



Usos de

Medios

Tecnicidad, Periodismo y Tiempo

Lina Uribe Correa
Becaria Programa Fullbright
Institución Universitaria Tecnológica de Comfacauca
luribe@tecnologicoconfacauca.edu.co

Resumen

El texto presenta una serie de relaciones entre tecnicidad, tiempo y trabajo periodístico para interrogar sobre el alcance de la actividad periodística en la contemporaneidad, sus posibles transformaciones y desplazamientos. Se pregunta sobre el papel del periodismo frente a los cambios tecnológicos y, especialmente, en relación con el advenimiento de la virtualidad, de la invasión informacional y la noción de tiempo real, así como la indistinción entre periodismo y entretenimiento en formatos actuales, lo cual podría marcar cambios también en los intereses y formas perceptuales de las audiencias. Se trata de un ensayo que plantea más inquietudes que respuestas y que puede ser el punto inicial de exploraciones más profundas sobre la relación periodismo, intervención técnica y la dimensión temporal.

Palabras clave: Periodismo, entretenimiento, intervención técnica, tiempo real.

La máquina del tiempo

Sería evidente decir que para los sujetos contemporáneos todavía es posible determinar el aquí y el ahora de su presencia física y ella en relación con los objetos de su entorno vital. Sólo la ficción de películas futuristas llama la atención sobre las consecuencias de la intervención técnica en la construcción de realidades virtuales, para las personas que en la cotidianidad de sus vidas se preocupan por asuntos más aterrizados como el costo de la educación de sus hijos o la reposición de su viejo

La idea de un mundo establecido en una dimensión inmaterial generada por las máquinas aparece difusa y utópica en la experiencia de la vida sensitiva porque todavía persiste la consideración de una realidad palpable, tangible, verificable a la vista. Sin embargo, esa percepción del mundo podría comenzar a perder sentido cuando se empieza a entender que, ahora más que nunca, es posible crear en la computadora imágenes como, por ejemplo, la de Bush desayunando con Bin Laden en su casa de campo.

Esa imagen no solamente reproducida de la realidad (copia de la arquitectura y del rostro humano) sino re-creada a través de

la manipulación técnica, ocasiona una percepción tan real que el ojo es "engañado", lo cual hace que se vayan a pique muchos de los presupuestos sobre los cuales la realidad es fácilmente comprobable, especialmente en actividades cuya materia prima es precisamente esa, la realidad, como en el caso del periodismo. Dos de estos antiguos presupuestos tienen que ver con que la veracidad de los hechos puede comprobarse con la observación de los mismos o que las imágenes no mienten.

El asunto trasciende incluso la órbita de la objetividad tan rebatida y sobre la cual hay reservas, más aún con lo expresado por Walter Benjamin (1982) al afirmar que mientras más se desarrolle una intervención técnica intensa a través del montaje, la manipulación visual, la iluminación, los filtros, se tendrá la sensación contraria, es decir, ausencia de cuerpos extraños y por ende, mayor realidad.

La idea desbarata el supuesto de la "información objetiva" en el periodismo, relacionada tradicionalmente con la "no manipulación de los hechos". Esa concepción convencional y fuera de toda lógica en la naturaleza subjetiva del ser humano, imponía la instalación del discurso periodístico como espejo de una realidad inmodificable.

El traer a colación las posibilidades infográficas no advierte una mirada apocalíptica frente al impacto de la realidad virtual y mucho menos, aseverar que la manipulación de las imágenes estaría poniendo en peligro la actividad periodística; se trata de llamar la atención sobre la tendencia en el uso de las TIC's hacia la creación de "otras realidades" en diversas esferas, incluidas las del juego y el entretenimiento y, por qué no, en el campo de la información, para recrear situaciones, dramatizarlas, explicarlas o sintetizarlas.

