

Departamento de
Artes Audiovisuales

FACULTAD
DE ARTES



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE LA PLATA

CONVÍVIOS

TEMA: El impacto de las nuevas formas de interacción sobre la estructura narrativa en el documental hipermediático.

RODRIGUEZ, GASTÓN GABRIEL
ORIENTACIÓN GUIÓN / ARTES AUDIOVISUALES

DNI. 31.530.679

LEGAJO: 57.249/0

CELULAR: +55 (11) 94466-0205 (São Paulo, Brasil)

E-MAIL: gastonrodriguez@outlook.com

Tutor: Lic. Franco Cerana

RESUMEN

Convívios es un proyecto de guión para la realización de un documental web interactivo a ser grabado en la ciudad de São Paulo, Brasil. Estructurado por unidades temáticas relativas a cuestiones generales -tiempo, amor, vejez, trabajo, violencia, patriotismo, humor, racismo, desigualdad, feminismo- cada una de ellas será abordada por uno o varios personajes, a partir de sus experiencias personales.

Palabras clave: guión, documental, hipermediático, estructura narrativa, interacciones.

ÍNDICE

FUNDAMENTACIÓN INICIAL	2
MARCO TEÓRICO	3
PROPUESTA METODOLÓGICA	6
Criterios para la selección de personajes	7
PROPUESTA HIPERMEDIÁTICA	8
Reglas generales arbitrarias de este documental web	8
Sobre la estructura del guión y su escritura	9
Mecánica de las interacciones	10
CONCLUSIONES	15
REFERENTES	16
Referencias	17

FUNDAMENTACIÓN INICIAL

La relación entre los elementos multimediales de una aplicación hipertexto, según Machado (2000), se da a través de procesos de asociación —links— que pueden ser múltiples y que ofrecen diferentes formas de asociación entre las diferentes unidades que la componen. El hipertexto es, entonces, el mecanismo básico de interacción que permite, en un documental web interactivo, navegar por el relato de manera no lineal.

En el caso de este proyecto, van a ser utilizadas —además— otras formas de interacción con el espectador, como por ejemplo el uso de *scroll* (desplazamiento) horizontal o vertical, gestos del ratón, gestos manuales en pantallas táctiles, sensores de posición en los teléfonos, presión sonora a través del micrófono, *touchpads*, y otros mecanismos de entrada (*inputs*) que intentarán establecer otras posibles formas de asociación entre los diversos componentes multimediales.

El objetivo de este trabajo es explorar cómo impactan estas nuevas formas de interacción sobre la estructura narrativa, que se alejan de un relato lineal para otro de tipo radial, en el que el espectador tiene la posibilidad de trazar un recorrido propio sobre el material, y —por lo tanto— sobre el orden del discurso propuesto por el realizador.

MARCO TEÓRICO

La interactividad, entendida como la intervención activa del lector/espectador con la obra, es un concepto que tiene un origen previo a la informática. Tal como señala Machado (1997), existen múltiples experiencias de la década del sesenta que presuponen la intervención activa del público, que empezaron a borrar la frontera entre el productor y el espectador. La diferencia introducida por la informática, según el autor, es que le agrega una dimensión técnica al acervo crítico anterior, con el surgimiento de nuevas

capacidades de procesamiento y almacenamiento que permiten la aparición de nuevos textos hipermediáticos y que favorecen un arte combinatorio, en donde la obra se realiza en el acto de lectura, asumiendo cada vez una forma diferente, dentro de las posibilidades dadas por la programación.

El desarrollo de los sistemas informáticos y la computadora personal, durante la década del ochenta, permitió la creación de relatos interactivos con estructuras narrativas ramificadas, a través de programas que tenían hipervínculos internos que unían diferentes documentos, donde el interactor podía llevar adelante su propio recorrido.

Para Machado la informática introduce una gran novedad por:

[...] la posibilidad de reunir en un único medio y en un único soporte al resto de los otros medios y de atraer a todos los sentidos [...] de una forma integral, de manera que textos escritos y orales, imágenes fijas y en movimiento, sonidos o ruidos, gestualidad, texturas y toda suerte de respuestas corporales se combinan para constituir una modalidad discursiva única y holística. (2000, pp. 30, 31).

En el ámbito cinematográfico, pueden ser rastreadas múltiples experiencias en donde la estructura narrativa era alterada, modificada o expandida, tanto a partir de la manipulación de los proyectores —para alterar la velocidad de reproducción o repetición de escenas— como también en la función que cumplían los *benshis* japoneses que narraban los filmes, expandiendo el argumento con elementos que no estaban en la narración original. Dentro de las experiencias de documental interactivo, a nivel local, *La hora de los hornos* (Argentina, Solanas y Getino, 1968) se destaca por su estructura compartimentada, que permitía parar la proyección del film para abrir el debate entre la propuesta de cada bloque de la película y los espectadores.

