

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“Estudio del cine interactivo”

**TRABAJO FINAL DE
CARRERA**

Autor/es:
Olga Ballester Beneit

Director/es:
Carlos García Miragall

GANDIA, 2011

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	pág.3
2.	EL ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	pág.4
	2.1. El hipervideo	pág.4
	2.2. La hiperficción	pág.6
3.	HISTORIA DEL CINE INTERACTIVO	pág 9
	3.1. Evolución del pensamiento hacia la <i>no linealidad</i>	<i>pág 9</i>
	3.2. Vanguardias	pág 15
	3.3.El cine interactivo	pág 21
4.	ANÁLISIS	pág 31
5.	PUNTOS PRINCIPALES	pág 36
6.	BIBLIOGRAFÍA	pág 39

1 INTRODUCCIÓN

Este estudio pretende establecer las bases teóricas para la correcta elaboración de un audiovisual de hiperficción. Para ello se desarrollarán los conceptos clave necesarios, se hará un recorrido a conciencia en la evolución del pensamiento, se analizará la cuestión y se propondrán determinados puntos a tener en cuenta en la elaboración de un producto de hiperficción. Se trata pues de describir las posibilidades del modelo audiovisual interactivo.

En el primer apartado "El estado de la cuestión" se desarrollarán los conceptos de "hipervideo" (estructura formal) e "hiperdrama" (estructura narrativa), conceptos importantes para adentrarse en el tema de la hiperficción.

El segundo apartado "Historia del cine interactivo" funciona como una síntesis de hitos en la historia de la humanidad que considero relevantes en el estudio del cine interactivo.

En el tercer apartado "Análisis" se establecerán algunas bases o principios a tener en cuenta para la elaboración de un audiovisual interactivo coherente.

2 EL ESTADO DE LA CUESTIÓN

Para entender en toda su complejidad el concepto de cine interactivo, es necesario tener en cuenta la capacidad crítica y constructiva de la comunicación y el conocimiento humano. La nueva generación cibernética hace uso de herramientas digitales para crear nuevos discursos audiovisuales, por ejemplo creando blogs y experimentando con el periodismo ciudadano y los videoblogs, compartiendo archivos a través de las redes P2P y utilizando archivos públicos, como archive.org¹, usando sistemas como Youtube o Dailimotion² que nos acercan a una nueva televisión. Todo esto está íntimamente relacionado con las posibilidades de un cine más abierto al espectador, a la interacción y a la comunicación crítica. A continuación se van a desarrollar dos conceptos clave para el análisis del modelo de audiovisual interactivo: el hipervideo y la hiperficción.

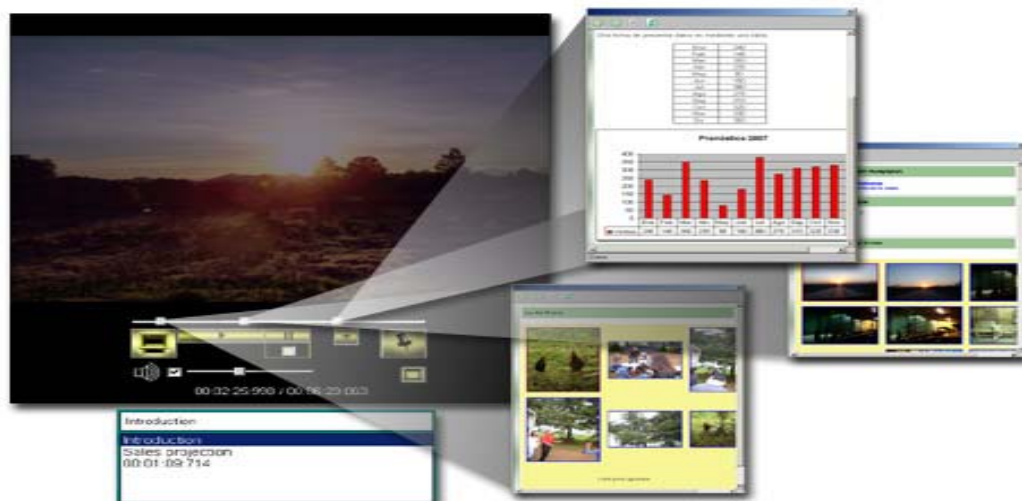
2.1. EL HIPERVIDEO

El video hipervinculado hace uso de *software* de "seguimiento de objeto" para posibilitar que los objetos filmados o videograbados, puedan ser *clickables*. Los usuarios pueden así hacer clic

¹ *Internet Archive* es un sitio web y una organización sin ánimo de lucro destinada a la preservación de historiales Web y recursos multimedia.

² *Dailymotion* y *Youtube* son servicios de hospedaje de vídeos en Internet

directamente sobre los objetos que le sean de su interés durante la visualización de un video y ver, a partir de un clic, información relativa a esta imagen, de forma ampliada y enriquecida. Teniendo el control sobre la línea de tiempo del video original, pudiendo regresar a este y hacer pausa o verlo de corrido [1]. Los editores o productores de estos nuevos materiales pueden agregar avisos a las imágenes en movimiento, utilizar claves auditivas, o mostrar imágenes o iconos fijos como parte integral del video que se esta visualizando.



1. Ejemplo de audiovisual interactivo

El hipervideo combina materiales en vídeo con otras estructuras de información no lineal permitiendo al usuario hacer sus elecciones de información ampliada sobre la base de las imágenes contenidas en el vídeo y a partir de su interés particular.

