



Martin Groisman
 mgrois@fadu.uba.ar
 Universidad Ort Uruguay
 FADU/UBA

Tal Vez Mañana

Un Estudio sobre la Ficción Narrativa en los Hypermedios

Resumen

Medio y medio es un grupo interdisciplinario argentino-uruguayo de investigación y producción, que se ha formado hace dos años en el contexto académico de la Universidad Ort de Uruguay, con el objeto de explorar las posibilidades de la ficción narrativa en el lenguaje multimedia.

Con la participación de docentes y profesionales del campo del diseño gráfico, la plástica, el cine, la televisión, la música, la programación de sistemas y la literatura se ha desarrollado un producto titulado: " Tal vez mañana..."

Se trata de una novela interactiva realizada en soporte cd-rom. La misma se basa en un relato original, que se desarrolla a partir de cuatro historias que transcurren en la ciudad de Montevideo.

Cada historia tiene un tratamiento de imagen diferente, que responde al uso de distintos lenguajes audiovisuales. (Fotonovela, artes plásticas, cine y video, literatura, música.)

La lectura de esta novela interactiva propone diferentes recorridos, posibilitando la navegación en diversas direcciones. De este modo, el lector va construyendo el sentido del relato a medida que avanza en su lectura.

Abstract

Medio y Medio is an interdisciplinary argentine-uruguayan group of research and production that originated two years ago in the academic context of the ORT University of Uruguay, with the object of exploring the possibilities of narrative fiction in multimedia language. With the participation of teachers and professionals in the field of graphic design, fine arts, the cinema, TV, music, system programming and literature, a product has been devised, called 'Maybe Tomorrow...'

It is an interactive novel constructed on CD-ROM support. It is based on an original narration, developed around four stories that take place in the city of Montevideo.

Each story has a different image treatment which responds to the use of different audiovisual languages.

The reading of this interactive novel offers different trajectories, making the navigation in diverse ways possible. In this way, the reader constructs the meaning of the narration as he/she advances in the reading.

"...en ese instante gigantesco, he visto millones de actos deleitables o atroces: ninguno me asombro como el hecho de que todos ocuparan el mismo punto, sin superposición y sin transparencia. Lo que vieron mis ojos fue simultaneo: lo que transcribiré, sucesivo, porque el lenguaje lo es..."

"...cada cosa (la luna del espejo, digamos) era infinitas cosas, porque yo claramente la veía desde todos los puntos del universo."

J. L. Borges, El aleph

Introducción



El propósito de este estudio es establecer algunas reflexiones surgidas en el transcurso de una Investigación desarrollada en la Escuela de Altos Estudios de Diseño y Comunicación de la Universidad Ort de Uruguay.

El objetivo principal de dicha investigación consistió en el estudio de las nuevas posibilidades narrativas que inaugura el lenguaje digital y los medios interactivos, englobados en el concepto de hypermedios.

Esta forma de organización del trabajo, -donde la metodología de investigación esta ligada indisolublemente a una *praxis*-, ha dado como resultado un producto (ciertamente difícil de clasificar), que hemos bautizado con el nombre de: "Tal vez mañana", una novela interactiva.

El concepto fundamental que ha regido todo el proceso de diseño y producción de dicha "novela interactiva" ha sido el de utilizar al máximo las posibilidades tecnológicas que brindan la *convergencia* de los diferentes lenguajes visuales analógicos (fotografía, dibujo, cine, video, sonido, etc., - contenidos y procesados en un mismo soporte digital. Los llamados "artefactos de audiovision avanzada", puestos a funcionar al servicio de un relato de ficción.



El tiempo de la historia, el tiempo del relato, el click

La estructura dramática de un relato clásico, desarrollado en cualquier lenguaje expresivo tradicional –literario, fílmico, teatral– es representada habitualmente con la figura de **una curva**. Los hechos se ordenan sucesivamente, desde el principio hasta el fin, en una rutina inalterable: presentación del conflicto, su desarrollo *in crescendo* hasta alcanzar el clímax, y su posterior desenlace.

A partir de esta condición de estructura común, cada uno de los medios audiovisuales ha sabido adaptarse a una métrica particular, inventando su propia “forma de onda” narrativa.

El pasado Imperfecto

“...hacer cine es escribir sobre un papel que arde.”

Pier Paolo Pasolini.

El Cine, en el ámbito industrial, ha establecido en 90 minutos +/-, el tiempo necesario (y standard de comercialización) para desarrollar un relato audiovisual. Ese tiempo es suficiente para sacudir al espectador con una buena historia.

Todo el proceso de realización de un film se estructura en dos etapas: el rodaje que implica la toma de decisiones en cuanto al encuadre, angulación, tipos de lentes, iluminación, puesta en escena, etc., y el montaje que implica el armado, la puntuación final del discurso fílmico.

El tiempo y el espacio de la historia son capturados por la cámara, y ordenados siguiendo el hilo del relato.

La toma puede hacerse una y mil veces, pero solo una será elevada a la categoría de Plano, es decir, la unidad mínima de narración en el lenguaje cinematográfico.

La escritura fílmica definitiva se construye en el montaje, con el ordenamiento lineal y sucesivo de los Planos, siguiendo las leyes clásicas de continuidad de la narrativa audiovisual: *raccord* de mirada, de dirección, de movimiento, etc., y marcando el ritmo del corte.

La lógica de la estructura dramática se encuentra y reproduce en cada una de las instancias del relato: los picos, mesetas y quebradas de la tensión dramática se encuentran en la estructura misma de cada plano, de cada escena, de cada secuencia.