La aparición de nuevos soportes de almacenamiento y procesamiento de la información, tal como el CD-ROM, permitieron el acceso no lineal a la información contenida en ellas y la creación de relatos hipermediáticos, de

ahí que era posible acceder a diferentes elementos multimediales sin un orden preestablecido; a diferencia de los soportes lineales, en donde el acceso a la información tenía un inicio y un fin en el que el contenido se iba accediendo de forma progresiva. Huhtamo (1996) indica cómo el CD-ROM, soporte no lineal, favoreció nuevas posibilidades creativas con la creación de narrativas no lineales, que ya habían sido exploradas en el campo del videoarte, abandonando los modelos estructurados de la televisión y el cine, pero que todavía estaban subordinados al fluir quasi lineal del videocasete como soporte.

Estos nuevos procesos de asociación repercuten tanto en la estructura narrativa, como en la relación que se establece con el interactor. Gifreu, categoriza estas posibilidades formales:

[...] tanto el documento lineal como el interactivo pretenden documentar la realidad, pero el tipo de material relacionado con los medios y las preferencias de sus autores y participantes acaban creando un producto final muy diferente. El documental lineal sólo requiere de su público un tipo de participación cognitiva (mental), que se traduce en una interpretación y una reflexión mental de lo visto mientras que, en el segundo caso, el documental interactivo exige, aparte de la interpretación cognitiva, algunos tipos de participación física relacionada con la toma de decisiones y que se traduce en la utilización del ratón, el movimiento por el escenario virtual, la utilización del teclado y la escritura, el habla. (2011, s.p.)

Esta participación del interactor no sólo está dada por la posibilidad del usuario de definir el orden de la narración. Existen también otras interacciones, como por ejemplo, que el espectador se convierta en productor de contenido que se agregue a la narración; *gamification*, entendido como juegos o desafíos que sean necesarios completar para acceder a otras partes del relato; dejar huecos en la trama para que sean completados o discutidos por los usuarios; establecer formas de interacción que sean más allá de lo

virtual, como la posibilidad de encuentros presenciales, y experimentos con geolocalización.

Lev Manovich reflexiona sobre cómo estas nuevas formas de almacenamiento y procesamiento repercuten sobre la narración. En la narrativa literaria y cinematográfica, las relaciones sintagmáticas son explícitas y poseen una existencia material, una palabra está después de la otra, en tanto que las relaciones paradigmáticas —como por ejemplo el mundo del autor, el estilo literario— están presentes de manera virtual. En cambio, «los nuevos medios invierten esta relación. A la base de datos (el paradigma) se le da una existencia material, mientras que la narración (el sintagma) se ve desmaterializada. Se privilegia el paradigma y se le resta importancia al sintagma. El paradigma es real, el sintagma, virtual»(2006, pp. 297, 298)

De este modo, las estructuras narrativas tradicionales que presuponen jerarquías y un desarrollo lineal, pueden ser abordadas bajo un concepto de tipo radial, en donde cada nodo informativo es un punto de entrada a la narración. Tubau retoma las reflexiones de George Landow que propone «la noción de rizoma de Deleuze y Guattari, que en vez de trazar estructuras en forma arbórea y jerárquica (tronco-ramas-hojas) proponen el crecimiento rizomático en el que cada parte de la planta puede funcionar como raíz, tallo o rama» (2011, s.p.) para abordar la emergencia de estructuras radiales en las obras hipermediáticas, que crean así un modelo de organización alternativo.

PROPUESTA METODOLÓGICA

El desarrollo del guión documental está centrado en la construcción de personajes ideales, definición de los espacios de interés de la ciudad y sus características, y en un abordaje inicial de los temas a ser tratados por cada personaje. También serán explicitadas las formas de interacción entre el

usuario y la futura interfaz, así como otras formas de estructuración de la narración que pueden —o no— depender del usuario para *navegar* en la narración.

Este guión será la base para establecer un futuro modelo de trabajo para grabar entrevistas con los personajes seleccionados a partir de los perfiles desarrollados en la etapa de escritura —siguiendo la metodología propuesta por Patricio Guzman en Ruffinelli (2008)— para, luego, investigar el trayecto que ellos van a recorrer y el espacio de la ciudad en donde hacen su vida. Los testimonios de los personajes van a ser insertados como sonido interno subjetivo, según la categorización hecha por Chion (1998), para construir la idea de pensamientos libres.

Los nexos entre los personajes van a ser construidos a través del cambio del eje narrativo, por medio de miradas o cortes abruptos, que van a mezclar diferentes personajes en situaciones de contacto aparente construidos a través del lenguaje cinematográfico o a través de interacciones que van a explicitar la unión entre una y otra línea narrativa. En este sentido, el *raccord* de mirada va a ser clave en la construcción de conexiones.

La entrevista en profundidad va a ser la metodología adoptada para el abordaje de los personajes, sus experiencias de vida y puntos de vista particulares. Las entrevistas van a ser estructuradas a partir de un tema principal que guíe la conversación, pero dejando abierta la posibilidad de descubrir otras facetas del entrevistado. En el material final, la voz del personaje va a estar dissociada de la imagen.

