plataforma ofrece la posibilidad de que en cada página, el usuario consumidor pueda sugerir enlaces de contenidos que apunten a otros sitios web para complementar el contenido del video. Esta opción tuvo muy baja frecuencia, con sólo 6 hipervínculos en total para solamente cinco historias. El uso de este recurso se vinculó a contenidos de referencia histórica o definiciones de modismos, destinados a comprender mejor el contexto extratextual de la historia desplegada en el video, a través de estas conexiones intertextuales. En todos los casos estudiados, los enlaces permiten contextualizar el

discurso presente, por lo que establecen un nexo aditivo de conjunción, causal o retórico.

- **Comentarios:** En esta opción, el usuario consumidor tiene la posibilidad de agregar comentarios a partir de los relatos escuchados; sin embargo, no se registró ninguno en la muestra. Estimamos que la causa es la inhabilitación del botón para enviarlos. De este modo, se desperdicia la opción de que el usuario consumidor también pueda aportar contenido, en este caso textual, y agregar así valor al video. En general, los comentarios permiten una interactividad abierta (Manovich, 2006, p. 12), que posibilita combinaciones e intervenciones sin límites con contenidos impredecibles, que dependen en gran parte de la ocurrencia del usuario. En este sentido, de haber existido podrían abrir posibilidades para todo tipo de conexiones discursivas: retóricas, causales y aditivas.
- **Me gusta:** Es otra forma de generar una conexión aditiva de conjunción (Fernández, F. & Miranda, M., 2015) (Renkema, 1999) al contenido del video y sin crear contenido textual, sino que sólo con un medio iconográfico, que en este caso corresponde al emoticón en forma de corazón. Sólo el 12,5% de los videos no obtuvo ningún me gusta. De hecho, en promedio, hubo 5,55 me gusta por video, con una mediana de tres, pero es un indicador pobre si consideramos la cantidad de tiempo en que cada video ha estado publicado. Esto porque, si calculamos la cantidad de me gusta dividida por la cantidad de meses de exhibición, tenemos que todos los videos excepto uno tienen menos de un me gusta mensual.

4.3.5.2 Recursos no interactivos

Además de los recursos interactivos, la interfaz ofrece en el sidebar otras opciones de contenido, provistas por los creadores de la plataforma colaborativa, aunque no aparecen todas en cada una de las unidades de análisis:

Recursos no interactivos en la plataforma transmedial		
Recurso	Tipo de conexión discursiva	Tipo de usuario que puede usarlo
Destaques	Intratextual	Usuario productor
Vocabulario	Intratextual	Usuario productor
Más historias de...	Intertextual	Usuario productor

Tabla 3 Fuente: Elaboración propia

- Destaques:** En todas las unidades de análisis se despliega una cita textual del relato del personaje. Es asimilable al "destaque", que corresponde a un texto que se diagrama de forma atractiva en periodismo impreso para llamar la atención visualmente y reiterar una idea del contenido informativo que parezca más llamativa o informativa (Johnson, Miranda, & Soria, 2013). En la plataforma transmedial, este recurso cumple una función similar porque ofrece un extracto de contenido en forma de texto (rasgo propio del lenguaje digital), para anticipar, resumir y generar atención sobre el contenido obligadamente secuencial provisto por el video.

Estos destaques generan una conexión intratextual aditiva y de conjunción con el video que está en la misma página, porque, pudiendo ser leídos de forma autónoma, apoyan semánticamente lo afirmado por el soporte audiovisual, del que extraen una frase literal para darle realce visualmente.
- Vocabulario:** Fue utilizado sólo en un 45% de las unidades de análisis. Recoge definiciones sucintas sobre algún término expresado en el video y que podría ser desconocido por un usuario que no pertenezca al país o a la cultura de origen del relator. En los casos en que se utilizó este recurso, el glosario incluyó hasta 4 definiciones. La temática más recurrente (34,37%) se asoció con elementos propios de la cultura del personaje, como costumbres, juegos y expresiones artísticas en general. Esto demuestra que los entrevistados no sólo son representantes de la tercera y cuarta

edad, sino también de una diversidad cultural. En segundo lugar, se sitúan las aclaraciones históricas, que permiten ubicar al hablante en su época y en su contexto social. Le siguen la flora, fauna y el mundo del agro (15,62%), porque la naturaleza y el ámbito rural concentran la gran mayoría de los relatos.

Este glosario trae a la plataforma contenidos del mundo extratextual, pero los ofrece desde el interior del texto transmedia porque a diferencia de los enlaces, en este caso no es necesario salir de la plataforma para verlos. De este modo, estos microdiscursos generan conexiones intratextuales con el video, inspiradas en fuentes extratextuales.

