

Los bosques narrativos en las nebulosas de contenido

Una mirada a conceptos vitales de Eco en contraste con la comunicación digital

Este texto dialoga, desde la atrevida orilla de la comunicación digital, con las propuestas de Umberto Eco en seis conferencias que dictó en la Universidad de Harvard entre 1992 y 1993, dentro del maravilloso ciclo de las llamadas Norton Lectures, un ejercicio de discusión al que son invitados desde 1926 los intelectuales más reputados del mundo, a hablar de la poética y sus múltiples gestos. Las charlas de Eco fueron compiladas en un bello libro llamado 'Seis paseos por los bosques narrativos', publicado en español por Lumen en 1996.

MISAELE ALEJANDRO PERALTA RODRÍGUEZ¹

Los enlaces rotos y sus rastros intermitentes

Es curioso que la época de publicación de este libro de Eco coincida con la de la popularización de Internet. Resulta serlo por la libertad con la que el italiano desborda los conceptos tradicionales en la ficción y sus propias propuestas en torno a la narrativa, para relacionar sus lecturas y sus miradas con los métodos

y los componentes que la transforman y potencian.

Este desborde puede encontrarse con los retos que plantea hoy en día comprender las dinámicas de la lectura y escritura en tiempos del pujante silicio. Allí donde la lecto-escritura en soportes digitales es criticada desde las lógicas y estándares de los procesos tradicionales y la academia decimonónica, las palabras de Eco parecen servir para comprender ciertas mareas de estos procesos en la actualidad.

Pese a que muchas declaraciones del semiótico total en sus últimas apariciones públicas constituyen una afrenta a las ló-

¹ Comunicador Social y Periodista. Profesor del Área de Lenguaje Escrito del Programa de Comunicación Social y Periodismo de la Universidad de Manizales. misaelperalta@gmail.com

gicas contemporáneas de comunicación digital, bien vale la pena este ejercicio de exploración de sus propias palabras, a la manera de una conversación desprevenida en una silla de parque, en la clave de una caminata ligera que se escabulle entre los jardines que limitan su edificio teórico.

La interfaz digital no es una máquina perezosa

“Todo texto es una máquina perezosa que le pide al lector que le haga parte de su trabajo. Pobre del texto si dijera todo lo que su destinatario debería entender: no acabaría nunca” (Eco, 1997, p. 11).

Se habla con gran intensidad de las características actuales de la lectura en pantalla y de sus usos. Toda aplicación o sitio web debe pensarse desde la interfaz como un soporte amigable que permita al usuario encontrar fácilmente lo que busca. Esto es lo que se llama, normalmente, usabilidad, que tiene que ver con la capacidad de la máquina para lograr que el lector interactúe en la línea de sus gustos y necesidades. Se trata de que la estructura formal de una plataforma intuya al otro, al interlocutor que desde el lado del clic está explorando su narrativa.

La máquina por sí sola no logra ningún cometido y es el usuario quien completa su sentido. Allí donde la analogía parece encontrarse nace también la inquietud por las posibilidades que predeterminan los medios de lectura. Mientras el lector tradicional de libros requiere conectarse con los contextos y realizar una lectura que le permita reconocer macro y micro estructuras, el lector en pantalla parece tener todo dado: desde el tamaño y ubicación de los botones hasta los nominados ‘*call to action*’ (llamado a la acción) el

diseño web se preocupa por construir una máquina que no parece nada perezosa, sino activa y precavida, hecha a medida del lector que la recorre.

En su libro, Eco plantea dos figuras supremamente relevantes para la ilación argumentativa de su propuesta: se trata del lector y el autor modelo. El primero se trata de un posible lector colaborativo, creativo y perceptivo con el texto, que va más allá de la comprensión de la trama y que logra conectarse con una obra que parece hecha para él. El segundo es una estrategia implícita en el texto que deja las migajas, los senderos, para que la construcción compartida de lo leído sea posible por la interacción de quien lee: el mundo narrativo es construido gracias a su diálogo. “Autor y lector modelo son dos imágenes que se definen recíprocamente solo en el curso y al final de la lectura. Se construyen mutuamente. Creo que esto es verdad no solo para las obras de narrativa sino para cualquier tipo de texto” (Eco, 1996, p. 32).

El juego de las estructuras

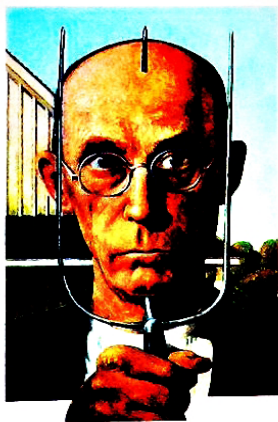
“Podríamos decir que fábula y trama no son una cuestión de lenguaje. Son estructuras casi siempre traducibles también a otro sistema semiótico” (Eco, 1996, p. 45).