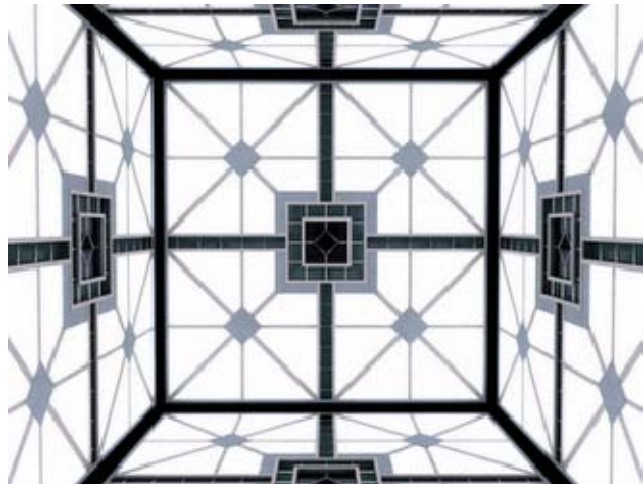
Una diferencia crucial entre el hipervideo y el hipertexto es el elemento del tiempo. Los textos son normalmente estáticos, mientras que el vídeo es necesariamente dinámico, es decir, los

contenidos de los materiales en vídeo cambian constantemente con la línea del tiempo. En consecuencia, el hipervideo tiene diferencias técnicas, diferentes consideraciones estéticas y requerimientos retóricos distintos que una página de hipertexto. Por ejemplo, en el hipervideo, se involucra la creación de un vínculo hacia un objeto dentro de la imagen en un vídeo que es visible solo durante un tiempo limitado. Por lo tanto, la inserción de la metadata, así como la presentación final de los contenidos hacia el usuario o consumidor final, adquieren consideraciones que detonan y posibilitan un nuevo medio: un híbrido entre Internet (basada en el concepto del hipertexto) y la Televisión (basada en la imagen).

El hipervideo es un producto interactivo con grandes posibilidades didácticas y lúdicas.

2.2. LA HIPERFICCIÓN.

La naturaleza de la hipernarración es multilínea, policéntrica, interconectada, fluída, cambiante, indefinida y antijerárquica. Se explora el movimiento, el desplazamiento y la metamorfosis [2].



2. *Hipercubo*

Ningún nodo es el origen o inicio absoluto, pues el montaje nunca es jerárquico ni asume una estructura fija. Esto no quiere decir que no tenga un centro o principio ordenador, lo tiene, pero cambiante y transitorio. De este modo, la ficción hipertextual no es, sino que *pasa*, ya que sólo existe durante el proceso de lectura.

El principio de la hiperficción es que los espectadores se convierten en hiperespectadores (porque la lectura ya no es lineal) y los autores en hiperautores porque la construcción requiere nuevas destrezas y previsiones.

El autor propone opciones, historias que se forman y deshacen en cada lectura. Puede que esta experiencia de ficción no haya sido todavía muy satisfactoria más allá de su contenido lúdico. Dadas las características de una película construida a partir de la hipernarración, basada en pasajes asociados a la lógica del pensamiento y la intervención del espectador en el montaje (y no en cronologías secuenciales en base a lógicas narrativas fijas), este tipo de obra brinda la posibilidad de crear

experiencias íntimas en el espectador con niveles altos de empatía hacia la historia contada.

Sin embargo, se aprecia en las películas que contienen enlaces una constante salida del espectador del universo ficcional. Se trata pues de descubrir las claves para que la película cubra las expectativas del autor-espectador; éste no debe sentirse a merced de la información, arrastrado de aquí para allá intertextualmente por caminos invisibles, incapaz de saber de qué trata, y menos aún de encontrarlo significativo.

La creación de ilusión del autor genera espacios vacíos que piden un ejercicio de inventiva en el espectador. Sí, la ilusión se convierte en requisito fundamental para entregarnos al mundo de la ficción, pero esa inmersión resulta complicada cuando somos extraídos bruscamente de la película cada vez que tenemos que interactuar con ella.

3. HISTORIA DEL CINE INTERACTIVO

En este apartado se hará un recorrido histórico enfocado en la evolución de las artes ³.

3.1. EVOLUCIÓN DEL PENSAMIENTO HACIA LA NO LINEALIDAD

La no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin; se da en diversos medios y de diferentes formas; y se ha desarrollado de la mano de las artes y de las letras para encontrar su reino en los nuevos medios electrónicos como un recurso que exploran los lenguajes multimedia y las redes de conexión en el ciberespacio.

Con la filosofía post-estructuralista, un concepto como el de rizoma enunciado por Deleuze y Guattari⁴ mostraría que la mente humana funciona interconectándose en una red infinita en la que cada componente, aunque se relacione con otros, es autónomo; y que el establecimiento de mapas individuales y calcos eran característicos de este tipo de sistemas.

Una idea similar había sido enunciada por Vannevar Bush a

³ La mayoría de las referencias han sido extraídas del ensayo "*Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)*" de Carmen Gil Vrolijk.

⁴ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Rizoma (Introducción)*. 1976

mediados de la década del cuarenta, proponiendo un aparato llamado Memex, el cual se asemejaba a lo que podría ser el cruce entre un computador y una biblioteca: un dispositivo en el que una persona guarda sus libros, archivos y comunicaciones, dotado de mecanismos que permiten la consulta con gran rapidez y flexibilidad.

Con estos modelos de pensamiento propuestos era lógico que nuevas formas de comunicación surgieran y, mientras las redes de información y los computadores hacían su debut en el mundo de las comunicaciones, autores como Cortázar jugarían con el orden de lectura de un texto. Para ese entonces, los medios masivos de comunicación se apoderaban del mundo.

A mediados de la década de los ochenta la aparición de MTV⁵ y su particular lenguaje audiovisual, y la existencia de programas de TV que interpelaban continuamente al espectador niño (como Barrio Sésamo), prepararían a una generación para comprender mejor la revolución que vendría: la interactiva.

Por esos mismos días aparecería el hipertexto el cual vendría a reconfigurar la literatura y las posibilidades de lectura: Michael Joyce con su obra *Afternoon* haría real la posibilidad de que un texto literario fuera único para cada lector; en otro lugar, William Gibson delineaba los conceptos de ciberespacio y matriz en un mundo de avances tecnológicos, implantes y clonación, plagado de personajes extraños.

La ciudad crece y se retuerce como un gran pulpo absorbiendo al hombre en el proceso; se hacen necesarios los mapas y los

⁵ MTV (acrónimo de Music Television) es una cadena estadounidense de televisión de temática principalmente musical

trazos para desplazarse. En esta nueva estructura, cada hombre dibuja su camino, el cual es un camino propio que ningún otro hombre caminaría con los mismos pies o vería con los mismos ojos. Las estructuras no lineales se trasladan a la mente humana convirtiéndose en parte de su diario acontecer.