- **Más historias de...:** En el 40% de las unidades de análisis existieron además de las historias relacionadas, un grupo de thumbnails vinculados a otras historias del mismo actor, bajo el título de "Más historias de (nombre del entrevistado)". Por una parte, este recurso muestra que, en consonancia con la lógica digital, se ha fragmentado un discurso más extenso, que suele versar sobre el mismo tema o sobre otros afines. De hecho, es fácil advertir la continuidad visual de la locación, el vestuario y el encuadre, lo que nos permite inferir la decisión del productor del video de fragmentar un relato secuencial externo en una nueva construcción temporal más breve, para cumplir con la exigencia expresada en el tutorial provisto por la plataforma para que el video editado dure a lo más 3 minutos y no exceda los 20 Mb de tamaño de archivo. A la vez, esto se condice con la idea de la aceleración del tiempo mediático, que comentamos anteriormente, y que establece de algún modo la necesidad del productor del video, como la del usuario, de experimentar una temporalidad secuencial igual o más corta que la natural. Para resolver esta fragmentación, el recurso con las historias del mismo personaje, permite trazar un enlace semántico, que aglutina coherentemente algunos de los discursos involucrados en una misma plataforma transmediática, incentivando y estimulando la exploración de los otros fragmentos, que en el fondo son parte del mismo relato referencial.

Por todo lo anterior, éstas son nuevas conexiones discursivas que aparecen como intertextuales dentro de la plataforma, pero que en realidad buscan restaurar la conexión intratextual con el discurso secuencial emitido en un tiempo de referencia.

Este recurso, más allá de la fragmentación de recuerdos que se dividen en cápsulas de memoria, permite volver a coserlas con el hilo conductor que enhebra siempre la misma temática matriz del relato: infancia, vivencias familiares, juegos de niños, trabajo infantil campesino, o una que otra travesura. En el análisis cualitativo, es posible afirmar que, si bien se observa la fragmentación de los relatos, comprimidos en no más de 3 minutos cada uno, prevalece el enlace semántico que aglutina coherentemente todos los discursos involucrados en una misma plataforma transmedial.

Estas estrategias permiten en parte resolver las tensiones propias que produce el binomio entre el todo y las partes, que definimos como constitutivo de las narrativas transmedia, en lo que se refiere específicamente a la configuración temporal.

El jaripeo, el trompo y el papalote, 1956.
Bulmaro Villa Hidalgo Yalalag, México.

3 ¿Te gusta? [Comparte](#) [t](#) [f](#)

Cargado por 19/06/2013

"Se hacían los trompos con árbol de guayaba. Íbamos con el carpintero y si salían 6 trompos, 3 para él y 3 para nosotros"

VOCABULARIO:
Jaripeo: El jaripeo es un espectáculo público en que se doman potros cerriles y novillos y se hacen ejercicios de lazo y otros propios de jinetes (por ejemplo, coleadas) o de vaqueros. También conocido como rodeo.
Papalote: es como llaman en México a la cometa, barrilete o volantín.

© 2013. Cuentos de Viejos

[Verlas todas](#)

★ Temas

Jugar sin juguetes 7 videos 3 ❤️

costumbres y tradiciones (78) oficios (43) México (30) Juegos y Juguetes (26)

pueblos originarios (12) migraciones (6) Zapoteca (3)

¡Déjanos tu comentario!

Nombre * Email *

➤ Relacionar una historia

➤ Relacionar un tema

➤ Proponer enlaces relacionados

➤ Denunciar contenido inapropiado

Ilustración 1 Ejemplo de la interfaz de cuentosdeviejos y de los recursos interactivos y no interactivos disponibles. Fuente: cuentosdeviejos.com, 2016

4.3.6 Interactividad y velocidad del tiempo mediático

Además del detalle acerca del uso de los recursos, sobre la base de estos resultados, es posible crear un índice de interacción, que relaciona la cantidad de recursos utilizados con la variante de tiempo de exhibición del video. Esto se debe a que, mientras mayor sea el período en que un contenido haya estado publicado, mayor es la probabilidad de que obtenga respuestas interactivas y viceversa. De este modo, por ejemplo, si existen dos videos con igual cantidad de "me gusta", pero uno lleva dos meses publicado y otro, una semana, el segundo tendrá un mayor nivel de interacción, porque ha sido capaz de obtener esas respuestas en un lapso menor de tiempo que el primero. Así, este indicador se obtuvo usando el siguiente cálculo:

Índice de interacción: *Interacciones totales*

Días de exhibición del video

El video que obtuvo mayor nivel de interacción (9,64) es "La primera reina de cimitarra", donde Graciela relata cómo salió elegida reina de belleza de su pueblo, en medio de convulsiones políticas y terminó donando su premio para ayudar a sus vecinos. Le siguen "Un viaje en tren a Bogotá" (3,7), con el relato de Mario Ramón, sobre el trayecto de antaño a la capital colombiana y, por último, "Me ha salido bien" (3), en que Estebana hace un balance de su vida, sopesando los recuerdos cotidianos de su pasado en el campo.

