

# NARRATIVA Y ESTÉTICA DIGITAL

## La imagen y el sonido en la era interactiva y virtual

---

**Mario Gutiérrez Olórtegui<sup>1</sup>**

Doctor en Ciencias de la Comunicación

Director de la Escuela de Comunicaciones Universidad de Ciencias y Artes de América Latina.

### Resumen

---

En medio de una era de transformaciones cuya principal innovación se da con el cambio de paradigma analógico hacia lo digital, el propio lenguaje audiovisual y sus narrativas se convierten en el lugar privilegiado para encontrar las claves que evidencian que las formas de expresar, narrar y percibir la imagen, ya no son las mismas. El recorrido de esta ponencia compara los elementos que antes definían lo audiovisual, con los nuevos sentidos que hoy lo digital ha otorgado a las imágenes y sonidos en la era de lo interactivo y virtual.

**Palabras clave:** Imagen – Sonido – Narrativa – Estética digital

### Abstract

Amid an era of transformations whose main innovation is given to the paradigm shift from analog to digital, audio-visual and narrative language it self become the prime location for clues that show the ways to express, and perceive narrating the image is no longer the same. The route of this paper compares the elements previously defined audiovisual, with new meanings today has granted digital images and sounds in the era of interactive and virtual.

**Keywords:** Computers - Hardware - Narrative - Digital Aesthetics

---

### INTRODUCCION

El término lenguaje para definir la forma de expresión de lo audiovisual, tradicionalmente ha encasillado la riqueza de la imagen y el sonido en una normatividad emparentada a las lenguas naturales, lo que consideramos, generó una comprensión equivocada del cine y de otros sistemas significantes de lo audiovisual.

---

<sup>1</sup> Universidad de Ciencias y Artes de América Latina (UCAL) Av. La Molina 3755. La Molina. Lima-Perú  
[mgutierrez@ucal.edu.pe](mailto:mgutierrez@ucal.edu.pe)

Fue tal vez la relación que los planos, ángulos y movimientos pretendían tener con la realidad lo que llevo a determinar que un plano se llame *close-up* si es más cercano a nuestra mirada natural o un plano general es una panorámica si se mueve para describir lo que vemos de manera normal.

Hoy la imagen contemporánea ya no depende de los cánones de la reproductividad analógica de la naturaleza, ni de los referentes de la norma que equiparaban los planos a las proporciones del ser humano. Ya la imagen no es aquella que copiaba la realidad reproduciendo forma, color y perspectiva, el referente que luego proyectaba. Hoy la imagen es digital y su forma de ser procesada informáticamente, significa un cambio radical y al mismo tiempo ambiguo de lo que significa la posibilidad de manipularla al infinito.

El sistema numérico binario, la imagen formada por 0 y 1, significa un cambio radical en las formas de representación e instala en nuestra era el concepto de la imagen digital. Dentro de esta nueva condición la imagen ya no es más lo visto, ya no es más lo que esperamos, sino aquello que se construye, que se funda en los nuevos paradigmas de lo digital, de lo interactivo y de lo virtual. Podemos decir que la imagen numérica, es la nueva episteme contemporánea. Y también afirmar que ya no se trata solo de producir imágenes, grabarlas o crearlas con una cámara sino también de saber la forma de acceder a ellas, de elaborarla sin copiarla, imitarla o duplicarla. Es decir, saber producirla sin usar ningún referente, ninguna realidad preexistente. Las preguntas son muchas en este contexto:

- ¿Las tecnologías digitales de lo audiovisual representan una transformación estética y epistemológica que necesita ser evaluada y reconocida?
- ¿Las tecnologías digitales condicionan estética y éticamente nuestras sociedades y culturas?
- ¿Lo digital significa una comunicación transparente y sin ruidos, pero también sin espacio y sin tiempo?
- ¿La TV digital, hace posibles nuevas modalidades de producción, transmisión y recepción, reacondicionado por el hipertexto y las redes de Internet?
- ¿Cómo cambia el concepto de programa y de programación de televisión con las posibilidades infinitas y multi- mediáticas del hipertexto y del ciberespacio?

