

6 versiones más una sobre la adaptación de libros infantiles al formato electrónico

Consejos para superar el drama de la pantalla en blanco

OK. Usted tiene bajo su responsabilidad acometer la tarea de realizar una adaptación de un libro para niños al formato multimedia-interactivo. La casa editorial lo presiona para no rezagarse en el mercado electrónico y usted debe poner manos a la obra cuanto antes. La literatura al respecto de dichas técnicas es escasa y su intuición está amodorrada. No queda sino intentar algunas versiones...

❶ *1ª versión. Mala, fea y barata.* Usted toma el libro y *escanea* (o digitaliza) una a una las imágenes y el texto. Le pone una flechita para adelante y otra para atrás para pasar de una página a otra y ¡ya está! Al fondo se escucha una musiquita miserablemente infantiloides.

❷ *2ª versión. Lo mismo que la anterior pero menos fea y ligeramente menos barata.* Se escanean igualmente las imágenes, pero se hacen ligeros retoques para que el color tenga mejor presencia. ¡Claro! Una cosa es el color de la impresión y otra es un monitor RGB. En el monitor dispongo de un colorido que las tintas no llegan a emular. En un alarde tipográfico, se transcriben los textos y se utiliza una fuente acorde a la pantalla del monitor. ¿Las flechitas? Igual que la versión anterior. ¿La música? Insoportable y constantemente presente.

❸ *3ª versión. La paranoia de la causa-efecto.* Se preparan las imágenes con más cuidado, e incluso se crean algunas nuevas especialmente para el multimedia. Mantenemos tercamente nuestra estructura lineal pero añadimos, como poseídos por una suerte de infantilismo curucuteador, miles de pequeñas situaciones intrascendentes para ser *clikeadas* y obtener algo... lo que sea. Si el cuento habla de un pequeño ratoncito, y *clikeo* el queso, éste sale volando como un cohete, se

pone a dar vueltas como un trompo, se transforma en Frankenstein, o cualquier cosa con tal de que a la causa siga un efecto. Ya lo sabemos, los niños disfrutaban mucho con eso, pero ¿y la narración? Bien, gracias. A cada efectito, eso sí, un sonidito.

❹ *4ª versión. Igual que la anterior, pero con extra-bonus free.* Agréguele un juego ¡súper divertido! ¿Por qué? Nadie lo sabe. Parece ser que computadora y juego son sinónimos. Por supuesto, coloque en el empaque: "Incluye un juego súper divertido". Esta complejidad nos obliga a incorporar el omnipresente menú con su omnipresente "Salir" y "Ayuda" ¡Cómo si estuviera en un laberinto, predispuesto a pedir ayuda y querer salir!

❺ *5ª versión. Alguien habla.* Tomemos todo lo anterior y agreguemos la palabra hablada. Una vez que aparece este ítem lo demás palidece. Existen infinitas maneras de hacer leer, ahora en voz alta, el texto. A los diseñadores españoles les encanta decir "zzalir" cuando aprieto "salir" y decir "menú" donde dice "menú". Por supuesto, la coartada que esto supone, es decir que el niño va aprendiendo a leer progresivamente, parece ser invulnerable; pero a nuestro entender genera más bien la necesidad de un botón para hacer callar al necio presentador. Pero no todo es malo. Las mamás pueden descansar, ir al aerobio o al *spinning* mientras la computadora les lee el cuento a los niños (haciendo las voces, ¡claro está!).

❻ *6ª versión. Levemente mejor, más bonita y mucho más cara.* Todo lo anterior en manos de un diseñador experimentado puede mejorar. Podemos mantener la estructura lineal para sostener el hilo narrativo, pero con una que otra bifurcación y alguna referencia hipertextual. Si somos lo suficiente-

mente hábiles no conectaremos escenas que se encuentren a una distancia mayor de dos bifurcaciones, pues nos veremos obligados a que haga presencia la horrible tecla “atrás”. Igualmente será necesario un equipo interdisciplinario. El diseñador traza las directrices de la experiencia comunicativa, pero la necesidad de dialogar con un músico, un programador experimentado, y un ilustrador analógico-digital es clave. La presencia de un equipo posibilita la multiplicación de las variables que supone un multimedia-interactivo frente a la experiencia libresco. A manera de ejemplo: el *mouse*. Tengo *click* de apretar y *click* de soltar, doble-*click*, *click* con el botón izquierdo, *click* con el botón derecho, *click* y arrastrar, *click* en un lugar, arrastrar y soltar en otro ¡un universo de posibilidades sólo para señalar! Tomemos otro ejemplo: la palabra. Ésta puede encontrarse en forma escrita, también en forma hablada, sea en *off* o por alguien presente en la pantalla. Puedo leer y a la vez escuchar lo que leo (fatal, ya lo mencionamos), pero también puedo leer y escuchar otra cosa. También es posible escuchar y simultáneamente leer fragmentos, frases o palabras que remarcan lo que se escucha. Puede no haber palabra escrita, solo hablada. E incluso, puede no haber palabra, sólo imágenes... y seguramente ¡la ciudad letrada tiembla!