Adicionalmente, la multiplicación de este resultado por 100 nos permitió una mejor comparación numérica con la velocidad del tiempo mediático, para hacer una relación entre la interactividad y la construcción temporal del soporte. Considerando que múltiples factores y, en gran medida, el contenido pueden incidir en el nivel relativo de interacción de una página, de todos modos se pudo registrar cierta correlación entre los videos con un tiempo de montaje acelerado y la obtención de un índice de interacción más alto. En este caso, se identificaron

cinco peaks en el tiempo de montaje (superiores a 10 veces el tiempo real) y tres peaks en el índice de interacción (superiores a 3). Es interesante notar que, de esos tres, dos coinciden con los peaks de aceleración en el tiempo de montaje:

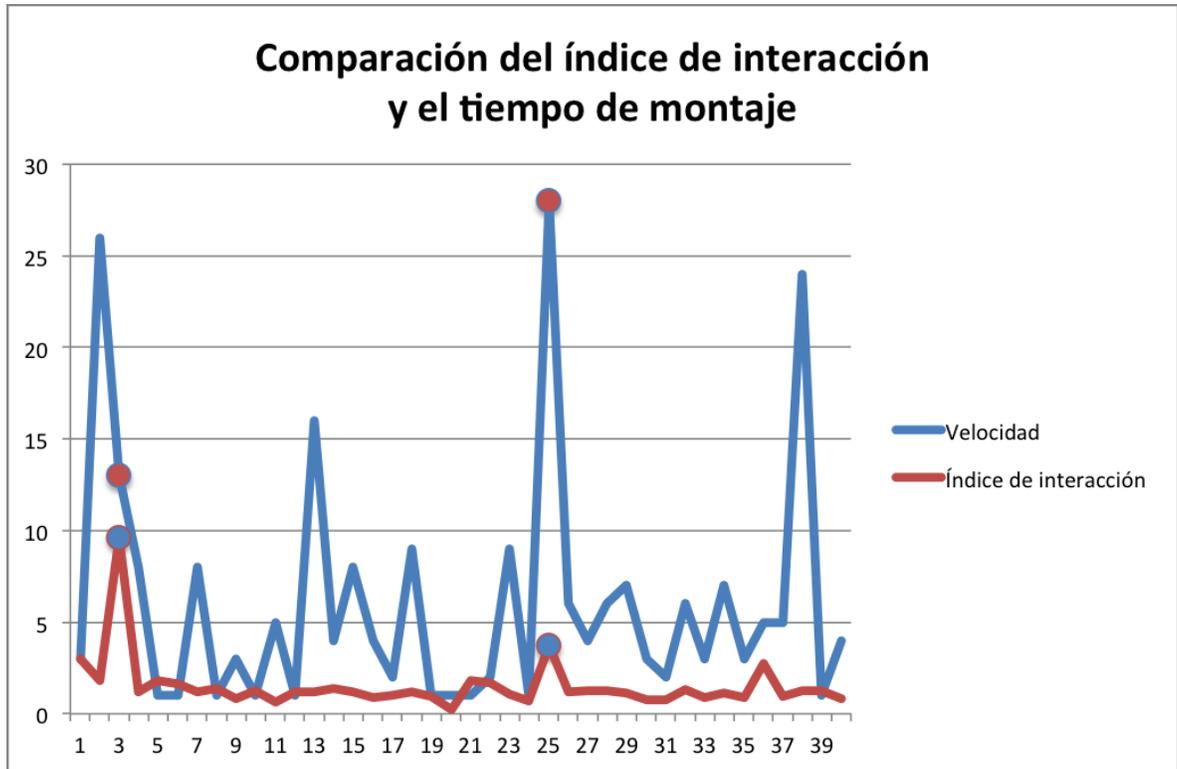


Gráfico 5 Fuente: Elaboración propia

De este modo, se puede advertir que existe alguna injerencia de la configuración mediática del tiempo en la predisposición del usuario para interactuar con el soporte transmedial. La mayor aceleración del tiempo mediático puede influir en una mayor cantidad de interacciones totales.

Esto pone en evidencia los contrastes entre la percepción temporal del narrador, que usa el tiempo de referencia que para nosotros es indeterminado, con la velocidad del tiempo mediático, que es igual o más rápida que la del narrador, y con la del usuario, que tiende a interactuar más con relatos audiovisuales más acelerados.

4.3.7 Configuración del tiempo individual y social

En el análisis cualitativo de estos relatos, situados desde la vejez hacia el pasado, existe una leve supremacía de la diacronía; es decir, de recordar eventos pretéritos sin explicitar su relación con el presente o con el futuro, como un compartimiento estanco en la memoria que es significativo para el hablante, porque selectivamente lo recuerda y expresa vívidamente con detalle muchas veces, pero que no revela un nexo con la realidad actual ni con su visión hacia el tiempo venidero. De este modo, hay una estructura secuencial en que se relata un acontecimiento en orden cronológico, que nace y muere en el pasado y que es irreversible.

El segundo grupo de historias, sí refleja un nexo del recuerdo con la situación actual, estableciendo a menudo una relación causal entre el pasado y el presente. No ocurre así con el futuro que, como dijimos, prácticamente no es abordado, probablemente por la naturaleza de la plataforma, destinada a los recuerdos, pero quizás también por la edad avanzada de los hablantes.