- ¿La TV digital apunta a redefinir las fronteras entre el autor el editor y el espectador, transformándonos en productores, editores y difusores de nuestros propios programas y mensajes?
- ¿Cuáles son las dificultades de lo audiovisual para indexarse en las tecnologías digitales, en relación a su temporalidad intrínseca y a su secuencialidad, y frente a los nuevos recursos digitales para crear variaciones infinitas a partir de un mismo material?

## **LA RUPTURA DEL LENGUAJE DIGITAL**

Por siglos la representación de la imagen fue concebida como una analogía de la realidad, su capacidad de duplicar el mundo causo asombro y a veces miedo como en las primeras imágenes del cine. Esta forma de representativa del mundo, basada en una objetividad preliminar, se mantuvo durante toda la era analógica de los medios masivos con un lenguaje naturalista y un ruido permanente en la transmisión de dichos medios.

Con lo digital esa forma de imagen llego a su fin, consolidándose una forma distinta de representar y hacer ver la realidad, sin imitar, sin copiar y sin duplicar, bastándole los conceptos y las ideas para significar la realidad, sin objetividad preliminar y con una calidad total. Con la imagen digital podemos llegar al realismo más real o a la abstracción total, desintegrando totalmente las imágenes producidas por la cámara o produciendo imágenes y sonidos desde dentro de los mismos equipos.

Tomemos como ejemplo al camarógrafo, emblemático referente del cine de todos los tiempos, encargado de captar, capturar o plasmar las imágenes de la realidad en el celuloide o en una cinta. Este técnico y artista tenía la misión de de trabajar con el iris y el diafragma de un lente para, basado en un sistema de respuestas previsibles, componer un fotograma perfecto y funcional a la trama que se contaba. Hoy este rol no existe más.

La imagen ya no necesita de la luz para existir. La cámara es hoy uno de los tantos aparatos que usamos para captar materia prima que nos permita recomponer la realidad. Ya la cámara no necesita de iluminación fotográfica, solo de gestionar algunas variables de las leyes ópticas. La cámara digital es un instrumento que era una caja mágica y artesanal y ha pasado a ser un medio creador de luz y de síntesis.

Lo mismo podemos decir del editor, montajista artesanal del relato y los ritmos que hoy se ha convertido en experimentador de resultados a partir de combinaciones

algorítmicas a partir de programas y software que con la editora no-lineal, ya no trata más de articular una secuencia sino de crear un collage o una síntesis que exprese más que lo que cuente. Lo digital es con certeza un realismo esencialmente conceptual que nos permite restituir bajo la forma visible (perceptible), un universo de pura abstracción matemática.

Se trata de una imagen que no referencia encuadres predeterminados por las proporciones del cuerpo humano, sino de una forma de representar simbólica como las de Altamira, en base a patrones perceptivos no representativos. Muy acostumbrados a racionalizar y a entender la realidad por el lenguaje verbal, vacilamos mucho frente a lo simbólico y lo no referencial. Hoy trabajamos con: configuraciones, texturas, mutaciones y movimiento y nos cuesta mucho aceptarlo.

La síntesis digital excluye el referente figurativo y narrativo borrando la verosimilitud que nos permitía reconocer la realidad. Hoy de lo que se trata con la imagen es de colorear, alargar, multiplicar o yuxtaponer imágenes sin referencia verbal o narrativa. Evidentemente la imagen camina hacia la síntesis, que es de naturaleza híbrida y está alimentada por influencias distintas y contradictorias. La tendencia es la simulación realista, es decir, la sustitución del mundo real por un mundo virtual. La imagen es hoy principalmente un proceso de manipulación informática y ya no más una reproducción de la marca dejada por la luz.

Hoy, el comunicador audiovisual, es decir el creador de imágenes y sonidos, se enfrenta al reto de trabajar en este mundo de posibilidades infinitas, de crear imágenes objetivas desde lo subjetivo, de construir paisajes externos desde lo interno, y de crear universos creíbles y realistas sin ninguna referencia real o tangible.

## **LA NARRATIVA ESTRUCTURADA**

Desde siempre el contar historias tuvo la fascinante capacidad de congregarse alrededor de una fogata, en torno de una mesa o de una pantalla, transformando la narración en un ritual de historias que avanzan y retornan, que se mezclan y transforman, pero siempre de una forma lineal, cronológica, con un comienzo, un medio y un final. Recuperar las claves que sustentan las narrativas, significa reconstruir la propia historia de la humanidad, nuestra manera de ver y de entender el mundo.

