

La Interactividad en el Audiovisual Narrativo Digital y la Diégesis

Emilio J. Fuentes

“Trabajo monográfico realizado en el contexto del Curso de especialización en vídeo y tecnologías digitales online y offline 2006/2007. de la Escuela Superior de Diseño ESDi y MECADMedia Centre d'Art i Disseny de ESDi. “

Descripción:

En la narrativa tradicional el autor cuenta una historia y que sugiere un mundo en la cual transcurre y le da coherencia interna y propone el fenómeno de la identificación. En la narrativa cinematográfica (audiovisual lineal) el significado del sintagma es la historia (propuesta del autor – guión/dirección) viendo y escuchando un **mundo** donde ésta transcurre: la diégesis. En la narrativa interactiva pareciera entonces que podríamos, como autores, proponer interactividad a nivel del sintagma (por ej.: rearmado de tomas-escenas, etc), de la historia (elección o recreación de personajes, acciones, espacios y tiempos) y la diégesis (recreando realidades – mundos virtuales).

Si queremos que nuestros interactores “vivan” realmente nuestra obra, lo que deberíamos proponer o crear los autores narrativos interactivos ¿no serían **mundos** donde ellos puedan “vivir” “sus” historias? “El receptor transmutado en coautor elige sus propias vías.” Dice Isidro Moreno. Lo narrativo como resultado del proceso de percepción de ese mundo.

Objetivos:

Aproximación a la relación entre interactividad narrativa y el campo de la realidad virtual.

Reflexionar sobre la actitud de los autores, de narrativas interactivas, ante los posibles requerimientos vivenciales de los interactores.

Desarrollo

En la narrativa tradicional el autor cuenta una historia que sugiere un mundo, en el cual transcurre y le da coherencia interna y propone el fenómeno de la identificación. En la narrativa cinematográfica (audiovisual lineal) el significado del sintagma es la historia (propuesta del autor – guión/dirección) viendo y escuchando un **mundo** donde ésta transcurre: la diégesis. Ese mundo propone significativamente una serie de elementos que juegan en él, como los personajes, el espacio, el tiempo y valores como los éticos, morales e ideológicos, entre otros que generan coherencia interna y asimismo proponen el nexo inevitable con el espectador en función de lograr su identificación con algunos de los aspectos fundamentales de la narración audiovisual, para que ésta logre su objetivo: que el espectador quede atrapado en ella. Generalmente esta identificación recae en los personajes que llevan adelante la historia, nos sentimos como ellos, queremos ser ellos, etc.

Es en este fenómeno de la identificación donde nos gustaría hacer foco para poder entender, en las obras audiovisuales narrativas, el sentido de las búsquedas expresivas y formales de la interactividad.

En esta búsqueda revisaremos los niveles del relato, la historia y la diégesis.

Nivel del Relato o Sintagma:

Itinerarios de navegación optativos

En las reflexiones de los discursos producidos en el ámbito cibernético Roberto Aparici expresa que *[desde las primeras fases "pre-digitales", se han ido progresivamente superando las fórmulas lineales, hasta llegar las expresiones "paralelas" de la vida real. Existen ya precedentes de relatos digitales, "historias multiformes", "laberintos electrónicos", libros "no lineales"]... [se han señalado, de hecho, diversas obras que pueden reconducirse a producciones de este tipo. Una novela de Cortázar, por ejemplo, "Rayuela", donde hay como dos libros en uno, según la presentación del mismo autor, con hasta un "itinerario de navegación" del libro. Buscando formas narrativas multiformes, que pretenden establecer otras relaciones con el lector/usuario, el cual asume así más*

responsabilidad, casi a un nivel "co-creativo"]. Aparici continúa diciendo que "otro ejemplo es la película "Rashomon" de A. Kurosawa, donde hay cuatro historias, cuatro relatos, cuatro miradas sobre los mismos acontecimientos..."¹

Entendemos aquí que el relato (soporte físico de la historia, sintagma en el cine) es el que lleva implícita alguna forma de interactividad por parte del lector – espectador; y Aparici continúa explicando *"Aquí, como ejemplo práctico, se van viendo y leyendo esas "partes de historia" que se han distribuido antes. Cada lectura podría ser un capítulo de una historia digital que se escapa de un orden lineal, hasta llegar a que, en ciertos casos, el lector se convierte en autor: no hay un orden predefinido, se va construyendo como un relato en la imaginación de cada uno, con diferentes posibilidades de montaje e interpretación..."².*