¿Qué hay detrás del discurso narrativo? ¿Qué aparece más allá de las palabras? Eco se esfuerza de manera mayúscula por mostrarnos que aquello con lo que tenemos contacto de primera mano al enfrentarnos al texto, no es más ni menos que un soporte expresivo. Sin embargo, más allá de lo que se lee está aquello que lo soporta, como condiciones espaciotemporales y como matriz fenoménica que despliega el sentido de lo que reconocemos en los soportes.

LECTOR IN FABULA

LA COOPERACION INTERPRETATIVA
EN EL TEXTO NARRATIVO

Umberto Eco



Editorial Lumen

¿Qué compone, digamos, las redes sociales? La primera tentación, sobre todo desde el lado de la comunicación y el periodismo, debe ser la respuesta por lo concreto: las redes sociales están compuestas por contenidos. La pregunta llega entonces por reconocer que más allá de los enlaces, las fotos, los videos, los escritos, hay un autor que define los formatos y los encadena a otros productos individualmente concebidos en una lógica en Red. Sigilosa, podríamos reconocer la ideología, podríamos ver una dinámica de poder, pero, fundamentalmente, desciframos una latencia narrativa.

No se trata solamente del sentido de lo que leemos sino de aquello que reposa como elemento vinculante en nuestras realidades: las redes sociales crean percepción, opinión y sentido en la cons-

Eco Vs. comunicación digital

tante interactuación de usuarios, en el tránsito por las tramas de lo publicitario y las fábulas distópicas de las nuevas sociedades posibles.

El mundo a través de la pantalla

Leer relatos significa hacer un juego a través del cual se aprende a dar sentido a la inmensidad de las cosas que han sucedido y suceden y sucederán en el mundo real. Al leer novelas, eludimos la angustia que nos atenaza cuando intentamos decir algo verdadero sobre el mundo real. Esta es la función terapéutica de la narrativa y la razón por la cual los hombres, desde los orígenes de la humanidad, cuentan historias. Que es, al fin, la función de los mitos: dar forma al desorden de la experiencia (Eco, 1997, p. 97).

Acudimos a la ciberrealidad como acudimos al Mito: buscando respuestas. A la vez evasión y distracción, el mundo en línea se presenta como una alternativa, como una página elegida para leer, compuesta de voluntades y fórmulas que constituyen el escenario de lo que creemos y sabemos.

Si se piensa en el tiempo que se pasa 'conectado' ¿habrá alguna duda de que ese mundo ficticio (o no) constituye nuestro principal mecanismo de contacto con el otro y lo otro? Al integrar las plataformas de comunicación en los dispositivos móviles, el ser humano ha reducido (¿ampliado?) su experiencia a aquello que vive en Red, que parte de la Red y que aporta a la misma. Esa conexión reemplaza muchas otras y, en muchos casos, mejora las necesidades de comunicación mínimas de cualquier ser humano.

¿Confiamos en ese mundo que elegimos en la pantalla?

“Nosotros pensamos que en el mundo real debe valer el principio de Verdad (*Truth*), mientras que en los mundos narrativos debe valer el principio de Confianza (*Trust*). Con todo, también en el mundo real el principio de Confianza es tan importante como el principio de Verdad” (Eco, 1997, p.98)

Es difícil darse cuenta de lo que pasa en la distancia. El sofisma de las ‘telecomunicaciones’ ha cultivado la idea de que es posible saber, de pleno, que pasa lejos de nuestro lugar de residencia. En la línea de Eco, toda construcción del lenguaje sobre algo es una representación, es algo distinto a lo que pasa o es aquello que se describe. La función del lenguaje no es calcar ni imitar, sino construir y crear a partir del mundo, como construcción social, en la perspectiva de Berger y Luckman.

Un saber mediado por esa duda plantea escenarios muy interesantes para la discusión sobre lo que podemos definir hoy en día como relaciones humanas. La mediación, también, de la máquina es algo que puede pensarse más allá de lo natural, o lo real, porque confiamos en ella. ¿Los niveles de cercanía con aquello que experimentamos constituyen un factor determinante? Es, digamos, nuestro Smartphone ¿un mecanismo múltiple de comunicación con múltiples personas o es un único mecanismo anudado a otro unitario, producto de las múltiples representaciones colectivas que percibimos como única Red?

Aquello que se nombra, es

“En cualquier aseveración que contenga nombres propios o descripciones definidas, se supone

que el destinatario adopta como indiscutible la existencia de sujetos de los que se predica algo” (Eco, 1997, p. 111).

En una línea cercana a Wittgenstein, el lenguaje tiene un fundamento performativo y fundacional. Aquello que puede nombrarse, existe. Y en esa lógica, la intencionalidad de lo que decimos y leemos tiene una función poética indiscutible que constituye el sentido de lo real.

Esa lógica cuestiona el universo vivencial que determina nuestros presupuestos de lo real: en el efecto de lo virtual, fundamos la presencia de lo que no lo tiene, damos forma a la Red misma como entidad determinante y determinada, que construye su propio argumento y que no requiere la presencialidad para ser.

El problema del poder

Las plataformas digitales se caracterizan por definirse como ambientes, como entornos en los cuales se da la producción de sentido. Nadie parece estar detrás del dominio de esa realidad alterna y dominante que es Internet. Sin embargo, en la lógica que analizamos en este texto, se comprende la figura del autor como estrategia y allí parece encontrarse más sentido.