Sin embargo, lo más interesante de esta parte del estudio aparece al analizar la referencia a un tiempo individual, es decir, a la dimensión privada y biográfica, y al tiempo social, en el que se observa la huella de los acontecimientos que repercutieron en un grupo más o menos grande de personas, habitantes de un mismo pueblo, ciudad, país o generación.

En este sentido, la dimensión temporal que subyace en las narrativas de los relatos estudiados en “Cuentos de Viejos” se estructura, en la mayoría de los casos, desde dos vertientes dicotómicas, dependiendo de dónde se sitúa y evoca el sujeto-narrador. Por un lado, prevalece claramente una estructura subjetiva, que para efectos de este análisis hemos denominado ‘*tiempo individual*’, donde los sujetos-narradores configuran el tiempo relatado desde su individualidad-biográfica. En este marco, la gran mayoría de los relatos reconstruye parte de sus vivencias personales y familiares ancladas en la infancia; recordando los primeros juguetes que distendieron su niñez en medio de la pobreza y el trabajo campesino, o el breve paso por la escuela del pueblo y que luego tuvieron que abandonar para

dedicarse a las labores del cultivo de la tierra a pesar de su corta edad, práctica recurrente en el contexto de las primeras décadas del siglo XX. Prolíficos también son los relatos que rememoran las extensas jornadas y rutinas del trabajo campesino y doméstico, las largas y pesadas caminatas para recoger agua y leña del monte, los severos castigos y la disciplina con que se educaba a los niños.

Asimismo, en los relatos que sólo se atienen a este tiempo individual se observa una correlación clara con la diacronía, al evocar los recuerdos sólo por nostalgia, pero sin hacer conexiones explícitas con el presente o proyecciones hacia el futuro. De este modo, el pasado es una fuente de remembranza, pero no se presenta como el origen o fundamento del presente ni como la base para el futuro, que por lo demás, como ya dijimos, está casi ausente en las narraciones. De otro modo, en la reconstrucción subjetiva de los recuerdos se observa la temporalidad secuencia-lugar, donde el sentido, significación y coherencia de los relatos reside en la singularidad, propia de la conciencia individual del narrador, que desentierra la selección fragmentada de su pasado desde su experiencia presente, abriendo y cerrando la puerta de un compartimiento de la memoria. Así relatan la historia “La verdad de la cigüeña”, vivencia que “marcó la pérdida de la inocencia; o “el primer vestido bombachito”, que evoca el esfuerzo económico familiar para coronar la Primera Comunión; o la “vida con el abuelito”, historia que revela la severa disciplina y trabajo con que un abuelo educa y forma a su nieto. Aunque todos estos episodios marcaron psicológicamente la identidad y personalidad de cada uno de los relatores, en la narración, aparecen desprovistos de conexión con la actualidad.

Si bien todos estos discursos se ubican de algún modo en el tiempo individual, por la naturaleza de la plataforma, que recoge historias de vida de personas que han superado ampliamente los 65 años, en casi la mitad de los casos se alude también a un *tiempo social*. En sus historias prevalece o al menos se detecta un guiño que hace referencia a un contexto social determinado, que explica y proyecta lo que aparentemente es un *tiempo individual*. De esta manera, se revelan procesos sociales anclados en una secuencia espacio-temporal donde la

cronología orienta y da sentido a las prácticas culturales, a las dinámicas de socialización y de interrelación entre las personas.

Las historias que configuran un tiempo social tienen un rasgo característico que las define, más allá de las particularidades de sus contenidos: el sentido y significación de las narrativas sólo se comprende y proyecta en el contexto de un espacio-tiempo, definido por ciertos períodos que marcaron la historia del siglo XX. Es el caso de “La tarea de alfabetizar”, relato que trae a la memoria los inicios del trabajo de los brigadistas en los primeros años de la revolución cubana, con sus proyecciones políticas y sociales que marcaron la vida de generaciones de cubanos; o el trabajo de la resistencia revolucionaria en tiempos de Batista; también el éxodo de los primeros judíos a Bogotá, luego de la llegada de Hitler a fines de la década del 30; o sus experiencias en medio de la violencia que azotó a Colombia por la lucha entre liberales y conservadores. En este sentido, esta dimensión social del tiempo se erige a partir de ciertos eventos compartidos, a menudo políticos, irrepetibles en la historia, que los sujetos-narradores entroncan con los momentos singulares que evocan y que les dan significación, sentido y repercusión a sus relatos. Desde esa perspectiva, el relator re-vive y re-construye su memoria desde una narrativa donde se observa, describe y reconoce a sí mismo, pero situado en un contexto social. Desde esa lógica transita y actualiza ese pasado-presente significando el “hoy”. Los relatos son parte de un presente donde pasan todos los tiempos, una dimensión dada por la memoria.