En su sentido etimológico, “la narración es una exposición de hechos, pensamientos y sentimientos” y el relato “la manera de relacionarlos en un orden que tiene diferentes niveles de concordancia”. Narración y relato se juntan en una estructura que se compone tradicionalmente por un tema, un argumento y varios personajes que se oponen. Una estructura narrativa que da cuenta de una serie de acontecimientos que se exponen a través de voces y diálogos, siempre contextualizados en un tiempo y en un espacio determinado que los representa. Las diversas maneras de estructurar un relato pueden ser identificadas bajo sus constantes de contenido, forma y acción, que definen a la vez, tanto su manera de contar como las relaciones culturales que desencadenan.

En este cosmos de las narraciones y relaciones comunicativas, Ise ha mantenido por años la estructura aristotélica de los tres actos: Inicio, confrontación y resolución. La aplicación de esta norma comprueba que la base de la narrativa y de su sentido, esta justamente en la forma en que estructura sus historias y los personajes que en ella intervienen.

Solo asumiéndose como una generalización del arte en movimiento, la imagen hoy se encuentra en nueva revitalización, expandiéndose y realizando transformaciones substanciales para garantizar su permanencia delante de las otras formas de cultura.

Estamos en un momento en que lo digital y lo informático están introduciendo un gran desorden en la industria de las imágenes y de la manera de mirar el mundo, de contar historias, de combinar imágenes y sonidos y también porque no decirlo... de pervertirlos, de producir y distribuir materiales audiovisuales y hasta la propia experiencia de ir y ver cine.

Estamos en una total heterogeneidad de medio, una confusión de procedimientos, una impureza de usos de los materiales a partir de lo cual debe surgir en medio del desorden una nueva forma de hacer y expresar el arte en movimiento.

La luz está ahí, el movimiento también, la pantalla y hasta la imagen filmada está en el lugar de la pantalla...pero la forma de narrar y contar historias ya no es la misma de los orígenes. Hoy lo digital hace posible producir efectos en vivo en el mismo instante en que se están captando las imágenes...como con las cámaras caseras, que ya viene con efectos especiales incorporados. Hoy se van visualizando las imágenes en el mismo momento en que se están filmando, inclusive insertar sonidos y efectos en el mismo

momento en que se captan las imágenes, haciendo que los propios productores, o los actores, sean.

### **TENDENCIAS EXPRESIVAS DE LO DIGITAL**

Entre las nuevas tecnologías digitales y las nuevas formas de percepción de la imagen, encontramos una expresividad de la imagen contemporánea, que comienzan a delinear características estructurales y modos estéticos que de una manera cada vez más nítida, construyen las formas expresivas del final de este siglo.

Tecnología y consumo de bienes audiovisuales junto al progreso de las telecomunicaciones, estrechan el tiempo y el espacio en que se mueve el hombre contemporáneo. La expresión es principalmente una producción cultural que evidencia la complejidad cada vez mayor del pensamiento y la vida. Detectamos nuevas sensibilidades, nuevos problemas de representación. Nuevos conceptos estéticos y nuevas formas de comprender el mundo.

- Desintegración de la unidad. Es decir, no más formas unitarias
- Estética de la saturación que lleva al vacío
- Estética del exceso...
- Máxima concentración de información en un mínimo de espacio tiempo
- Super-poner todo
- Configuraciones híbridas
- Reciclaje de imágenes
- El valor de la fotografía
- Imágenes aleatorias sin previsión
- Desarticular la homogeneidad
- Ruptura de lo lineal narrativo-temporal-espacial
- Alta resolución
- El paisaje sintético
- El recurso se convierte en lenguaje

- El cine es cada vez más digital: Menos verdad y más verosímil
- La imagen ya no designa necesariamente alguna cosa.