Las fábricas, los crímenes, el consumo...la noche de neón convierte a la ciudad en un nuevo monstruo, que velozmente superpone capas y capas de información, aparecen los semanarios, los panfletos y entre arduas horas de trabajo y largas horas de vicio, el individuo empieza a crear mundos internos individuales en los que cada paso que se da en el día, cada texto que se lee, cada imagen que se observa va formando mantos diferentes de significados en cada mente.

A finales del siglo XX surgieron nuevas formas de almacenamiento de información y sistemas de comunicaciones que en un principio se utilizaron en los cuarteles militares y en los programas de estrategia y espionaje; las redes cuyo soporte eran las plataformas electrónicas. Una red, tiene la posibilidad de abarcar un número casi infinito de documentos y el hipertexto o los enlaces permiten conectar un documento con otro y este a su vez con otro más, o mejor volver al documento inicial y tratar otro recorrido, así aparece una estructura rizomática y de acuerdo con el concepto de Gilles Deleuze y Félix Guattari, el rizoma es un sistema en el que todos los puntos que lo conforman se conectan entre sí y la ausencia esporádica de uno de ellos representa una ruptura asignificante para el sistema en general, el rizoma crea un mapa, una telaraña o bien sea dicho un laberinto.

El pensamiento del ser humano es rizomático; es el producto de múltiples conexiones que no son lineales y en dicho pensamiento toda clase de conexión es posible. Las estructuras rizomáticas se comportan de acuerdo a principios como la posibilidad de conexión múltiple de cada punto, la heterogeneidad de los componentes del sistema o la multiplicidad sin unidad generadora.

En años anteriores apareció en psicología el término ADD (attention déficit disorder o desorden de atención dispersa). Mientras que en algunos niños representa un problema muy grave, para otras personas que crecieron rodeadas por publicidad, televisión, cine, video, música puede representar una ventaja ya que se desarrolla cierto tipo de capacidad para captar diferentes realidades y estímulos a un mismo tiempo.

La mente humana no funciona por tanto linealmente, sino por asociación. Con un dato salta instantáneamente al próximo que le es sugerido por asociación de ideas, de acuerdo a una intrincada red de caminos manejada por las células del cerebro. Por supuesto posee otras características, los caminos que no se transitan se borran fácilmente, los artículos no son completamente permanentes, la memoria es transitoria. Sin embargo la velocidad de la acción, lo intrincado de los caminos, el detalle de las imágenes mentales, es tremendamente inspirador más allá de todo lo que existe en la naturaleza.

Las estructuras no lineales han estado presentes en la comunicación y sobre todo en las expresiones artísticas desde la antigüedad; en las cuevas de Lascaux y Altamira se aprecian los primeros intentos del ser humano por contar una historia

utilizando medios diversos y lejos de una estructura narrativa lineal; con los jeroglíficos egipcios el misterio de la vida y la muerte es develado solo a los sabios; las leyes judías consignadas en el Talmud establecen un nuevo modelo de actualización y consignación de información, mientras la fascinación griega por los laberintos produce una de las figuras más mágicas del universo. En la edad media con la aparición de los códices y las miniaturas la comunicación se vale de recursos como la iluminación (ilustración) para contar historias y los palimpsestos crean capas de información y textos sobre textos. El hombre ha tratado de interpretar los procesos mentales e idear estructuras que se asemejen a ellos.

La comunicación y en especial la narrativa no lineal surgen por la necesidad continua del ser humano de concebir retos y juegos mentales que planteen niveles de comunicación más complejos, pero que a la vez permitan independencia mental; si cada persona es diferente y todos ven con diferentes ojos es lógico que el mundo y en especial el arte se permitan ser percibidos de diferentes formas.

Los resultados de esta herramienta van más allá de lo lúdico y se convierten en una posibilidad heurística de aprendizaje, en la que el lector o interactor debe hacer uso de toda su inteligencia para crear su propio significado. Con la vida de la metrópolis el pensamiento del hombre se haría cada vez más complejo y fragmentado y el exceso de información y la deshumanización harían obligado un retorno a la memoria y al silencio que se vería en la obra de Proust.

Con la muerte de la modernidad y ante el creciente sentido de

desequilibrio y desesperanza producido por las guerras, el arte se vería obligado a plantear nuevas formas de crítica y creación, y la revolución se daría en el cuestionamiento del lenguaje y la palabra, y en la ruptura de los parámetros estéticos de belleza, originalidad y equilibrio.

Las vanguardias serían las encargadas de hacerlo. El siglo XX vería nacer las teorías científicas que concedían la posibilidad de los imposibles y que reconocerían la existencia del caos y de lo irregular. A mediados del mismo, los medios de comunicación vendrían a influenciar enormemente la capacidad creadora produciendo experimentos como las obras de Oulipo⁶ fundamentadas en el uso de la escritura experimental y las de la generación Beat⁷. Algunos elementos definitorios del fenómeno cultural de la generación Beat son el rechazo a los valores estadounidenses clásicos, el uso de drogas, una gran libertad sexual y el estudio de la filosofía oriental. Esta nueva forma de ver las cosas dejó su principal influencia y legado en la posterior contracultura o movimiento hippie de los sesenta.

Las nuevas corrientes artísticas fusionarían las artes y las letras en un nuevo compendio narrativo influenciado por la música, el cine y la cultura pop.

Al comenzar la década del ochenta, con la inicial popularización de los ordenadores personales, la experimentación en este campo sería llevada a cabo por Michael

⁶ Oulipo -acrónimo de «Ouvroir de littérature potentielle», que se traduce como "Taller de literatura potencial"- es un grupo de principalmente escritores en francés y matemáticos.

⁷ El término Generación Beat -en inglés: Beat Generation- se refiere a un grupo de escritores estadounidenses de la década de los cincuenta.

Joyce en su obra *Afternoon*. En los noventa, el cine después de *Pulp Fiction*⁸ explorará las digresiones temporales y los nuevos modelos estructurales multilineales.