En la narrativa interactiva parece que como autores podríamos proponer interactividad a nivel del sintagma (por ej.: rearmado de tomas-escenas, etc), como entendemos que sugiere Aparici al decir que *"el lector de un relato no lineal puede, pues, navegar, interactuar y hasta "deleitarse" con el texto. Aplicando esto a una producción digital, se deberá ver el estudio de las partes visibles de la pantalla, el "diseño de interfaces" que permitan acceder a los diversos niveles del hipertexto, etc."³* Siguiendo esta línea, podríamos coincidir con el Profesor Dr. Felipe Londoño cuando expresa en su clase (del Curso de especialización en vídeo y tecnologías digitales online y offline 2006/2007): *"Observado desde la perspectiva de la narración interactiva, existen dos tipos de clasificación básica que definen la estructura del hipertexto: los controlados y los libres. Primero Michael Joyce en 1988 y luego Jurgen Fauth en 1995, llaman "explorativos" los hipertextos controlados por un autor único, a diferencia de las hiperficciones "constructivas" donde el lector es también autor. La "multidimensionalidad" del espacio virtual es observada, en el primer caso, con una direccionalidad impuesta por el autor. Mientras en la novela la narración va lineal, en la hiperficción controlada el argumento surge de la individualidad del lector, de la posibilidad que brinde el texto de interactuar con el espectador en espacios tridimensionales, contruidos por símbolos o palabras, siempre controlados por un único autor."*, pero no estamos tan seguros pues

¹ *"Relatos del Ciberespacio"*, Conferencia inaugural segundo encuentro presencial del Máster de Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación (sábado 8 de junio de 2002)

² Idem anterior.

³ Idem anterior.

la naturaleza fáctica del discurso al que se refiere no es la misma que la de los audiovisuales digitalizados.

Un discurso audiovisual, en soportes tradicionales o digitalizados, puede plantearse como un sistema de estructuras que deben o pueden ser organizadas para producir el efecto narrativo, y es desde aquí donde podemos producir obras interactivas a nivel del relato, creando un stock de “unidades dramáticas audiovisuales” que puedan ser ensambladas por nuestros espectadores interactivos.

Nos detenemos en este último concepto de “espectadores interactivos” ya que hacemos una diferencia entre la expectación producida por una obra narrativa audiovisual lineal ya que con respecto a la obra interactiva surge la pregunta: ¿se produce el fenómeno de la expectación frente a una obra interactiva audiovisual con intenciones narrativas?

Por ahora la forma de presentar las opciones o el stock de las unidades dramáticas que puede elegir el espectador interactivo requieren de una detención del flujo discursivo del relato, lo que produciría una instancia de distanciamiento con la obra. En este sentido el Profesor Bambozzi expresa: *“Entre las diferentes nociones de interactividad y simulación que se vienen delineando desde la introducción de los nuevos sistemas tecnológicos, hay también una búsqueda incesante de mecanismos que involucren procesos más físicos, sensoriales y/o gestuales –una relación más efectiva con la obra, dirían algunos. “*

Queda así la sensación de que a las obras interactivas desde el sintagma o el relato, les costará producir fuertes efectos expectatoriales, pero, por otro lado, se produce el fenómeno de una participación comprometida con la propuesta de la obra, y esto es interesante en la medida que este espectador interactivo pueda ser mas reflexivo, sin detrimento del goce narrativo, con respecto a lo enunciado en este tipo de obras.

Nivel de la Historia:

El interactor como modificador – creador: interautor

Entendemos historia como el primer significado, la primera interpretación de un relato. Esta interpretación seguramente tendrá como elemento/s constituyente al o los personajes que de alguna forma y a través de las acciones persiguen algún fin, por supuesto estas acciones se desarrollan en espacios y tiempos determinados.

