

FICCIONES.EXE: NUEVAS NARRATIVAS INTERACTIVAS: EXPERIENCIA PRÁCTICA CON ALUMNOS DE LA LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, UNIVERSIDAD ORT URUGUAY.



Daniela González
Universidad ORT
Uruguay
Danielag@adinet.com.uy

Raúl Burguez
Universidad ORT
Uruguay
Rburguez@internet.com.uy

Abstract

Traditional narrative systems, such as literature, the cinema and the television, keep a linear design when developing a story, due to their own characteristics. Multimedia offers the possibility of developing a new narrative language. Multimedia fiction is based on the idea of working on a new medium, taking the previous ones as a starting point. In this new medium, the decisions taken by the user, will enable him to create his own version of the story. Work done in this field, have attempted to investigate and go deeper into these concepts.

Introducción

Estamos asistiendo a una nueva era en la comunicación y frente a nuevas tecnologías que avanzan continuamente ofreciendo herramientas y metodologías nuevas para artistas y creadores que trabajan en cualquier tipo de medio, a lo que hay que agregar la discusión global sobre las nuevas narrativas no lineales que se desprenden del uso multimedia. Dado que este campo es relativamente nuevo, aún no se dispone de corrientes teóricas definidas. Se plantean grandes discusiones sobre si la multimedia es una nueva forma narrativa o es la unión acertada de narrativas ya conocidas.

El concepto de no linealidad introducido en el esquema literario convencional, tiene muchos antecedentes desde la misma literatura, el cine y la televisión, sin embargo esos medios mantienen por sus propias características, la linealidad en el desarrollo temporal y en la percepción del modelo.

La multimedia incluye un nuevo punto de vista, en el cual las decisiones que tome el usuario le permitirán crear su propia versión de la historia.

Esta nueva experiencia posibilita profundizar los mecanismos de interactividad entre el usuario y la obra.

Objetivos

Producción de ficciones multimedia, basadas en narraciones no lineales y uso de tecnologías digitales.

En el marco de los estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico, de la Universidad ORT Uruguay, se dictan las materias Multimedia y Diseño Audiovisual, dedicándose a las nuevas tecnologías y al estudio de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales.

Desde el año 1998 se vienen realizando experiencias de producción de narrativas no lineales, en las que el usuario puede construir su propia historia, seleccionar los personajes y arribar a diferentes finales, lo que posibilita ofrecer

más de un punto de vista para la misma historia base.

La premisa de los trabajos que se presentan consiste en contar dos historias lineales y paralelas, en dos cuadrantes de la pantalla como mínimo. Cada una de ellas está compuesta por un personaje principal y dos secundarios.

Por guión debe surgir la necesidad de que estas historias se crucen, es decir alguno de los personajes principales debe traspasar su cuadrante e ingresar en el otro donde comenzará la acción entre los dos personajes principales.

La función de los personajes secundarios, consiste en intentar que regrese el personaje principal a su cuadrante de origen. Generando al menos un final diferente por cada personaje secundario. De esta manera se experimenta con las reacciones del usuario, al que se le presentan simultáneamente dos historias, las cuales deberá ser capaz de entender y a la vez tomar decisiones para responder a la interactividad propuesta.

Fig 1: 720'

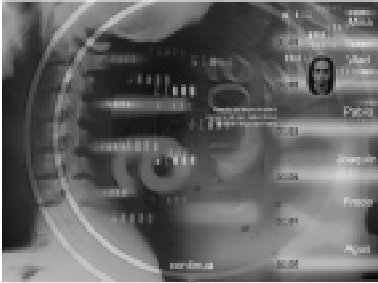


Fig 2: El Gato

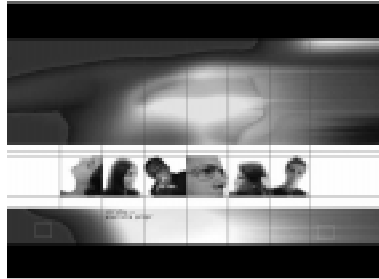


Fig 3: S/control



La proliferación de los esquemas multitareas, posibilitan producir y recibir información en la medida y el modo deseado, video, animación, audio, juego, percepción y acción, actividad e interactividad proponen un modelo alternativo para la pedagogía y el acceso al conocimiento.

Metodología

- Definir cómo se presentarán las historias a nivel conceptual y estético.
- Decidir qué lenguaje o lenguajes permitirán desarrollar el mensaje buscado.
- Evaluar con qué tecnología se cuenta.
- Evitar el uso de la tecnología por la tecnología.