Se trata de observar la forma como la intervención técnica y el uso intensivo de las tecnologías informáticas, sumadas a la necesidad cada vez más dramática de inmediatez de la información, del tiempo real y del acortamiento del espacio-tiempo

de la producción-recepción, está originando escenarios de saturación visual, auditiva y textual que pueden generar, a su vez, una especie de estado irreflexivo frente a la realidad mediatizada:

lo que requiere estudio es ese estado de hipnotismo activo, que te permite ver fija y concentradamente una pantalla de 20 por 20 centímetros durante horas...el efecto de fuga no se produce únicamente en la realidad virtual... las formas en que nos fugamos de la realidad concreta se van a volver cada vez más sofisticadas (González, 1982)

Las fronteras del tiempo

El tiempo real como paradigma informativo y la intervención técnica de síntesis visual son dos aspectos que influyen en los cambios que está sufriendo la actividad periodística. Como lo plantean María Dolores Ayuso y Antonio Parra, aunque el tiempo en Internet es un tiempo real lo que se presenta es una serie de imágenes inmediatas, bajo el supuesto del "aquí y ahora" pero realmente no se sabe lo que está pasando. Según Ayuso y Parra se trata de la cultura del paradigma del *broadcast*.

Después de la ampliación del concepto de *periodismo* por efecto de la aparición de los medios audiovisuales y del protagonismo social creciente de los procesos de gestión de la información, el periodismo digital está empezando a romper las variables de espacio y tiempo que hasta ahora habían enmarcado y dado sentido al trabajo periodístico (Ayusa, 2004).

Paul Virilio señala que, debido al efecto de la aceleración producida por la liberación de los medios de comunicación, en un futuro no muy lejano no habrá "aquí" ni "ahora",

solo la confusión mental de lo cercano y lo lejano, el presente y el futuro, lo real y lo irreal, mezcla de la historia, las historias y la utopía alucinante de las técnicas de comunicación, usurpación informacional que durante mucho tiempo avanzará en mascarada tras los oropeles de esas ideologías de progreso (Virilio, 1996).

En relación con el tiempo, parecería que el que se hace evidente en las tecnologías informáticas y telemáticas es un tiempo que supera las convenciones terrenales, "el tiempo Internet" que no es el mismo del reloj mecánico o del reloj biológico. Es un tiempo sin tiempo, sin tic-tac; como lo mencionaría Husserl traído a colación en el texto de Virilio, en el cual el espacio se limita al mundo de la experiencia sensible.

Castell señala lo mismo, cuando propone la idea de que el "tiempo atemporal", que es el tiempo dominante en la sociedad contemporánea,

se da cuando las características de un contexto determinado, a saber, el paradigma informacional y la sociedad red, provocan una perturbación sistémica en el orden secuencial de los fenómenos realizados en ese contexto. Esta perturbación puede tomar la forma de condensar la secuencia de los fenómenos con el fin de lograr la instantaneidad, o también introducir una discontinuidad aleatoria en la secuencia. La eliminación de la secuenciación crea un tiempo indiferenciado, que es equivalente a la eternidad (Ayusa, 2004)

En el tiempo universal o tiempo del presente perpetuo, ¿cuál es el hecho actual para el periodismo? ¿Cómo distinguirlo en un tiempo como ese? ¿Dónde está la novedad, la actualidad, el acontecimiento de trascendencia que debe ser publicado para que quede en la historia?, ¿cuál historia cuando esta se confunde con la utopía, de qué presente habla el periodismo en un tiempo en el cual no hay idea de futuro ni de pasado?

Virilio concluye:

el tiempo presente ya no puede describirse adecuadamente como el **continuo de actualización** de las tendencias fuertes de la Historia, sino más bien como el advenimiento discreto de un tiempo real que en sí mismo no sería sino la consecuencia de una especie de estadística general de la evolución histórica, ¡con lo que nuestra realidad presente nunca sería otra cosa que un efecto de realidad o, más exactamente, una ilusión de síntesis! (Virilio, 1996).

Los fenómenos descritos y el cúmulo de información que se genera de todos los lugares del planeta y se dispara por los medios de comunicación como televisión e Internet, en formatos difusos, complejiza la identificación de los discursos periodísticos. La dimensión de la información se funde con otras intencionalidades.

Si los hechos `discretos` dejan de ser lo clave en el periodismo, dado el aumento exponencial del poder de las tecnologías de transmisión, tratamiento, archivado y producción-síntesis de imágenes y textos audiovisuales; es decir, si la síntesis de textos tecnológicamente mediada es ahora más relevante que el abordaje de hechos discretos, lo que va a ocurrir es que el periodismo sea progresivamente absorbido por la más poderosa industria de síntesis y procesamiento de textos para la generación de `accidentes` y trastornos de lo real: la industria del entretenimiento (González, 2001)

El problema, entonces, va mucho más lejos y parece centrarse en el alcance de la actividad periodística en la contemporaneidad.