En ese sentido es necesario levantar algunas características entendidas como tendencias estructurales en tránsito en las artes y la comunicación mediática:

- MEDIOS DIGITALES:** Articulados por el ciberespacio
- MULTIMEDIA:** Se trata de relaciones sutiles, inéditas y creativas de diversos medios digitales. Posibilidades ilimitadas de combinaciones.
- REALIDAD VIRTUAL:** Simulación digital de ambientes, objetos y sujetos
- INTERACTIVIDAD:** Redes de conexión entre hechos, personajes y objetos.
- SÍNTESIS:** Lecturas posibles por relación. Lectura de tipo sinestésica, que atiende a los que es visto, a lo que es dicho y a lo que es escrito.
- ACELERACIÓN:** Velocidad y vértigo
- SIMULTANEIDAD:** Ambientes y ventanas en paralelo, para invocar nuevas imágenes. .
- FRAGMENTACIÓN:** Mosaico de imágenes y collage. Configuración híbrida.
- MUTACIÓN:** Flujo y transformación. Presencia simultánea de elementos heterogéneos en un movimiento vertiginoso que torna mutantes todos los eventos, todos los contextos, todas las operaciones.
- SATURACIÓN:** Estética neo-barroca. Exceso de información. Concentración máxima de información en un mínimo de Espacio-Tiempo.
- SUPERPOSICIÓN:** El plano se vuelve relativo y se multiplica en un solo texto. Pluridimensionalidad de la imagen. **RECICLAJE:** Nuevo uso de las imágenes como simple materia prima.
- HETEROGENEIDAD:** Diversidad. Mundo representado como trama de relaciones.
- MULTIPLICIDAD:** Contrapuntos verticales y horizontales convierten la pantalla en un espacio híbrido de múltiples imágenes, voces y textos.
- DESINTEGRACIÓN:** Ruptura de la unidad. Rechazo a las formas unitarias. Inestabilidad. Ausencia de integración estructural, temática o estilística.

## ESTETICA Y LENGUAJE

Nuestra época se caracteriza por gigantescos progresos en el plano técnico, pero al mismo tiempo por un congelamiento en el plano cultural. Esta aparente paradoja evidencia las contradicciones contemporáneas entre las técnicas de producción y las expresiones culturales que se manifiestan en formas y lenguajes. ¿No es acaso la historia de las ideas estéticas la historia misma de los medios que nos permiten expresar esas ideas?

Tales medios lejos de configurar dispositivos enunciados neutros e inocentes, desencadenan mutaciones sensoriales, perceptivas y expresivas que son el motor de las grandes transformaciones estéticas y por esa razón son impensables una época de florecimiento cultural sin un correspondiente progreso de sus condiciones técnicas y expresivas, así como también es inconcebible una época de avances tecnológicos sin consecuencias en el plano cultural.

Solo una verdadera actitud creadora puede darle forma sensible a las mutaciones que la sociedad industrial está produciendo, tornando explícitas las nuevas relaciones que las tecnologías electrónicas e informáticas de la imagen están introduciendo, poniendo en cuestión a una sociedad demasiado excitada por el frenesí de los video-games, los video-clips y la publicidad “marketera”. Solo esa actitud crítica e innovadora puede garantizar la recuperación de toda esa energía de una posmodernidad que se diluye en el marasmo del tráfico cotidiano de imágenes y narraciones.

No se trata solamente de utilizar plenamente las “posibilidades de la máquinas de producir imágenes” (cámaras digitales y editoras no lineales), que ya vienen inscritas en sus dispositivos técnicos, sino de redefinir nuestra propia manera de entender y lidiar con ese medio. Es necesario que cada producción reinvente la manera de apropiarse de



una maquina enunciadora. En ese sentido las posibilidades de esa máquina estarán en permanente mutación y crecerán en la misma proporción que el repertorio de todas las obras producidas.

Explorar las posibilidades de los instrumentos audiovisuales implica ubicarse en un límite, someter la lógica industrial del instrumento, porque lo que hace un verdadero creador de los medios es justamente subvertir las funciones de la máquina, manejándola contra el tráfico de su productividad programada. El creador de imágenes es como un científico, un inventor de formas y procedimientos, cuestionando los patrones y las finalidades que los condicionan. De hecho una de las funciones de las mediaciones técnicas es sustituir las habilidades creativas, ósea, su destreza en la manipulación de la materia plástica y sonora. Hoy son las maquinas las que realizan ese esfuerzo físico, cabiéndole al artista la actividad creativa e imaginativa.