En una pequeña proporción de los casos se detectó un cruce interesante en las narrativas, que da cuenta de una conexión y mixtura entre el *tiempo individual* y el *tiempo social* en que desde un relato muy personal se establece un nexo con las prácticas sociales de una época determinada, revelando tangencialmente una cotidianeidad compartida y generalizada en la sociedad. A diferencia de los discursos donde predomina el tiempo social, en que ciertos hitos históricos moldearon las vivencias personales; en este caso el vector de la historia está articulado por la biografía individual como tiempo referencial, pero en conexión con una significación de esas vivencias que traspasan las fronteras personales. Así, en el relato “La radio que llenaba el alma”, el sujeto-narrador describe con pasión el

papel de la radio en su infancia y adolescencia - cuando no existía la televisión -, recordando la emoción y el entusiasmo con que vivían y escuchaban la transmisión de los partidos de fútbol, a través de las voces de los grandes relatores deportivos de la época que los hacían sentir y 'ver' el juego en la cancha; a pesar de la censura matriarcal de la abuela, que no soportaba las narraciones futbolísticas. Otro es el caso del cuento "De plata y oro", donde el narrador recuerda los años de privación y extrema pobreza que marcaron su infancia y adolescencia y que, a través de la mirada retrospectiva que le dan los años, reflexiona sobre la contradicción que representaba el oficio de su padre, quien trabajaba con oro y plata en medio de un contexto de gran escasez económica familiar, pero que en aquella época no lograba percibir por su corta edad. Rememorando aquellos días, recuerda que jugaba con esas monedas de plata en el taller de su padre, desconociendo su tremendo valor económico, en tiempos de gran abundancia en Colombia delpreciado metal. También es el caso del narrador que recuerda sus tiempos de niño corriendo sin zapatos en la selva amazónica, porque "no había calzado", lo que apunta a las condiciones de desarrollo productivo y poder adquisitivo de esa época.

Si bien no hay una clara correlación con la secuencialidad temporal, como en el caso del tiempo de individual, se puede afirmar que una mayoría de los relatos referidos en tiempo social, configuran una sincronía; es decir, se explicita una relación entre el recuerdo como causa o fuente de sentido del presente. En especial esta correlación tiempo social-sincronía se verifica cuando las historias se refieren a acontecimientos que constituyen verdaderos "mitos" en una sociedad, aludiendo a la ya descrita definición de Lévi-Strauss (1955), es decir, acontecimientos pasados que se revisitan continuamente y que anudan y alimentan también el presente y el futuro. Es el caso de la Revolución Cubana y los tiempos de violencia en Colombia. Dice un narrador colombiano: "Francamente perdí niñez, perdí mi patria chica, perdí mis amistades, perdí todo porque yo al pueblo no pude volver. Algún día ya con muchos años volví y volví de militar. Llego allá a hacer una colaboración. Nadie me conocía, la gente que yo conocía no estaba. Eso que todo el mundo habla, que mi paisano, no, yo no los tengo, no

los encuentro, no sé dónde están, si murieron o no. Porque me sacó la violencia de allá siendo muy joven" (cuentosdeviejos, 2016)⁴.

En este ejemplo, el recuerdo no sólo tiene la dimensión del pasado, sino que conforma ese "presente nudo", estableciendo una conexión causal entre el exilio, provocado por la violencia de los bandoleros, y su presente solitario sin lazos de amistad.

Es interesante analizar la relación entre el hecho social y la sincronía, porque permitiría dimensionar el impacto que tienen los acontecimientos de la historia oficial en las pequeñas historias de los relatores.

En conclusión, en todas las historias está presente el *tiempo individual* en el relato, lo que se explica en parte por el tenor y temática de las historias y por el propósito de la plataforma, caracterizadas por su dimensión eminentemente biográfica-individual. Sin embargo, en una gran porción de relatos también existe un *tiempo social*, cuando las narraciones personales se circunscriben al alero de los hechos históricos que los marcaron, porque sin esos procesos socio-políticos, esos momentos, incluso desde la singularidad, no podrían haberse desencadenado, al menos en el sentido y significación en que fueron narrados.

⁴ Corresponde a la historia *Época de Bandoleros*, relatada por Beto, de Colombia. Disponible en <http://cuentosdeviejos.com/ficha-de-historia/2244/>

V

Conclusiones

A partir del estudio de caso realizado en la plataforma transmedial “Cuentos de Viejos”, hemos podido concluir que en la experiencia temporal que construyen los narradores a través de los soportes narrativos y sus conexiones discursivas, los relatos se articulan, fundamentalmente, desde un tiempo referencial que apela a un pasado anclado preferentemente desde la infancia. Atendiendo a la edad de los narradores, sus protagonistas coinciden en evocar experiencias y anécdotas que los retrotraen fundamentalmente a su niñez, adolescencia y juventud. En este marco, la gran mayoría de los relatos reconstruye parte de sus biografías desde las vivencias personales y en el contexto de las primeras décadas del siglo XX.