Toda la historia está contenida en un mismo módulo temporal y espacial: el rollo de película. Este límite material del tiempo del relato, es a su vez la medida del tiempo de la proyección.

La luz del proyector dibuja en la pantalla imágenes que ya fueron creadas. No hay nada que hacer con ellas, solo mirarlas.

El Presente Continuo

La Televisión en cambio, en su función de garante universal del flujo electrónico de imagen y sonido, atomiza la tensión dramática, convirtiendo a la curva dramática en una figura temporal-espacial continua: una espiral.

La transmisión televisiva “en vivo y en directo” constituye una nueva forma narrativa. La tensión dramática se proyecta siempre hacia adelante: lo más importante siempre es lo que está por venir (en el próximo bloque).

En el presente continuo de la transmisión televisiva, el ritmo narrativo se comprime y se dilata, según el formato del programa.

La televisión tiene la capacidad de producir micro-dramas cada 20 segundos, bajo la forma de programas informativos, tandas comerciales, talk shows y partidos de fútbol.

Pero también puede producir y mantener “en el aire” una ficción durante un tiempo prolongado (meses, años), Allí, la representación cotidiana de la ilusión, de tan familiar, se vuelve necesaria.

Las telenovelas –género emblemático de la ficción televisiva– tienen una estructura dramática de conflictos superpuestos en capas. El nudo de la trama, el conflicto principal (por ejemplo el clásico: ella es rica – él es pobre) está diseñado para ser desarrollado y sostenido toda la temporada. Hay que mantener la tensión dramática por el tiempo de duración del contrato. Habitualmente, el casamiento de los protagonistas significa el final de la historia.

Pero al ser una tira de emisión diaria, cada capítulo además debe tener una intriga, un poco de suspenso, un pico dramático, un desenlace. Y a su vez, cada bloque debe contar con un *crescendo* dramático que logre vencer la distracción de la tanda comercial.





Futuro Anterior

La narrativa en el lenguaje digital, introduce una dimensión nueva en el manejo de las posibilidades de combinación del espacio-tiempo, a partir de la estructuración de la información en una arquitectura no lineal.

El espacio y el tiempo se presentan como categorías que pueden actuar en condiciones mas relacionadas con el formato de un sueño:

Condensación y desplazamiento. Metáfora y Metonimia. Una imagen, un personaje, un lugar, pueden presentarse ante nosotros en forma sucesiva, pero a la vez simultánea.

Puede seguirse en la lectura una trayectoria lineal y prefijada, pero también puede seguir un recorrido no-lineal y aleatorio.

Las categorías habituales para definir la relación espacio-temporal del relato audiovisual tales como continuidad directa o indirecta, elipsis definida o indefinida, flashback, flashforward, etc., quedan cuestionadas, desde el momento mismo en que la ubicación de una unidad dramática en el relato, es RELATIVA al modo de lectura e interacción del usuario.

Al pensar al diseño de interfase como el modo de acceso a la información por parte del usuario o "navegante", queda establecido el nivel de interactividad y compromiso que se espera del espectador para la construcción de la trama.

A la cuestión del carácter continuo o discreto del tiempo, la física actual formula la hipótesis de que puede haber "irregularidades" en la estructura del tiempo, el cual podría aparecer como continuo y "fluyente" en la escala macrofísica, pero discontinuo, "granular" y además irregular -en periodos de diferentes proporciones- en la escala microfísica. Esta definición del tiempo es la que más se acerca a las posibilidades del uso del relato audiovisual en los hipermedios.

Desde este punto de vista, la figura adecuada para representar la trayectoria de la tensión dramática en los hipermedios, podría ser la que aporta la topología: La banda de Moebius. Una figura conformada por una superficie continua, sin exterior ni interior; una cinta de dos lados que en realidad son uno solo. Pensando en el lenguaje multimedia, la narrativa lineal -no lineal, pone en juego permanente la doble dimensión del tiempo: CONTINUO Y DISCRETO.

Todo puede suceder en forma sucesiva pero también simultanea. El aleph.



Conclusión

Medio y medio es un grupo interdisciplinario argentino-uruguayo de investigación y producción, que se ha formado hace dos años en el contexto académico de la Universidad Ort de Uruguay, con el objeto de explorar las posibilidades de la ficción narrativa en el lenguaje multimedia.

Con la participación de docentes y profesionales del campo del diseño gráfico, la plástica, el cine, la televisión, la música, la programación de sistemas y la literatura se ha desarrollado un producto titulado:

"Tal vez mañana..."

Se trata de una novela interactiva realizada en soporte cd-rom. La misma se basa en un relato original, que se desarrolla a partir de cuatro historias que transcurren en la ciudad de Montevideo.

Cada historia tiene un tratamiento de imagen diferente, que responde al uso de distintos lenguajes audiovisuales. (Fotonovela, artes plásticas, cine y video, literatura, música.)

La lectura de esta novela interactiva propone diferentes recorridos, posibilitando la navegación en diversas direcciones. De este modo, el lector va construyendo el sentido del relato a medida que avanza en su lectura.

Referencias

1. George Landow- Hipertexto. (1985) Ed. Paidós.
2. Noel Burch- Praxis del cine.
3. Gilles Deleuze- La imagen Tiempo- (1987) Ed. Paidós Comunicación.
4. Lucia Leao- O labirinto da hipermedia- (1999) Ed. Iluminuras.
5. Zielinski y otros, Compilación- Medios Audiovisuales, ontología, historia y praxis- (1999) Ed. Eudeba.