Mientras, en la red, la hibridación del diseño, la literatura, el arte, el cine y el video producen el netArt. El nuevo milenio promete un gran cambio en la narrativa; el cine interactivo, los proyectos multimediales en la red, los juegos, el hipertexto y la realidad virtual serán la narrativa del futuro.

3.2. VANGUARDIAS

Este apartado pretende describir métodos de creación artística basados en principios no lineales, que exigen la implicación emocional y la aportación personal de vivencias del lector para su interpretación.

En busca de las magdalenas de Proust: memoria involuntaria, retazos que conforman recuerdos. Una nueva forma de contar historias:

"(...) Pero cuando nada subsiste ya de un pasado antiguo, cuando han muerto los seres y se han derrumbado las cosas, solos, más frágiles, más vivos, más inateriales, más persistentes y más fieles que nunca, el olor y el sabor perduran mucho más, y recuerdan, y aguardan, y esperan, sobre las ruinas de todo, y soportan sin doblegarse en su impalpable gotita el edificio del recuerdo".

⁸ ***Pulp Fiction***, es una película estadounidense de 1994 dirigida por Quentin Tarantino.

"(...) Y de pronto el recuerdo surge. Ese sabor es el que tenía el pedazo de magdalena que mi tía Leoncia me ofrecía, después de mojarlo en su infusión de té o de tila, los domingos por la mañana en Combray (porque los domingos yo me salía hasta la hora de misa) cuando iba a darle los buenos días a su cuarto. Ver la magdalena no me había recordado nada, antes de que la probara; quizás porque, como había visto muchas, sin comerlas, en las pastelerías, su imagen se había separado de aquellos días de Combray para enlazarse a otros más recientes; quizás porque de esos recuerdos por tanto tiempo abandonados fuera de la memoria, no sobrevive nada y todo se va disgregando".⁹

Proust permite recobrar los datos mnémicos haciendo aflorar recuerdos de percepciones, o de forma más libre en los sueños. No vamos del presente al pasado; de la percepción al recuerdo, sino del pasado al presente, del recuerdo a la percepción. El cerebro no es, pues, el órgano del pensamiento y de la memoria o su depositario, sino solamente un instrumento que permite traducir los recuerdos en movimientos, y enlazar lo psíquico con lo corporal. Mientras la dimensión psíquica es propiamente la narrativa del discurso.

Michael Joye es un escritor estadounidense conocido principalmente por ser uno de los pioneros en la utilización del hipertexto para la creación de obras narrativas de calidad.

⁹ M.Proust. "En busca del tiempo perdido". Se trata de una es heptalogía de novelas, escritas entre 1908 y 1922 y publicadas entre 1913 y 1927.

En este punto analizaremos más bien su estilo para evidenciar el poder de la narrativa abstracta para involucrar personalmente a cada lector en la historia contada. Sus obras más vanguardistas tienen esta característica: la cualidad de trasladarnos a universos mentales complejos en los que cada lector establecerá conexiones particulares con los personajes. He aquí un ejemplo de este tipo de narración:

"Una flor. Creo que es una. Una flor amarilla con los pétalos prensados. ¿No está molesta pues? ¿Qué dice?"

Querido Henry

Recibí tu última carta por la que te estoy muy agradecida. Siento que no te gustara mi última carta. ¿Por qué adjuntaste los sellos? Estoy muy enfadada contigo. Desearía poder castigarte por eso. Te llamé diablillo porque no me gusta ese otro mudo. Por favor dime ¿qué quiere decir de verdad ese nombre? ¿No eres feliz en tu casa pobre diablillo? En serio que desearía poder hacer algo por ti. Por favor dime qué piensas de la pobrecita de mí. A menudo pienso en ese nombre tan bonito que tienes. Querido Henry ¿cuándo nos vamos a ver? Pienso en ti tan a menudo que no tienes ni idea. Nunca me he sentido tan atraída por un hombre como por ti. Me siento tan mal por eso. Por favor escíbeme una carta larga y cuéntame más. Recuerda que si no lo haces te castigaré. Así que ya sabes lo que te haré, diablillo, si no me escribiste. Ay me muero por conocerte.

Querido Henry, no rechaces mi ruego antes de que mi paciencia se me agote. Entonces te lo contaré todo. Bueno adiós, cariño travieso, me duele tanto la cabeza hoy. Y escribe a vuelta de correo a tu anhelante

Martha

Arrancó la flor ponderadamente del alfiler, olió su casi no olor y la puso en el bolsillo del pecho. El lenguaje de las flores. Les gusta porque nadie lo puede oír. O un ramillete envenenado para fulminarlo. Luego avanzando lentamente leyó de nuevo la carta, mascullando aquí y allá una palabra. Enfadada tulipanes contigo

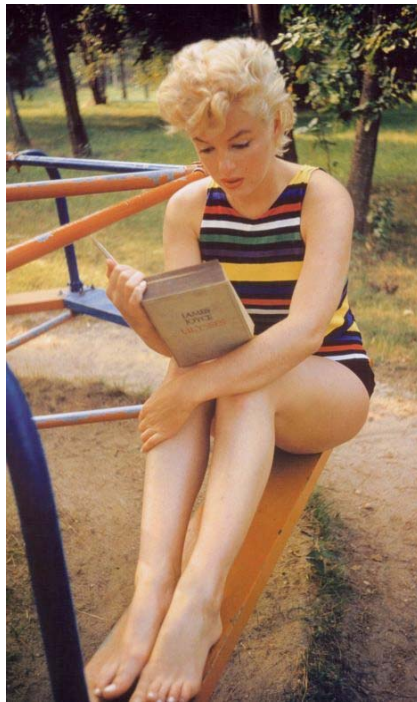
querido hombre flor castigaré tu cactus si no por favor pobre nomeolvides cómo me muero por violetas para querido rosas cuándo nos anémonas conoceremos pronto todo travieso tu mujer dulcamara perfume de Martha. Luego de haberla leído entera la sacó del periódico y la puso en el bolsillo lateral.