En esta re-configuración temporal de las historias de vida, la mediatización de los discursos recorta la temporalidad lineal e indeterminada, fruto de la edición discursiva, a un promedio de casi 3 minutos, alterando los tiempos referenciales. En el caso de los videos, que reproducen los ‘cuentos’ de los viejos, se revela cómo las marcas del montaje, en la mayoría de los casos, trastocan la secuencialidad diacrónica del relato para dejar fragmentos yuxtapuestos, vinculados con conexiones semánticas que les permiten mostrarse como partes de un todo coherente, pero que resultan, en un 75% de los casos, en un tiempo mediático más veloz que el original. Es así como, en promedio, los videos se aceleraron 6 veces sobre la velocidad del tiempo de referencia.

De esta manera, la primera experiencia del usuario y de la que debiera ser consciente, es que va a exponerse a un tiempo mediático construido narrativamente de forma distinta al relato original. Esto, en parte, es inherente a la función de los medios de construir sentidos a partir de las relevancias subjetivas de los discursos y es común a todos los soportes. Pero en el caso de las plataformas digitales transmediáticas, esta configuración se vuelve a condicionar por la naturaleza fractal del soporte digital y, luego, por la yuxtaposición de soportes sobre esa misma interfaz, que agregan nuevas ofertas de conexiones discursivas que complejizan aún más la percepción temporal del usuario.

Por otro lado, aún centrados en los videos, también podemos interpretar la percepción temporal a partir del uso de los encuadres, que, en este caso, correspondieron en un 75% a plano medio y americano, lo que nos focaliza en los

emisores y nos remite a un tiempo afín al de referencia, sin procurar un aumento de la velocidad o una desaceleración. Esto nos lleva, contrariamente a lo que ocurrió con el tiempo mediático, a describir una naturalización del relato visual, que se condice con el entorno, que en su mayoría se relaciona con la vida doméstica y el sonido ambiente, trasportándonos a lo hogareño y lo silvestre, e invitándonos a escuchar la experiencia del narrador emanada desde su propio lugar de pertenencia y no desde una escenografía.

Acerca de los recursos de contenidos textuales e hipertextuales, es posible establecer una cierta correlación entre un tiempo mediático acelerado y un índice de interacción alto, lo que refuerza la idea de que el usuario (que estadísticamente debería ser más joven que el narrador), siente un atractivo por una mayor velocidad de narración y esto lo lleva a querer participar más en la generación de contenidos asociada a ese discurso acelerado. Por lo tanto, la configuración temporal podría tener relación con los niveles de involucramiento de los usuarios.

En este sentido, los usuarios en su mayoría optan por implicarse en el relato utilizando el recurso interactivo "me gusta", probablemente porque establece conexiones aditivas y de conjunción, es decir, de asentimiento con el contenido, sin exigirle el desarrollo de una argumentación, sino sólo una adhesión icónica.

También resultó interesante la opción del recurso "más historias de", que ofrece otros vínculos para visualizar historias distintas a del mismo hablante. Éste permite fragmentar en distintas unidades temáticas un mismo relato y de paso ajustarse a los tiempos narrativos que exige la misma plataforma para aunar, organizar y distribuir las historias. En definitiva, estos hipervínculos responden al intento de restaurar en la interfaz la secuencialidad y algo de la temporalidad referencial del discurso original.

Complementariamente, la plataforma deja a disposición del usuario el contenido no interactivo, que también genera conexiones intertextuales aditivas y de conjunción con el contenido principal expuesto en el video, apoyándolo semántica o contextualmente.

Con el foco en la construcción temporal del discurso de los hablantes, es posible afirmar que la mayoría de los cuentos configuran la temporalidad narrativa

desde el "pasado del pasado", es decir, edifican el discurso desde alguna modalidad del pretérito (indicativo o subjuntivo) para referirse a eventos ya ocurridos, lo que supone aceptar el paso irreversible del tiempo. Esta construcción temporal es coherente con una plataforma transmedia cuyo propósito, en este caso, es la preservación de la memoria colectiva del siglo XX. De ahí que en estos relatos, situados desde la vejez que mira su pasado, exista una leve supremacía de la diacronía, según la que se rememoran eventos pretéritos sin establecer una relación con el presente o con el futuro. En ese sentido, los relatos constituyen compartimentos estancos en el rastro de una memoria fragmentada, significativa para el hablante, que se expresa vívidamente, pletórica de detalles, pero que no revela un nexo con la realidad actual, ni con su visión del tiempo venidero. Además, en el contenido, prevalece una estructura subjetiva, que para efectos de este análisis hemos denominado 'tiempo individual' donde los sujetos- narradores preferentemente configuran el tiempo relatado desde su individualidad biográfica.

Sin embargo, en el desglose de la muestra, existe un porcentaje menor de los casos estudiados (11%) que se caracteriza por urdir sus recuerdos en referencia al presente - tiempo nudo- donde las remembranzas se relacionan con lo que se está viviendo, en una experiencia sincrónica. Por otra parte, un mínimo de los relatos (5%) apela al presente para referirse al pasado, lo que muestra la manera espontánea en que aparecen los recuerdos en el discurso de los actores, como si los estuvieran, literalmente, "presenciando". Estas construcciones temporales demuestran que también se da una sincronía en los relatos, que se plasma en el concepto de la reflexión, de la reconstrucción de zonas de relevancia, que persisten en la memoria porque le dieron o le dan sentido al presente, cristalizando el recuerdo.