Hoy, el que posee una maquina con programas gráficos y de efectos, es capaz de generar cualquier tipo de paisaje, de imagen, de melodía o de diseño, aunque no tenga destrezas manuales para la pintura o la música, siempre y cuando sepa concebir correctamente la técnica y la estructura significativa de la obra. Pero esto no significa que todos pueden crear y producir obras, simplemente significa que ha cambiado el tipo de aptitud necesaria para crear a partir de máquinas de producción simbólica.

El creador audiovisual debe ahora saber de informática y hasta de matemáticas para poder sacarle el mejor partido posible a su relación con la máquina, y al mismo tiempo los informáticos comienzan a estudiar arte para resolver de mejor forma, los algoritmos de visualización de sus programas. En este sentido es posible asegurar que el verdadero sentido creador de nuestro tiempo, es doblemente motivado por la técnica y el imaginario creador, siendo necesario un dialogo productivo que el artista-técnico traba con sus instrumentos creativos.

Las nuevas tecnologías de la imagen y el sonido abren hoy un terreno hacia aquello que podríamos identificar como cultura de lo disponible o de lo virtual, algo que existe esencialmente en estado de posibilidad, y que podría ser actualizada de infinitas maneras. La imagen es ahora una realidad “fantasma”. Ella está ahí para todos los efectos prácticos, pero que en rigor no pasa de ser una ecuación matemática a la cual se

dio forma plástica a través de un algoritmo de visualización. Basta mudar los parámetros numéricos para que la imagen posible se transforme en otra cosa y basta cancelar su algoritmo de visualización para que ella retorne a su estado de mera posibilidad matemática dentro de una memoria digital.

## **NARRACIÓN DIGITAL**

Solo asumiéndose como una generalización del arte en movimiento, el cine se encuentra en su más plena vitalidad, expandiéndose a transformaciones substanciales para garantizar su permanencia delante de las otras formas de cultura. El cine que ya fue teatro de sombras y de linternas deberá sufrir una nueva ruptura con las formas y prácticas fosilizadas, buscando formas innovadoras para reafirmar su modernidad. Estamos en un momento en que la electrónica y la informática están introduciendo un gran desorden en la industria de las imágenes y de la manera de mirar el mundo, de contar historias, de combinar imágenes y sonidos y de pervertirlos, de producir y distribuir materiales audiovisuales y la propia experiencia de asistir a ver una película.

Estamos en una total heterogeneidad de medio, una confusión de procedimientos, una impureza de usos de los materiales....a partir de lo cual debe surgir en medio del desorden una nueva forma de hacer y expresar el arte en movimiento. La luz está ahí, el movimiento también, la pantalla y hasta la imagen filmada está en el lugar de la pantalla...pero la forma de experimentar la imagen ya no es la misma de los orígenes. La tecnología hace posible producir efectos en vivo en el mismo instante en que se están captando las imágenes...como con las cámaras caseras que ya viene con efectos incorporados. Hoy se visualiza simultáneamente lo que se está filmando en cine en una cámara de video (Video-assist), pudiéndose ahora hasta incluir los sonidos y efectos en el mismo momento de filmación, para que el equipo de técnicos y actores pueda ver el resultado en el mismo contexto de filmación. Las narrativas elípticas, los escenarios artificiales, el nuevo papel de la palabra en el texto escrito, los encuadres más televisivos, los fragmentos, la mirada a la cámara, son las nuevas formas compartidas de los medios.

La narración empieza con la necesidad de controlar la mirada y la lectura del espectador hacia los elementos y sentidos de una narración. No se quería una interpretación diferente de aquella que la historia se contada exigía. En la raíz de esa necesidad esta todo el peso histórico del lenguaje verbal, donde solo tiene sentido aquello que esta *linealizado*. Conformando al modelo significante del lenguaje escrito. Se trata de crear un lenguaje que ordenara la imagen confusa de los comienzos del cine. La aparición de los *Nickelodeons* como salas pequeñas burguesas e intelectuales.

Este proceso de “linealización” que hoy se nos hace difícil dejar de entenderlo como natural e inevitable, no es más que el resultado de una convención que se fue concretando con la sucesión de una infinidad de películas. La narración es una forma de escribir la simultaneidad de acontecimientos que ocurren en una narración (Hitchcock en la escena del Albert Hall en “El hombre que sabía demasiado”). El orden de los factores determinando un producto. Detalles, insertos, cortes de planos lejanos a cercanos. Acción-reacción. Secuencias de causa efecto.