- **Última versión. La auténtica.** Procure usted comprender la esencia comunicativa de dicho cuento. No el contenido o la moraleja, no la estructura narrativa, no la trama, no. Hemos mencionado la esencia comunicativa. Simplemente lo que el autor se propuso al escribirlo. Y con esto no nos declaramos esencialistas y acólitos de la-idea-pura-que-ya-tendrá-su-forma-que-le-calce. Todo lo contrario. Esto ya nos trae problemas, pues la idea no existe, ni existió, ni existirá sola; de alguna manera ya viene, en algunos casos, empalabrada (a veces en español, en alemán, etcétera, y eso ya es una diferencia). La idea de una *idea* desnuda que habita en los terrenos más allá de las esferas celestes y que encarna en algún medio comunicativo es algo indemostrable. Los medios, de alguna manera no median, sino que gestan la comunicación. Desde hace tiempo sabemos que las ideas no existen en abstracto o liberadas de algún tipo de forma; una idea ya presupone una forma. Entonces ahí está la clave. ¿Puedo reconstruir la génesis de la idea y por arte de birlibirloque en ese justo momento despojarla, si fuera posible un microsegundo, de su empalabramiento? Y de ser así, ¿podría gestarla de manera multimedia-interactiva? ¿Puedo acometer la traducción no de palabra a imagen audiovisual, sino de

idea empalabrada a idea multimedia-interactiva? Y en esa suerte de transmutación mediática, macluhanianamente (1) hablando, ¿qué queda obsoleto, qué se amplifica, qué se recupera, qué va a pasar cuando se sobrecaliente?

Ya lo sabemos, se amplifican las variables sensoriales. Tenemos capas de imágenes, movimiento y sonido. Es decir del 2D saltamos a 3D y 4D. Queda obsoleta la estructura lineal del libro y la omnipresencia jerárquica de la palabra escrita junto a todo el combo editorial: portada, lomo, guardas, etcétera. Recuperamos del pasado al cuentacuentos, al rapso-da que nos narra directamente lo sucedido. Y –ya lo estamos viviendo– el sobrecalentamiento de este medio invierte la propuesta audiovisual de pasiva (TV, radio, etcétera) a una altamente activa. Desencadenar la información de un multimedia en sus mecanismos decodificadores supone muchas veces un proceso más complejo que el de la simple lectura.

Para finalizar pongamos un ejemplo: la adaptación del libro *Midnight Play* de Kveta Pakovska, que pudiéramos traducir como *El Teatro de Medianoche*. En una evaluación reciente que hicieramos de dicho trabajo dejamos claro lo exitoso de la adaptación. Pero en el caso que nos ocupa, es loable cómo los autores tomaron decisiones realmente comunicativas. A la luna le gusta bajar al teatro de medianoche y entremezclarse con sus singulares actores en medio de las presentaciones. Esta es la esencia comunicativa. Ya eso es suficiente para iniciar un multimedia-interactivo. Ahora amplifique, recupere, deje obsoleto y prepare el sobrecalentamiento. La pantalla aún está en blanco, pero ya sabemos que no está, realmente, en blanco. ☑

Carlos Calderón. Arquitecto. Comité de Evaluación de formatos digitales de El Banco del Libro (Venezuela)
 e-mail: calderon@telcel.net.ve

Notas

- (1) Marshall MacLuhan, en su célebre libro *La aldea Global*, propone un modelo explicativo para comprender la naturaleza del impacto de la aparición de nuevos dispositivos tecnológicos, entendiéndolos como extensiones del ser humano. En este sentido un evento tecnológico debe analizarse de manera cuádruple para comprender su verdadero alcance. Es necesario observar qué capacidades del hombre, o de algún dispositivo tecnológico usado por éste, quedan amplificadas o potenciadas con el nuevo artefacto. Simultáneamente hay que comprender qué cosas han quedado obsoletas o han perdido vigencia. A la vez, es necesario observar qué otro dispositivo tecnológico o actitud humana, que hubiese quedado en desuso, está siendo recuperada del pasado. Junto a estas tres vertientes es necesario analizar qué inversión de funciones o de proyecto operará en el dispositivo tecnológico una vez que su excesivo uso lo “sobrecaliente” y lo empuje a sus límites. Haga usted la prueba y analice cualquier cosa, por ejemplo el teléfono: amplificó la velocidad de comunicación, dejó obsoleta la comunicación epistolar, recuperó la conversación larga e interpersonal que el mundo privado del siglo XIX había enclaustrado, y, al llevarlo a sus límites, volvió de nuevo a la comunicación epistolar, pero esta vez, electrónica: el *e-mail*.