Por otra parte, en menor medida, pudimos detectar una relación entre lo que identificamos como *"tiempo social"* y la vertiente sincrónica de las narrativas transmediales analizadas. En este tipo de relatos hay un predominio o al menos un guiño a un contexto social determinado, que explica y proyecta lo que aparentemente es un tiempo individual. De esta manera, se revelan procesos sociales anclados en una secuencia espacio-temporal donde la cronología orienta

y da sentido a las prácticas culturales, a las dinámicas de socialización y de interrelación entre las personas.

Estas historias que configuran un tiempo social tienen un rasgo característico que las define, más allá de las particularidades de sus contenidos: el sentido y significación de las narrativas sólo se comprende y proyecta en el contexto de un espacio-temporal definido por ciertos períodos que marcaron la historia de las primeras décadas del siglo XX. Esta dimensión social del tiempo se erige a partir de ciertos eventos compartidos, a menudo políticos, irrepetibles en la historia, que los sujetos-narradores entroncan con los momentos singulares que evocan y que les dan significación sentido y repercusión a sus relatos. El relator re-vive y reconstruye su memoria desde una narrativa donde se observa, describe y reconoce a sí mismo, pero situado en un contexto social. Desde esa lógica transita y actualiza ese pasado-presente significando el “hoy”.

Cabe destacar, a su vez, que en una proporción mínima de las narrativas, el estudio detectó un cruce de transición entre el tiempo individual y el tiempo social, donde desde el relato personal-biográfico se establece un nexo con las prácticas sociales de un época determinada, revelando tangencialmente una cotidianeidad compartida y generalizada en la sociedad. A diferencia del tiempo social, donde ciertos hitos históricos moldearon las vivencias personales; en este caso, el eje de la historia descansa en la biografía individual, como tiempo referencia, pero en un marco de significación que trasunta las fronteras personales.

En conclusión, en todas las historias está presente el tiempo individual en el relato de Cuentos de Viejos, lo que se explica en parte por el tenor y temática de las historias y por el propósito de la plataforma, caracterizadas por su dimensión eminentemente biográfica-individual. Sin embargo, también coexisten relatos donde se privilegia la dimensión de un tiempo social, donde las narraciones personales se circunscriben al alero de los hechos históricos que los marcaron, destacándose que sin esos procesos socio-políticos, incluso desde la singularidad, no podrían haberse desencadenado esos momentos, al menos en el sentido y significación que fueron narrados. En definitiva, los relatos referidos en tiempo social, configuran una sincronía, debido a que se explicita una relación entre el

recuerdo como causa o fuente de sentido del presente. Desde esta perspectiva, es interesante analizar la relación entre el hecho social y la sincronía, porque permitiría dimensionar el impacto que tienen los acontecimientos de la historia oficial en las pequeñas historias de los relatores.

Precisamente las plataformas transmediales, por su naturaleza fractal, permiten configurar este tipo temporalidades, al ofrecer discursos en distintos lenguajes mediáticos, que se suman a los discursos creados por los mismos usuarios, y que permiten constituir a la vez un tiempo que es social, por la participación en la generación de contenidos, pero que también es sincrónico, porque recrea polifonías mediáticas, en las que el tiempo pasado se hace presente.

Referencias Bibliográficas

- Agustín, S. (2006). Confesiones. México, México: Lectorum.
- Amar Rodríguez, V. (2000). La alfabetización audiovisual a través de la educación con el cine. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (15), 140-149.
- Augé, M. (1999). *Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana*. Memoria (129), s.p.
- Augé, M. (2000). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Baitello Junior, N. (2006). Las cuatro devoraciones. *Revista F@ro* (3), s.p.
- Barker, T. (2012). *Time and the Digital: Connecting technology, aesthetics, and a process philosophy of time*. New Hampshire, Estados Unidos: UPNE.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona, España: Kairós.
- Baudrillard, J. (2002). *La ilusión vital*. Buenos Aires, EArgentina: Siglo XXI.
- Berger, P., & Luckmann, T. (2001). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu.
- Bruni, E., & Baceviciute, S. (2013). Narrative Intelligentibility and Closure in Interactive Systems. ICIDS 2013. LNCS , 8230, 13-15.
- Burch, N. (2004). *Praxis del cine*. Madrid, España: Fundamentos.
- Chillón, A. (2007). *Hacer los hechos. Un ensayo de fenomenología de los 'hechos sociales'*. Ars Brevis .
- Cobo, C., & Pardo, H. (2007). *Planeta web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. México, México: Flacso, México.
- Comscore. (26 de Julio de 2015). *Digital futuro in focus 2015*. Obtenido de Comscore: <https://www.comscore.com/Insights/Presentations-and-Whitepapers/2015/2015-Global-Digital-Future-in-Focus>
- Cuentos de Viejos. (s.f.). *¿Qué es cuentos de viejos?* Recuperado el 26 de Julio de 2016, de Cuentos de Viejos: <http://cuentosdeviejos.com/que-es-cuentos-de-viejos/>
- Dürkheim, E. (1993). *Las reglas del método sociológico*. Madrid, España: Morata.
- Eco, U. (1986). *La estrategia de la ilusión*. Barcelona, España: Lumen.
- El Mundo. (28 de Septiembre de 1999). *Diario del Navegante*. Recuperado el 21 de Diciembre de 2015, de El Mundo: *crea un nuevo mundo, invivable para el hombre, que es incapaz de soportar toda la responsabilidad de la información que recibe*
- Fernández-Ruiz, J. (1982). *El estado empresario*. México, México: Universidad Autónoma de México.
- Miranda, M. & Fernández, F. (2015). *Hablándole a la televisión: Análisis de las conexiones discursivas entre Twitter y tres programas de contenido político en televisión abierta*. *Comunicación y Sociedad* (24), 71-94.