Un débil gozo entreabrió sus labios. Transformada desde la primera carta. A saber si «la escribiste» ella misma. Haciéndose la ofendida: una chica de buena familia como yo, persona respetable. Podríamos encontrarnos un domingo después del rosario. Gracias: nada de eso. Típica trifulca amorosa. Luego escondiéndose por esquinas deprisa. Desagradable como una bronca con Molly. Un cigarro tiene efectos

tranquilizantes. Narcótico. Propasarse más en la próxima. Diablillo: castigar: tiene miedo de las palabras, claro.

*Brutal ¿por qué no? Intentarlo de todas formas. Una pizca cada vez.*¹⁰

Una de las principales aportaciones de Joyce es la búsqueda constante de cuestionar la obsesión occidental por las interpretaciones y los significados. Su estilo narrativo parece una provocación en este sentido[3].



3. Marilyn Monroe leyendo Ulises

Paralelamente, los métodos de creación de Dadá abrieron paso a un universo frenético de imaginación y ruptura de estructuras.

¹⁰ James Joyce. ULISES. 1922

Utilizaron la escritura automática, se inspiraron en el ritmo de la música, en el teatro, etc [4].



4. Cartel dadaísta

Tristan Tzara¹¹ utilizaba un divertido método para escribir sus poemas:

“Para hacer un poema dadaísta:

Tome el periódico

Escoja un artículo tan largo como fuere a ser su poema

Recorte el artículo

Recorte cada palabra que conforma el artículo y póngalas todas en una bolsa

Saque los recortes y acomódelos en el orden en el que salieron de la bolsa

Copie

¹¹ Tristan Tzara o Izara es el seudónimo del poeta y ensayista Samuel Rosenstock.

*Y ahí esta! Usted es un escritor, infinitamente original
y dotado de una sensibilidad encantadora más allá
del entendimiento vulgar”¹²*

El surrealismo estructuró su método por medio de juegos; el rescate de lo lúdico como forma de inspiración y su relación con la libertad y con lo místico del accidente se reflejaron en sus técnicas; jugaron con el tema de las historias sin principio ni fin, en las que cada participante del juego podía añadir algo ya fuera al principio o al final de lo que ya estaba escrito; este concepto sería muy utilizado en algunos hipertextos y multimedias en la década de los ochenta y los noventa.

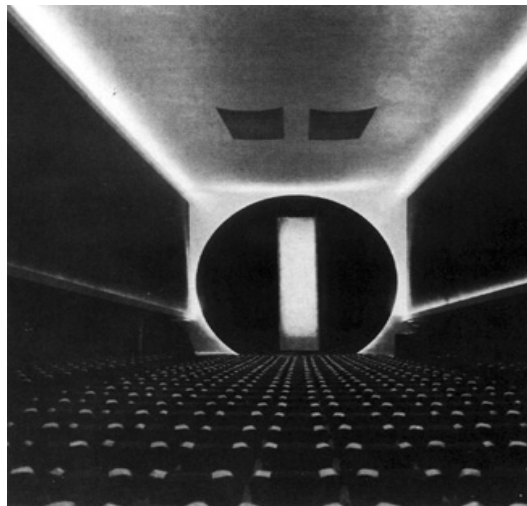
3.3. EL CINE INTERACTIVO

Con la industrialización de la producción cinematográfica se estandarizó la estructura narrativa y el dispositivo de proyección fílmico. En la estructura narrativa se privilegió la narrativa aristotélica y la proyección fílmica se centró en la sala con pantalla donde el espectador se encuentra sentado en la oscuridad. Este sistema fue modificado en 1951 por la Twentieth Century Fox que incorporó sonido estereofónico y la ampliación de la pantalla, para producir un ambiente sonoro envolvente y para dar más ángulo de visión al espectador. Estas modificaciones buscaban convertir la experiencia fílmica en una experiencia más inmersiva, aunque terminaron por favorecer las lecturas lineales.

¹² Tristán Tzara. PARA HACER UN POEMA DADAÍSTA

A pesar de esta estandarización, la experiencia fílmica se amplió con las vanguardias artísticas que buscaban experimentar multiplicando el número de pantallas, dando movilidad de los espectadores y alterando la estructura narrativa clásica. Es lo que fue bautizado como "Cine Expandido", pues buscaba la experiencia sensorial y la creación de ambientes inmersivos. Conceptos que se asocian actualmente con la producción de video interactivo.

A continuación se comentan algunos ejemplos de estas experiencias de "Cine Expandido".



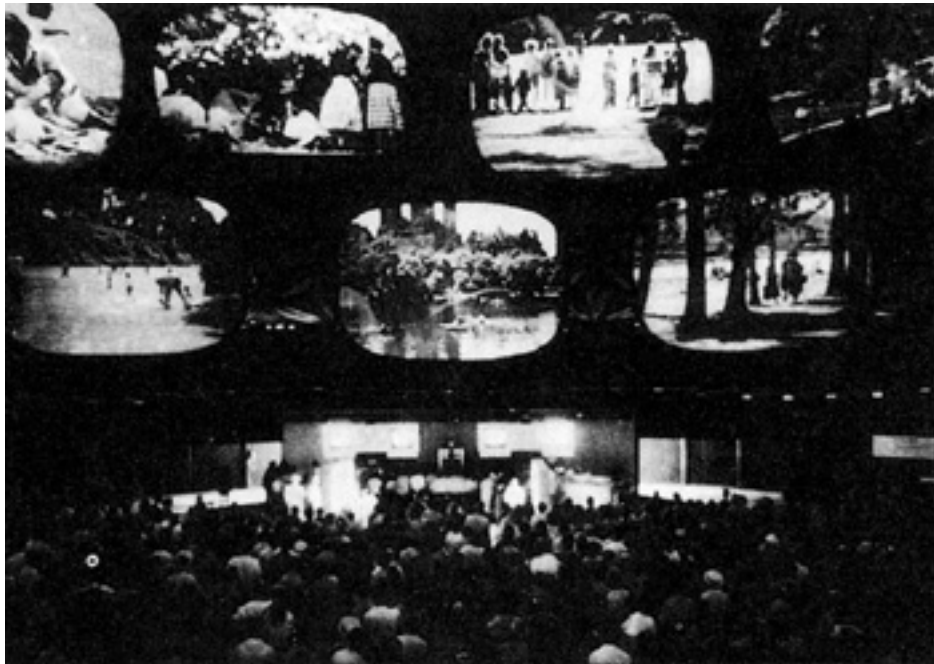
[5]Film Guild Cinema

El arquitecto Frederick Kiesler en 1927 construye el *Film Guild Cinema*. Una sala con una pantalla especial transformable, sin cortinas ni proscenio, integrada completamente al espacio[5].