Entonces quien se encuentre frente a una obra interactiva con pretensiones narrativas y quiera interactuar a nivel de la historia deberá desarrollar y poseer estrategias para la elección o recreación de personajes, acciones, espacios y tiempos, de acuerdo a un stock de posibilidades brindadas en este sentido por “autor” y la programación proveerá distintas resoluciones a las selecciones de “interautor”.

Teniendo en cuenta el concepto de expectación como condición de la narración tradicional, aquí trasmuta a la “espera” del resultado o las consecuencias de las decisiones tomadas sobre los elementos constitutivos de las historias, como si fueran variables de un proceso. Entonces la interacción se parece bastante al experimento de la germinación. En el mundo cibernético podríamos asociarlos a las mascotas robóticas o a los juegos digitales como “The Sims”.

En este nivel la interacción se enfoca hacia lo “lúdico pasivo” (como la ruleta) o sea tomo una decisión y espero el resultado, esta situación puede complejizarse con alguna suerte de alternativas correctoras de la decisión pero siempre tendré que esperar el resultado.

Otra alternativa a este nivel sería que los “interautores” crearan personajes, tiempos, espacios en un gran collage audiovisual, pero ¿cuál sería la historia? o ¿que entenderíamos por historia?, la estructura sintagmática prevalecería sobre la semántica narrativa produciendo otras semánticas.

Nivel de la Diégesis:

El interactor

Si queremos que nuestros “espectadores” vivan realmente nuestra obra, lo que deberíamos proponer o crear los autores narrativos interactivos ¿no serían **mundos** donde ellos puedan “vivir” “las o sus” historias?

La propuesta es la recreación o la creación de mundos virtuales donde los espectadores puedan ingresar a ella, estar inmersos en la propuesta diegética, como en el caso de los juegos de inmersión desarrollados hasta la actualidad.

Tenemos el mundo virtual y la interacción, pero todavía estamos frente a un monitor, TV o casco o anteojos con proyecciones estereoscópicas y amplificadores de sonido o auriculares como interfaces audiovisuales. Se ensayan guantes y trajes táctiles para posibilitar una mayor emersión y poder interactuar en ese mundo.

Se cruzan así para el autor de “obras interactivas diegéticas” las disciplinas que entienden sobre la producción de las narraciones audiovisuales con los desarrollos computacionales sobre Realidad Virtual e Inteligencia Artificial, para cumplir lo más acabadamente posible con el concepto “interactor”.

¿Qué pasó entonces con la expectación en este nivel? La respuesta parece obvia: en este tipo de obras ya no somos espectadores sino participes de ese nuevo mundo, o conceptualmente desde lo técnico retórico somos “interactores”.

Bibliografía

Aumont, Jacques Alain Bergala, Michel Marie et Marc Vernet. *Estética del cine*. Barcelona: Paidós Comunicación. Editorial Paidós, 1985.

Benbenaste, Narciso: *Apuntes de clases de Maestría en Educación Psicoinformática*. Universidad de San Luis. Argentina. 1996

Bou Bouzá, Guillem: *El guión multimedia*. ANAYA, Multimedia. 1997

Cassetti, Rrancesco y di Chio, Federico: *Como analizar un film*. Instrumentos Paidos Nº 6, Barcelona, España 1990

Cristina Durando: *El hipertexto. Puente entre la teoría y práctica*. Apunte de Tecnología Educativa

Doc Comparato: *De la creación al guión*. Instituto Oficial de Radio y Televisión

Jost, Francois y Gaudreault, André: *El relato cinematográfico*. Paidos Comunicación Cine y Narratología Nº 64. Barcelona, España 1995

Metz, Cristian: *Ensayos sobre la significación en el cine*. Editorial Tiempo Contemporánea. Colección Signos

Prof. Emilio J. Fuentes:

Profesor Titular de la cátedra Tecnología Educativa, también trabajó como profesor asistente en la Cátedras de Cine y Narrativa (1997 - 2014) de la carrera de Licenciado en Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba – Arg. Codirector e Integrante del Equipo de Investigación / Producción de Multimedia Educativas, (1998 - 2016) de la Secretaría de Ciencia y Técnica de la ya nombrada Universidad. Coautor de diversas ponencias en sobre Tecnologías Multimediales Educativas en encuentros científicos nacionales e internacionales. Coautor, editor – programador, guionista de multimedia educativas.