- Frame, M., & Mandelbrot, B. (2002). *Fractals, Graphics, and Mathematics Education*. Washington, estados Unidos: The Mathematical Association of America.
- Greimas, A. (1969). *Éléments d'une grammaire narrative*. *L'Homme* , 9 (3), 71-92.
- Huidobro, V. (1992). *Antología Poética*. Santiago, Chile: Universitaria.
- Husserl, E. (2002) *Lecciones de fenomenología de la conciencia interna del tiempo*. Madrid, España: Trotta.
- Ihde, D. (2004). *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías, nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona: UOC.
- Ingarden, R. (2005). *La comprensión de la obra de arte literaria*. Universidad Iberoamericana, México, México. México, México: Universidad Iberoamericana.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. MIT Technology Review , s.p.
- Jenkins, H. (2007). *Transmedia Storytelling 101*. Recuperado el 26 de Julio de 2016, de Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html
- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España: Paidós.
- Jenkins, H. (2010). *Transmedia Education: the 7 Principles Revisited*. Recuperado el 26 de Julio de 2016, de Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins: http://henryjenkins.org/2010/06/transmedia_education_the_7_pri.html
- Jenkins, H. (2011). *Transmedia 202: Further Reflections*. Recuperado el 26 de Julio de 2016, de Confessions of an Aca-Fan. The official weblog of Henry Jenkins: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Johnson, D., Miranda, M., & Soria, B. (2013). *Educar o entretener: That is the question. El edutainment en el discurso del periodismo deficiencia y tecnología*. Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação , 36 (2), 175-196.
- Larraín, B. (2015). *El pasado no sirve, el futuro no lo conocemos: Aceleración y Presente Extendido en la publicidad chilena*. Cuadernos. info, (36), 173-189.
- Lévi-Strauss, C. (1955). *The structural study of myth*. 68 (270), 428-444. *The Journal of American Folklore* , 68, 428-444.
- Lévy, P. (1999). *Qué es lo virtual*. Barcelona, España: Paidós.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Marín de la Iglesia, J. (2010). *Web 2.0. Una descripción muy sencilla de los cambios que estamos viviendo*. La Coruña, España: Netbiblio.
- McLuhan, M., & Fiore, Q. (1997). *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*. Barcelona, España: Paidós.
- Meier, A. (1998). *Masculino-femenino en el cine ¿polos distantes? La ventana* (7), 321-329.

- Mora Fernández, J. (2013). Elementos narrativos que sirven para generar convergencia e inteligibilidad en narrativas transmediáticas o narrativas interactivas lineales. En C. C. Visiones, Convergencia de Pantallas Diversidad de Visiones.
- Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Paidós.
- Nunes de Castro, L. (2007). Fundamentals of Natural Computing: Basic Concepts, Algorithms, and Applications. Boca Raton, Estados Unidos: Taylor & Francis Group.
- Pagani, M. (2003). Multimedia and Interactive Digital TV: Managing the Opportunities Created by Digital Convergence. Londres, Reino Unido: IRM Press.
- Palleiro, M. (2005). Narrativa: Identidades y memorias. Buenos Aires: Dunken.
- Pinel, V. (2004). El montaje. El espacio y el tiempo del film. Barcelona, España: Paidós.
- Polaine, A. (2005). The flow principle in interactivity. En Y. Pisan, The Second Australasian Conference on Interactive Entertainment (págs. 151-158). Sydney, Australia: Creativity & Cognition Studios Press.
- Renkema, J. (1999). Introducción a los estudios sobre el discurso. Barcelona, España: Gedisa.
- Rozas, E. (1997). La selección noticiosa, entre la importancia y el interés. Cuadernos de información , 20-25.
- Saussure, F. (1945). Curso de Lingüística General. Buenos Aires, Argentina: Losada.
- Scolari, C. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Barcelona, España: Planeta.
- Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: Nuevas formas de comunicar en la era digital. Anuario AC/E de Cultura digital , 71-81.
- Siety, E. (2004). El plano: En el origen del cine. Barcelona, España: Paidós.
- Valles, J. (2008). Teoría de la narrativa: Una perspectiva sistemática. Madrid, España: Iberoamericana.