[6] Sensorama

Morton Heilig en 1954 desarrolló un dispositivo inmersivo el *Sensorama*, para un único espectador [6].



[7] *Sistema de multiproyección*

En 1959 Charles Eames presenta un sistema de multiproyección visual de siete pantallas en la Feria Internacional de Moscú [7].



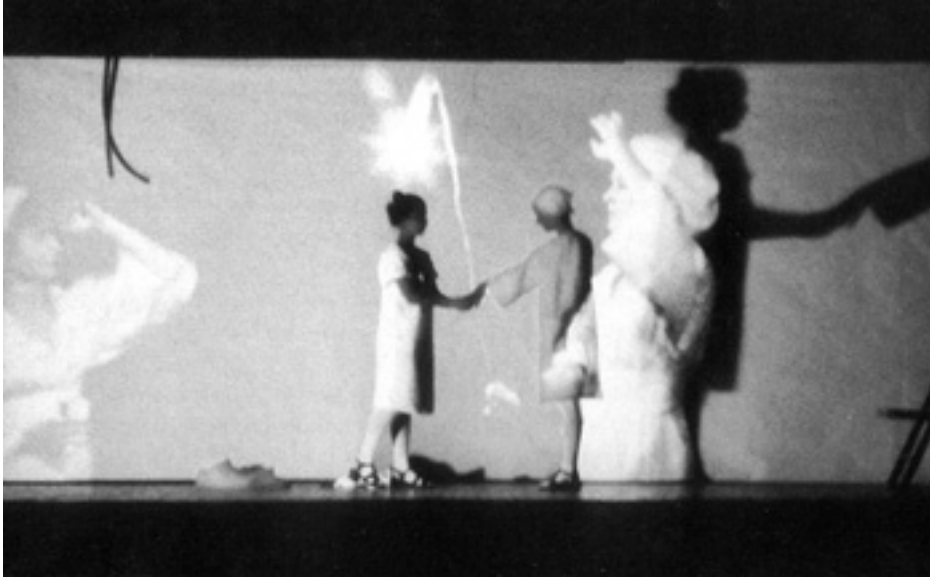
[8] Variaciones V

John Cage realiza la obra Variaciones V para la compañía de danza de Merce Cunningham. Esta obra comprendía danza, proyecciones de diapositivas y cine, música en vivo y un complejo dispositivo escenográfico interactivo[8].



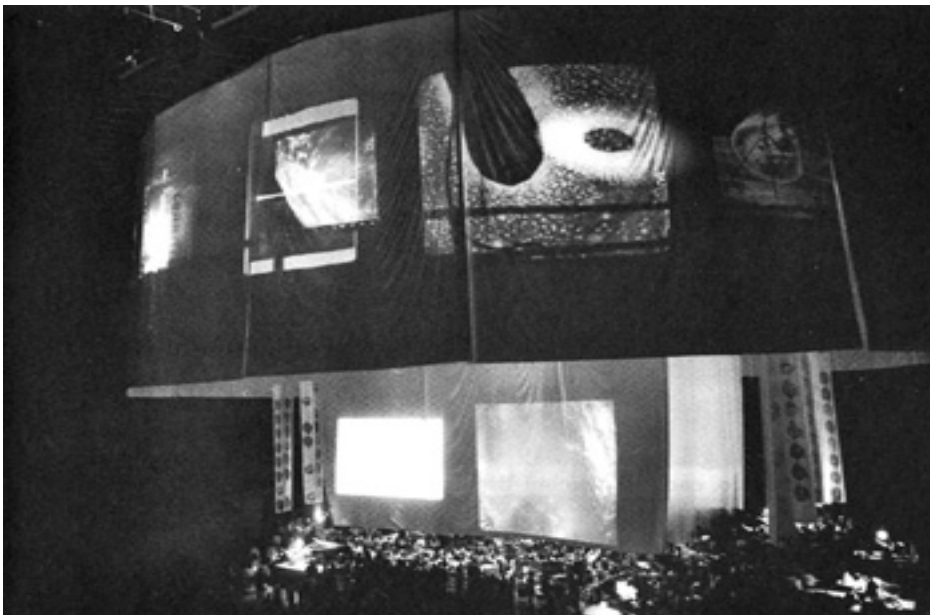
[9] *Block Experiments in CosmoCoca*

En su serie *Block Experiments in CosmoCoca (1973), Program in Progress*, el artista brasileiro, junto al cineasta Neville D'Almeida, diseña ámbitos para la actividad lúdica de los participantes, rodeados por proyecciones de diapositivas que muestran a figuras del arte, el cine y el rock delineados con líneas de cocaína [9].



[10] Prune Flat

El ONCE Group proponía la interacción de los actores con el film *Top Hat*, proyecta un film sobre el cuerpo de una bailarina vestida de blanco, en el que se observa a la misma bailarina desvistiéndose (*Prune Flat*) [10].



[11] Pantalla ideada por J.Cage, L.Hiller y R.Nameth

En 1969 John Cage, Lejaren Hiller y Ronald Nameth utilizaron once pantallas traslúcidas paralelas ,encima del escenario donde se llevaba a cabo una performance musical. Dispusieron una superficie cilíndrica de tela que captaba proyecciones de diapositivas y filmes provenientes de todos sus lados [11].



[12]Domo de Stan Van Der Beek

Domo. Stan Van Der Beek en Stony Point, New York, construye un domo para sus propias obras [11].

Como hemos visto, el audiovisual interactivo no es un producto nuevo. Desde el nacimiento del cine han existido vanguardias que buscan producir nuevas experiencias audiovisuales y envolventes. Estas experiencias no se

popularizaron por sus elevados costos y por la dificultad de estandarizar los procesos de producción.