Si lo que señala Julián González se está registrando, podrían caber preguntas como: ¿Qué papel juega, entonces, el periodismo en un tiempo como éste en el cual prima la necesidad de entretenimiento?

González considera que el entretenimiento es una lógica cultural compleja y poderosa y su objeto no es "hacer más comprensible el mundo" (¿objetivo del periodismo?) sino el producir choques en la experiencia cotidiana del ciudadano que, paradójicamente, es al tiempo veloz e inmóvil. Por ello, invita a los formadores de periodistas hacia la reflexión sobre el peso de la lógica del entretenimiento en la composición de la información de actualidad.

Dicha reflexión, según González, no debe enmarcarse en una mirada que acusa de estafa a los empresarios del entretenimiento frente a las audiencias, sino en la necesidad de la población de estratos medios y altos de contar con `accidentes terapéuticos` para sobrevivir a la inmovilidad del trabajo veloz y sincrónico (González, 2001). Estos accidentes terapéuticos pueden hacerse posibles

en los videojuegos y simulaciones, pero también en la televisión y el Internet.

También cabría preguntarse: ¿qué vigencia tiene, entonces, el ejercicio del periodismo basado en la documentación de hechos reales, discernibles, en un momento de la historia en el cual la aceleración propiciada por el flujo informacional mediatizado privilegia la brevedad, la instantaneidad y el hecho tecnológico frente a la profundidad, interpretación y contextualización del contenido?

Virilio señala que la emergencia de la informática de simulación y el apogeo de las telecomunicaciones que favorecen la capacidad de acción del hombre a través de redes de comunicación teledirigidas, hacen revivir la idea de información como energía. Dicha energía se “materializa” en imagen y sonido, energía del tacto y del contacto a distancia. Ello indica que las operaciones en estos escenarios tecnológicos sitúan las realidades directamente en los espacios de recepción en el mismo tiempo en el que suceden.

“La puesta en ejecución de la velocidad absoluta de las transmisiones de señales elimina la velocidad relativa de la circulación de productos, las personas y los bienes, lo que permite mejorar en grado sumo, mediante diversos dispositivos ordenadores, la regulación automática de un tráfico, confundiendo la información súbitamente con su velocidad límite” (Virilio, 1996).

Esta idea de la confusión entre información y la velocidad en la que se transmite es muy significativa para hablar de periodismo, puesto que hoy más que nunca lo que interesa a la actividad periodística es la reducción entre el acontecimiento y el momento de publicarlo: la noticia es un artículo altamente efímero. Paradójicamente, es la búsqueda de la velocidad la que implica un riesgo en la actividad periodística.

El peligro de la noción de tiempo real para el ejercicio periodístico es que se podría generar una confusión inmanejable entre acontecimiento y transmisión.

Si bien es cierto, las empresas informativas, siguiendo esta premisa, hacen enormes esfuerzos por encontrarse a la par con los desarrollos tecnológicos mundiales, perceptibles en la adquisición de modernos aparatos para eliminar las distancias, salvar los obstáculos geográficos y agilizar en tiempo la publicación, dichos complejos informacionales no podrían verse abocados a desarrollar la actividad periodística en sus circunstancias tradicionales. ¿Cómo es posible realizar dicho ejercicio que demanda tiempo de investigación, recolección de datos e imágenes, confrontación de los hechos, redacción en un estilo que respete el lenguaje en su riqueza?

Para Pierre Bourdieu (1997), con ello se refleja el fenómeno del *fast thinking*, lo contrario a lo que “establece Platón en el filósofo, que dispone de tiempo”. Los *fast thinkers* son presa de las prisas. Según Bourdieu, “cuando se está atenazado por la urgencia no se puede pensar.” Para él, está claro que existe un vínculo entre el pensamiento y el tiempo. Uno de los mayores problemas que plantea la televisión, según el sociólogo francés, es el de las relaciones entre el pensamiento y la velocidad, lo cual podría condenar al periodismo y al medio televisivo a contar únicamente con pensadores que “piensan más rápido que su sombra”.