Al heredar de la TV el aparato tecnológico también hereda una postura parasitaria en relación a otros medios y a su propia expresividad. El video arte fue pionera en negar y denunciar esa tendencia pasiva, logrando definir estrategias y sentidos propios. La búsqueda de un lenguaje propio construye un sistema de expresión específico a partir del cual forja u sus discursos sobre la realidad y la irrealidad. El termino lenguaje no necesariamente se emparenta con las reglas de una lengua natural. El lenguaje del video si existiese no tendría el mismo carácter normativo de una gramática o una sintaxis de los mensajes verbales. Por ejemplo, la tendencia al primer plano no es una regla absoluta, dependerá de la expresión-significación. El lenguaje del video es ante todo un fenómeno cultural, es decir condicionado a un momento de desarrollo tecnológico, a una forma de expresión, a una forma de percepción, a las demandas imaginarias, subjetivas, estéticas, particulares de una época y de un lugar.

El lenguaje del cine es producto de las condiciones de comienzos de siglo. Relación con el teatro y la literatura hegemónica de esa época. Un lenguaje del video está íntimamente ligado a la renovación de las formas, estilos, ideologías y técnicas relativas a la intervención artísticas. Por su baja definición y profundidad de campo, el video tiende a descomponer analíticamente los motivos, configurando un lenguaje de fragmentos y detalles que son articulados para sugerir un todo, que jamás puede ser

develado de una sola vez. Por eso el recorte más adecuado sea el Primer plano. Los encuadres tienden al recorte, a cerrar y a acercarse. Limita el espacio y el número de figuras que pueden aparecer en un cuadro. No son pertinentes los escenarios excesivamente realistas. Apunta para la síntesis y para el esquema:

- Reduce lo figurativo a su mínima significante.
- El encuadre tiende a ser más estilizado, más abstracto.
- Mucho menos realistas que sus ancestros.
- Suprime la profundidad de campo al cerrar el encuadre.
- Desintegra la homogeneidad de la escena. No deja un sentido directo con un solo plano sino que estimula la lectura por asociación y articulación de planos. Ojo sensible a las estructuras significantes.

El video solicita un montaje elocuente capaz de producir sentido por medio de la yuxtaposición de planos simples. Un juego poético de metáforas y metonimias.

**METAFORAS:** Imágenes materiales articuladas para significar relaciones inmateriales

**METONIMIAS:** Transferencias de sentido entre imágenes.

Se juntan imágenes para sugerir una nueva relación no presente en los planos aislados. Proceso de asociación se llega a la idea abstracta e invisible de los ideogramas chinos. Estructura circular y reiterativa de su forma significante de narrar.

La recepción del video es dispersa y distraída. Pude ver el video en diferentes órdenes, saltar secuencias, y hasta reeditar algunas partes. No se puede asumir una forma lineal y progresiva, con efectos de continuidad amarrados como en el cine.

Se logra mejores resultados cuanto más circular y recurrente es su narración, reiterando ideas y sensaciones en cada nuevo plano. Paneles fragmentados e híbridos como en collage. La narrativa en el video solicita la intervención del espectador, a partir de una estructura abierta. El arte del video se configura más como proceso que como producto. Reclama un tratamiento discontinuo y fragmentado que trae consecuencias también la lectura del espectador. Margen de autonomía de lectura. Nada garantiza que aquel siga el mismo camino de entendimiento sugerido o imaginado por el realizador. Los márgenes de control son mucho menores que en el cine o la TV. Son solo tendencias generales y no configuran reglas universales bajo las cuales debemos subordinarnos.

Reinventar las funcionalidades narrativas. Apropiarse de las posibilidades tecnológicas y expresivas en permanente mutación.

**Bibliografía:**

- Costa, J. (1995). *Comunicación corporativa y revolución de los servicios*. Ciencias Sociales, Madrid.
- Costa, J. (2002). *Imagen corporativa en el siglo XXI*, La Crujía, Buenos Aires.
- Costa, J. (2009). *El DirCom hoy. Dirección y gestión de la Comunicación en la nueva economía*. Costa Punto Com, Barcelona.
- Manucci, M (2006). “Comunicación incertidumbre y liderazgo”. Ponencia presentada en el XIV Congreso de Felafacs, Bogotá.