Actualmente con el surgimiento de la Web y la ayuda del ordenador y sus periféricos, la creación de piezas interactivas se ha hecho más común y se han popularizado las plataformas interactivas, transformando la manera de crear y transmitir los productos audiovisuales. Aunque el cine todavía no ha adquirido grandes transformaciones con la aplicación de dispositivos y plataformas interactivas, el video se ha transformado con la cultura digital e Internet.

Las propuestas interactivas de productos audiovisuales se basan principalmente en la posibilidad de elección que se le da al espectador sobre la trama.

En las propuestas más básicas encontramos la oportunidad con un hipervínculo de escoger el desenlace de la historia o algunas características del personaje. Este tipo de propuestas se utilizan con mayor frecuencia en el video digital ya sea publicado en Internet o en un DVD interactivo. Un ejemplo es la propuesta publicada en Internet [The Outbreak](#) que busca que el usuario tome decisiones respecto a la trama y así poder salvar a los personajes de la historia. En Off line la propuesta narrativa Mexicana *"Pachito Rex, me voy pero no del todo"*, película interactiva de 2001, dirigida por Fabián Hofman , en la cual se cuenta la historia del atentado a un político y el espectador debe escoger qué pasa después del atentado; según la elección que realice, es el desarrollo de la historia.

En Youtube encontramos unas propuestas publicadas que

exploran la interacción: El usuario puede encontrar una ayuda para montar, construir videos interactivos y generar una interfaz para este propósito.

Un proyecto realizado con el entorno de programación [Max MSP Jitter](#) busca explorar el cuerpo humano como un dispositivo para la generación de interactividad participativa, dejando los controles manuales y de movimiento para utilizar la voz como controlador. Combina la narrativa tradicional con las posibilidades del audiovisual interactivo.

Otro título interesante es la película danesa *Switching: An interactive movie* (2003), rodada en video y dirigida por Morten Schjodt, filme que investiga las posibilidades de las elecciones múltiples que afectan a la propia historia. La narrativa está estructurada en torno a un sistema circular que se repite sobre si mismo y, de alguna forma, la película nunca termina.

El otro grado de interactividad es la participación transformativa, donde el usuario no sólo selecciona los contenidos propuestos por el autor, sino que puede transformarlos. Se trata de una participación constructiva, que permite al usuario seleccionar, transformar e incluso construir nuevas propuestas que no había previsto el autor.

Es en esta categoría constructiva en donde las narrativas no lineales o hipermedia adquieren su máxima fuerza. El receptor puede ser realmente un coautor o un lectoautor que elige, transforma y construye. Este tipo de participación constructiva se encuentra comúnmente en multimedias y páginas Web. En un soporte como el video digital llegar a ofrecer este grado de

interactividad es mucho más complejo pero no imposible.

Las opciones del audiovisual interactivo aún son muy rudimentarias e ingenuas, todavía no están desarrolladas, pero sí muestran la vitalidad del arte interactivo y exploran nuevos caminos para crear historias.

4. ANÁLISIS

En este punto estableceremos los principios formales para la creación de una obra interactiva de interés.

La obra bien concebida debe permitir la participación activa del interactor, ya sea con información que él aporte o con espacios vacíos que él debe llenar para completar la historia. Éstos pueden ser de tipo físico o conceptual.

La cultura multimedia generalizada hace que en la estructuración de una narración en soporte digital sea posible plantear la lectura con múltiple posibilidad de elección o el simple retorno al inicio de la historia para volver por un camino y seguir alguna otra opción.

El punto clave de la estructuración multimedial es el desafío al interactor.

Uno de los problemas comunes que se presentan en la narrativa hipertextual o multimedial es la confusión. Una navegación demasiado compleja o una estructura demasiado enmarañada pueden llevar al interactor a un estado de pánico en el que la solución más común es la salida del sistema sin resolver del conflicto. Por tanto, se debe "diseñar" una participación agradable. Si el placer del laberinto es perderse, el interactor debe poder perderse en un espacio agradable. Si las barreras

entre autor y espectador se borran, entonces las barreras entre autor y artista tampoco deberían existir. El futuro de la narrativa en el ciberespacio exige una mentalidad joven y fresca, que haya crecido en el mundo de la información y que haya logrado sobrevivir.

No se trata por tanto de crear una experiencia audiovisual interactiva en la que el interactor únicamente toma decisiones que afectan al desarrollo de la historia, ya que eso no varía sustancialmente el concepto de la obra ni rompe con la linealidad del modelo narrativo clásico, que es lo que se pretende. Se trata de que el interactor se acerque a un personaje o quede inmerso en un espacio indagando en la experiencia del espectáculo como si buscara en su propia mente, estableciendo las relaciones que quiera. Se crea entonces un vínculo entre el interactor y la experiencia en el que la experiencia audiovisual materializa los conceptos y el interactor establece sus propias relaciones a través de la intervención en la lectura.

Por otro lado, la idea de la propuesta es un modelo lo más cercano posible a una película no interactiva. El paradigma clásico establece la estructura interna de un guión audiovisual, así como del resto de unidades narrativas menores. El esquema clásico viene definido por tres partes: planteamiento, confrontación y resolución, donde cada una de estas partes está separada por un nudo de la trama. Estos nudos de la trama son los elementos narrativos que realmente provocan el avance del conflicto y de la historia. Es por lo tanto, un punto crucial donde el espectador debería poder tomar partido para poder reconducir los acontecimientos. Una posible aproximación sería introducir una decisión temporalmente previa y cercana al nudo, de

manera que condicione la generación de un nudo u otro, en función de la respuesta del espectador.

Esto da como resultado una estructura en forma de árbol donde las historias de cada rama en un esquema muy simple permanecerán independientes, manteniendo la linealidad temporal. Este modelo resulta interesante como punto de partida.

De esta primera aproximación se pueden sacar una serie de conclusiones. La primera es que un buen lugar para colocar las decisiones es un poco antes de los nudos de la trama. Y la segunda es que el modelo de árbol no es del todo apropiado puesto que estaremos haciendo tantas películas como ramas tengamos en el árbol. Con lo que el modelo más apropiado sería el de grafo dirigido con muchas restricciones sobre los caminos que se pueden seguir.