Aquello que determina lo que vemos en redes sociales o lo que indexa *Google* es un algoritmo matemático que proviene de distintos escenarios y que determina qué leemos, pero sobre todo, cómo lo leemos. Hoy, más que nunca, la información está pensada como un discurso intencional, como un mensaje construido para revelar presencia y materialidad. Quien informa a través de los medios digitales no solo revela un mensaje sino que, en los albores de la

interactividad, diseña una experiencia. No es suficiente ya con cumplir con determinados rasgos para simular o personificar veracidad. Los mecanismos revelan la necesidad de comprender al otro, como otros, como sentidos múltiples que hay que estimular desde el mensaje y sus soportes. “En la esperanza de que haya reglas del juego, la humanidad a través de los milenios se ha planteado el problema de si este laberinto tenía un autor, o más autores. Y ha pensado en Dios, o en los Dioses, como en autores empíricos, como en narradores o como en un autor modelo” (Eco, 1997, p. 126),

¿Dónde está el lector?

La naturaleza del mundo percibido a través de la pantalla parece cumplir con las condiciones necesarias para no buscar otros soportes. Los estímulos de realidad provienen de fuentes tan diversas que el universo de medios que giran alrededor de lo digital ha tenido que empezar a imitar las lógicas de estas construcciones. Se mezclan los sentidos, los mensajes y las personalidades, en una línea de tiempo o *newsfeed*, donde la corporación y el individuo tienen la misma apariencia y comparten las mismas prácticas. “En la ficción narrativa se mezclan de manera tan estrecha referencias exactas al mundo real que, después de haber habitado un poco en una novela, y haber confundido, como es justo, elementos fantásticos y referencias a la realidad, el lector no sabe ya exactamente dónde se encuentra” (Eco, 1997, p. 139).

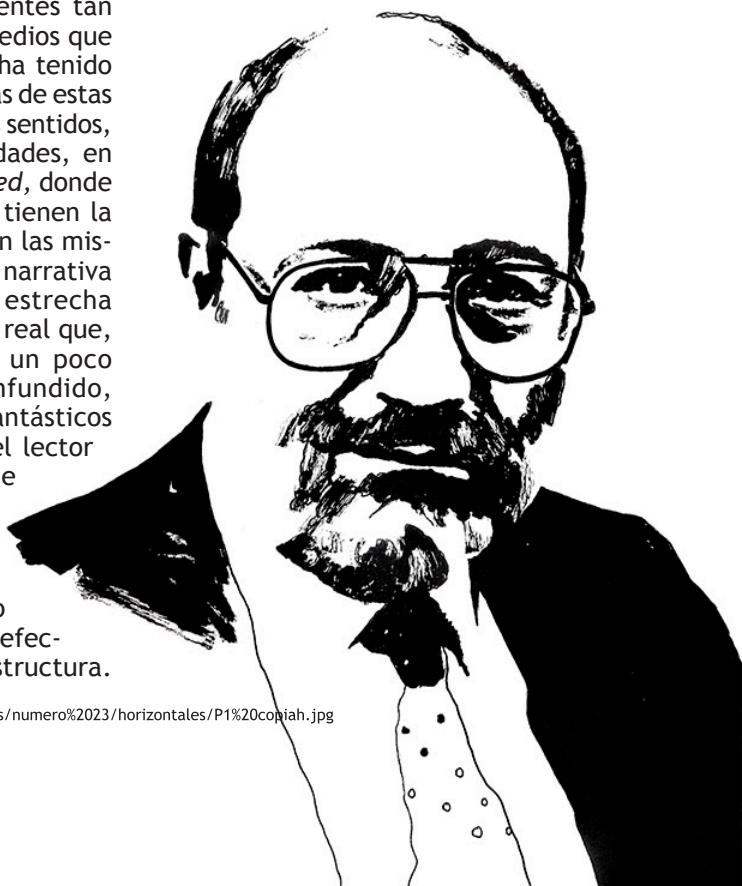
Concebir y estudiar el mundo de los medios digitales como ficción, parece una estrategia efectiva para analizarlo como estructura.

Las claves que Eco plantea en este libro que libremente explora la narrativa parecen sentar bases fundamentales para estudiar los fenómenos de la lectoescritura, más allá de la precariedad o suficiencia de los contenidos.

Es en esta práctica donde parece posible diferenciar y sopesar los métodos, las relaciones y las estrategias entre constructores y prosumidores de información, como conversaciones vitales para el reconocimiento de nuestros entornos. En palabras de Eco: “A través de la ficción narrativa, adiestramos nuestra capacidad de dar orden tanto a la experiencia del presente como a la del pasado” (Eco, 1997, p. 145).

Referencia

Eco, U. (1997) *Seis paseos por los bosques narrativos*. Lumen: Barcelona.



Tomada de: www.ahorasemanal.es/media/images/numero%2023/horizontales/P1%20copiah.jpg