El estudio de los diferentes lenguajes audiovisuales, del software, la multimedia en relación a la interactividad, la interfase y las estructuras de navegación, implican tener una visión global de la obra a producir y de las decisiones que se deberán tomar.

Etapas

- Storyline
- Guión literario
- Guión técnico
- Guión multimedia
- Mapas de contenido y navegación
- Desarrollo de interfaces
- Propuesta estética (fotografía, iluminación, arte, etc.)
- Producción
- Posproducción (imagen, sonido, video, animación)
- Programación

Los grupos de trabajo están compuestos por alumnos de diseño gráfico (hasta tres integrantes por grupo), los cuales deben asumir los diferentes roles de todo el proceso .

Características del lenguaje

La materialización de un guión en formato multimedial implica profundas diferencias en la concepción clásica de la narrativa en el cine y el video. Se parte del análisis de las narrativas no

lineales, trabajando sobre los conceptos de interactividad y estructuras de navegación.

La definición del nivel de interactividad al que se desea llegar en un proyecto de este tipo, siempre es una tarea compleja, porque es una tentación para el alumno incluir gran cantidad de eventos para ofrecer más prestaciones al usuario.

Asimismo se debe definir la estética de la obra, el o los lenguajes sobre los cuales se trabajará, la interactividad y los recorridos posibles que tendrá el producto final.

Sin embargo, durante todo el proceso, es muy llamativo ver fluir el concepto de identidad de la propuesta, lo que se verá reflejado en las interfaces, la estética del lenguaje elegido, la estructura de contenidos, etc.

Cabe destacar que los alumnos eligen distintas propuestas de lenguaje audiovisual para la puesta en pantalla,



Fig 4: La Fórmula

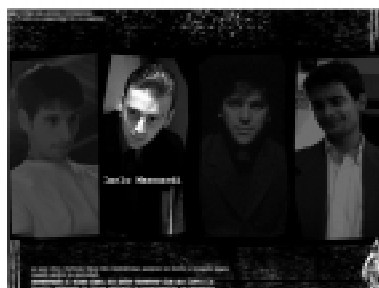


Fig 5: El Signo



Fig 6: Anestesia

trabajando sobre cómic o historieta, fotografía, fotografía animada y video. Algunos eligen insertar el tema lúdico en ciertas partes de la propuesta, algunos trabajan el texto, otros prefieren solucionar la comunicación con la imagen y el sonido. Cada grupo va tomando su rumbo en el proceso, generando las diferentes propuestas de narración interactiva.

Resultados

A través de este proceso el estudiante adquiere múltiples conocimientos:

- Profundizar en el uso no lineal e interactivo de las herramientas multimediales como plataforma narrativa.
- Dominar todas las etapas necesarias para llevar a cabo el proceso de creación de productos multimediales.
- Orquestrar medios para dirigir propuestas innovadoras a través de la implementación de un nuevo lenguaje.

Para ello, el estudiante debe recorrer a lo largo del semestre, las siguientes etapas:

- Definir objetivos (mensaje) y contenidos. Obtener la habilidad de definir claramente el producto a crear, definiendo los objetivos buscados.
- Definir recursos. Definición macro de las necesidades del proyecto: equipo de trabajo, tiempos, costos, elementos de composición y comunicación, hardware y software adecuados.
- Originalidad del proceso proyectual. Definición y organización de las etapas del proyecto.
- Integración y dosificación de los medios dentro del proceso proyectual.
- Conocimiento de los lenguajes implicados en la disciplina. Capacidad para evaluar y dominar los lenguajes visuales y audiovisuales.
- Conocimiento de las herramientas implicadas en la disciplina. Capacidad para evaluar y dominar las herramientas de software necesarias para la correcta implementación del proyecto.
- Desarrollar capacidad de trabajo en

equipos multidisciplinares.

Conclusiones

En su tercer año de experimentación con este formato de ficción multimedia interactiva, como propuesta académica para alumnos de la Licenciatura de Diseño Gráfico, se ha podido comprobar un sustancial crecimiento en el nivel de los trabajos finales y el dominio conceptual de toda el área multimedial.

De esta forma, se considera que este proceso le permite al estudiante tener una visión global de todo el proceso, para poder desempeñar a nivel profesional, incluso el rol de dirección de proyectos interactivos.

Finalmente, se ha comprobado que esta experiencia prepara a los jóvenes diseñadores para el desafío de adecuar cada vez más su visión conceptual y su trabajo, al nuevo lenguaje digital.