Independientemente de la estructura o temática elegida, uno de los puntos claves del modelo interactivo es el formato de toma de decisión. A continuación se describen una serie de características que deberían tenerse en cuenta a la hora de seleccionar el formato:

- El lenguaje de interacción debe ser claro y sencillo. Decisiones booleanas y marcaciones numéricas a través del mando a distancia del reproductor de video.
- Previamente al visionado de película el espectador debe conocer las reglas de la interacción.
- Se deben evitar las congelaciones de la imagen en espera de

la respuesta. Como consecuencia una no interacción directa se interpreta como una decisión pasiva, pero una decisión.

- Los avisos de toma de decisión, deben entorpecer lo menos posible el desarrollo de la historia. Pueden establecerse de forma visual o sonora. El sistema de aviso sonoro sería quizá el que menos interrumpiría el desarrollo natural de la historia. Proponiendo una especie de sintonía para la toma de decisión. Con respecto al aviso visual se podría plantear un realce mediante un color de algún elemento del encuadre actual. Tras el aviso de toma de decisión, el espectador debe tener perfectamente clara la decisión a tomar, en función de lo que este ocurriendo en ese momento en la historia. Desde el aviso hasta la decisión pasiva no debe pasar mucho tiempo.

Teniendo en mente estas consideraciones, a continuación se proponen algunos tipos de decisiones cotidianas que de forma directa o indirecta condicionan el desarrollo de nuestra vida:

- -Decisiones propias sin acción de agentes externos
- -Decisiones propias en función de agentes externos
- -Decisiones externas condicionadas por agentes externos

De esta forma las propuestas que a continuación se comentan obedecen a mecanismos habituales en los que se suelen tomar decisiones simples cotidianas en función de agentes externos:

- Vía telefónica, llama un amigo y propone un plan, respuesta si voy o no voy. El tiempo de respuesta debe

ser breve, si pasado un periodo de tiempo no hay decisión la respuesta es no. En la espera el amigo insiste en la idoneidad del plan, a través del sonido o incluso de la imagen. La respuesta en este supuesto es un simple "ok" o "ko".

- Via textual, leyendo una revista, el artículo propone realizar un test para estimar algún aspecto de nuestra personalidad. Pasado un tiempo sin respuesta, se abandona el test y la revista. En la espera se pueden verbalizar los pensamientos propios sobre el tema. La misma idea se puede plantear con el teletexto de la TV. La respuesta en este supuesto es un número.
- Via TV interactiva, viendo un programa de televisión se nos propone una votación entre varios candidatos. Pasado un tiempo sin respuesta se hace zapping o se abandona la tele. En la espera el programa de TV continúa. La respuesta en este supuesto es un número.

Como conclusión se puede decir que las decisiones deben diseñarse en concordancia con la historia y desarrollarse de manera fluida a lo largo de la película. El espectador interactivo debe mantenerse siempre en la trama emocional de la historia, evitando la sensación de estar involucrado en un video juego.

5. PUNTOS PRINCIPALES

El primer punto es la búsqueda de los artistas a lo largo de la historia de estructuras que planteen retos mentales y que obliguen al lector, espectador o interactivo a formar parte activa de la obra, realizando conexiones mentales que amplíen el significado y alcance de ella y que de paso difuminen los límites entre autor y espectador.

El empleo de estructuras no lineales ha colaborado al surgimiento de lo multimedial y este recurso ha sido utilizado como un material de apoyo para diversificar los significados y posibilidades de comunicación.

El segundo punto es la utilización de ciertos recursos que funcionan como factores que permiten la disrupción del tiempo lineal y la alteración del espacio, y que, aunque presentes en la narrativa contemporánea, han variado para re-conformar nuevas categorías.

Recursos:

- Analepsis o flashback: Técnica que altera la secuencia cronológica de la historia, conectando momentos distintos y trasladando la acción al pasado.

- Prolepsis o flashforward: Es un movimiento de prospección. Narra acontecimientos futuros, anticipaciones con respecto al presente de la historia.
- Tiempo reversible, interrumpido o retardado: Propiedad de alteración del flujo natural del elemento *Tiempo*.
- Bifurcaciones: Opciones de desarrollo.
- Aleatoriedad o randomización: Procesos cuyo resultado no es previsible más que en razón de la intervención del azar.
- Simultaneidad: Coincidencia de dos o más eventos en el espacio narrativo que podemos transitar al mismo tiempo.

El tercer punto a tener en cuenta es que la utilización de estos recursos produce diferentes tipos de estructuras no lineales.

Estas categorías cubren todas las variantes que se puedan presentar:

- Destemporización: Alteración en el orden de acontecimientos de la historia. (escenas en desorden o en orden reversible, etc.)
- Multiformalidad: Múltiples puntos de vista sobre un acontecimiento o tramas múltiples que se cruzan.
- Multisequencialidad. Tramas paralelas simultáneas pueden ser explícitas o tácitas de acuerdo al medio en el

que se presenten.

Así, pues, se trata de la creación en un medio más complejo que los anteriormente conocidos, pero que proporciona numerosas ventajas y, sobre todo, la posibilidad de producir obras que experimenten con las nuevas maneras de pensar y percibir, que se desarrollan a la par que las tecnologías.

6. BIBLIOGRAFÍA

Textos escritos:

Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos) Bogotá, 2002. Carmen Gil Vrolijk

En busca del tiempo perdido (1908-1922) Marcel Proust

Ulises (1922) James Joyce

Artículos en la web:

<http://davidenriquez.wordpress.com/2009/03/04/hipervideo/>

<http://recursostic.javeriana.edu.co/multiblogs2/jaimealejandrordrguezruiz/2009/05/01/audiovisual-interactivo-entre-la-narrativa-la-no-linealidad-y-la-interactividad/>

Referencias fílmicas y espectáculos:

Variaciones V (1965) John Cage

Block Experiments in CosmoCoca (1973) Program in progress y Neville D'Almeida

Top Hat (1965) ONCE Group

Pachito Rex, me voy pero no del todo (2001) Fabián Hofman.

Switching: An interactive movie (2003) Morten Schjodt