Un último punto para tener en cuenta en el análisis: la realidad que capta un periodista y un camarógrafo es una realidad fracturada, troceada (grabada) en partes. Los fragmentos son editados y montados a través de intervenciones técnicas que permiten dar coherencia a los hechos como historias completas, ya sea en los medios electrónicos o en los tradicionales. Sin embargo, el producto final también es un fragmento en sí mismo, de la realidad. Un noticiero es un cúmulo de fragmentos, no obstante, se simula que la realidad toda cabe en media hora de noticias.

Adicional a ello, el receptor, como lo plantea Benjamin, tiene una actitud dispersa (1982). La recepción no le significa una actitud de recogimiento. Como está plácidamente instalado en su alcoba o en la sala de su casa, el espectador de los noticieros los observa sin mayor concentración. Es más, tiene el control del

televisor y literalmente el control sobre lo que ve. Hace *zapping* constantemente, con lo cual realiza un montaje improvisado de la realidad, su propio montaje en tiempo real!

Repensar el periodismo

Respecto de la cantidad de datos que aparecen en Internet, Martínez Albertos (1993) menciona que hoy por hoy la mejor herramienta para lograr que el periodismo sobreviva y logre su distinción de tanta información y datos existentes en las redes de comunicación, es el retorno a los géneros periodísticos.

La pregunta es, ¿tan sólo recuperar antiguos géneros posibilitaría la supervivencia del periodismo o necesariamente le corresponde, como actualmente se está produciendo, desarrollar otras estéticas y otras lógicas para abrirse paso en el nuevo mundo de percepciones que desarrolla la técnica contemporánea y futura?

Algunos académicos y periodistas consideran que la salida es prensa informativa rápida en la televisión e Internet y prensa de análisis en los medios impresos destinada para los fines de semana. Ambos escenarios en la práctica periodística actual responden a la mezcla indistinta de información y entretenimiento.

Habría que pensar si lo *light* en los noticieros es un anticipo de un nuevo género por venir en atención a las transformaciones perceptuales y a las necesidades terapéuticas mencionadas. Cada vez más “divas” en la pantalla chica, cada vez más larga la sección de farándula, cada vez más deportes, chismes, chistes y concursos.

Este tipo de puestas en escena podría ser rasgo de un cansancio generalizado en la presentación de la realidad en formatos que ya no convocan, realidades retóricas que ya no dicen nada, agotamiento de formatos que siempre presentan lo mismo, noticias que de ser tan recurrentes, ya no son noticia.

Lo cierto es que algunas otras expresiones de hoy como el videoclip, el video arte y la infografía, están

marcando un llamado de atención al periodismo para que se repiense a sí mismo en una época que exige cambios, porque la existencia de otras formas de producir y de percibir, particularmente en relación con las nociones de espacio y de tiempo y de búsqueda incesante de nuevas sensaciones en la experiencia sensible, plantean un reto para la práctica periodística, sus opciones como actividad informativa y los cambios que debe sufrir en la contemporaneidad para fortalecerse en los diversos medios de comunicación.

De hecho, el hipertexto se constituye en un importante referente para analizar la forma de leer de las generaciones actuales y la necesidad del periodismo de transformarse para posicionarse en ese nuevo mundo perceptual, no sólo en Internet.

Bibliografía

AYUSA, María Dolores y PARRA, Antonio. (2004) Las tecnologías avanzadas de la información y la comunicación (TIC) y el nuevo paradigma temporal. *En*: Revista Ciencia de Información. Vol. 33. No. 2. Brasilia.

BENJAMÍN, Walter. (1982) La obra de arte en la época de su reproductividad. *En*: Discursos Interrumpidos I. Madrid: Tauros.

BOURDIEU, Pierre. (1997) Sobre la televisión. Barcelona: Anagrama.

GONZALEZ, Julián. (2001) Comentarios a la reflexión sobre tecnicidad, periodismo y tiempo real. Especialización en Comunicación y Cultura. Cali: Universidad del Valle.

MARTIN BARBERO, Jesús. (1998) De los medios a las mediaciones. Bogotá: Convenio Andrés Bello.

MARTINEZ ALBERTOS, JI. (1993) Curso General de Redacción Periodística. Madrid: Paraninfo, 2ª edición.

VIRILIO, Paul. (1996) El arte del motor. Buenos Aires: Manantial.