Criterios para la selección de personajes

La búsqueda de personajes va a estar hecha en base a los desplazamientos que realizan por la ciudad y el tiempo relativo que les lleva hacerlo, medios de transporte, profesiones, género y clases sociales, que además tengan elocuencia y desenvoltura para expresarse. Esta diversidad va a ser

importante, porque a partir de estos testimonios pueden aflorar las condiciones personales, dando lugar a múltiples visiones posibles sobre un mismo tema por parte de personas que viven diferentes realidades, con la calle como unidad y lugar de convivencia común. Para fortalecer el espacio de las opiniones, la presentación de quienes son los entrevistados será hecha al final del núcleo narrativo de cada personaje.

Un rasgo importante para la selección va a ser la oralidad de cada personaje. A través de ella es posible discernir ciertos rasgos socioculturales, tanto sea de la región del país de la que provienen, como de la clase social a la que pertenecen. Es en este sentido que la voz y expresiones, siempre presentadas como sonido interno, van a ser fundamentales para la selección, en donde se va a tener en cuenta las posibles intersecciones y puntos en común, dependiendo del tema, entre personajes que en apariencia son diferentes, pero que pueden tener coincidencias, construyendo así puntos de contacto inesperados.

PROPUESTA HIPERMEDIÁTICA

Cada temática tratada va a ser un posible punto de acceso, sin que cada una tenga prevalencia por sobre la otra. Ciertos puntos de contacto van a ser establecidos entre ellas, posibilitando los desvíos, repeticiones o conexiones inesperadas.

El desplazamiento sobre el contenido va a realizarse tal como si fuera el de una ciudad, planteando una lógica de avenida principal y otras secundarias desde donde puede iniciarse el recorrido, siguiendo un camino preestablecido o tomando decisiones. Esto va a tener un correlato en los métodos de entrada del espectador, por ejemplo el uso del desplazamiento horizontal o vertical en la pantalla —recorrido panorámico por una calle, por ejemplo— va a posibilitar el acceso a otras secciones del proyecto, con una temporalidad dada por la velocidad con la que el espectador va a realizarlo.

Los testimonios de los personajes van a estar disponibles tanto en texto como en video, así como en una combinación entre ellos. La navegación va a ser posible con indicadores textuales, visuales y sonoros.

Reglas generales arbitrarias de este documental web

- El usuario no puede navegar la historia linealmente.
- Cada episodio tiene 5 personajes + São Paulo.
- No se puede volver o rever un segmento de un personaje dentro del mismo visionado (jugando con la contradicción entre la posibilidad de interacción que está sujeta igualmente a un orden mayor y arbitrario per sé).
- Los temas principales de cada capítulo van a ser decididos como pretexto para tocar tanto la relación entre el personaje y la ciudad, así como la desigualdad que atraviesa todas esas relaciones. A pesar de todo, la idea es mantener un tono leve, incluso lúdico.

Sobre la estructura del guión y su escritura

El perfil de los personajes idealizados en la etapa de guión son la base para buscar en lo *real*, partiendo de ciertas características expresadas en esa selección y que constituyen la base de la búsqueda.

Cada personaje ideal va a ser desarrollado siguiendo un camino lineal (Descripción del barrio -> Sale de la casa -> usa su medio de transporte específico -> llega al destino) trabajando la importancia de cada elemento y la intención de cada espacio.

Ese camino lineal de cada personaje va a estar dividido en pequeños núcleos temáticos/estéticos que son las unidades mínimas que van a interactuar con

las unidades mínimas de otros personajes. Cada unidad tiene que tener una propuesta/búsqueda de movimiento interno (acción, pensamiento, intervención sobre el material, etc.) o una instancia de interacción (aceleración, exploración panorámica, etc.) que desemboca a una transición con otra unidad mínima que puede ser un personaje o algún espacio de la ciudad.

La ciudad de São Paulo es tratada como un personaje e interviene activamente. Es presentada en los puntos de transición en esa narrativa lineal (un punto de interés, un sonido, un evento tipo lluvia, una interacción) nos lleva hacia otro punto de la narrativa lineal de otro personaje.

Mecánica de las interacciones

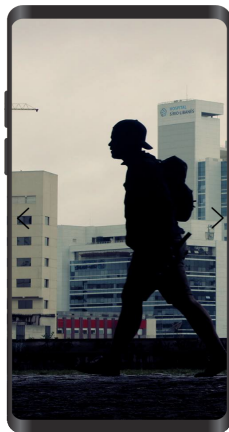
Todas las interacciones tienen previsto posicionarse como puntos de quiebre de cada unidad mínima de un personaje. Esas interacciones aparecen involucrando el personaje en cuadro, o con relación al espacio en donde está transitando.

Una vez que el interactor toma una decisión (si va hacia izquierda o derecha, si sopla, si hace click, etc.) entra en contacto con otra línea narrativa de otro personaje.

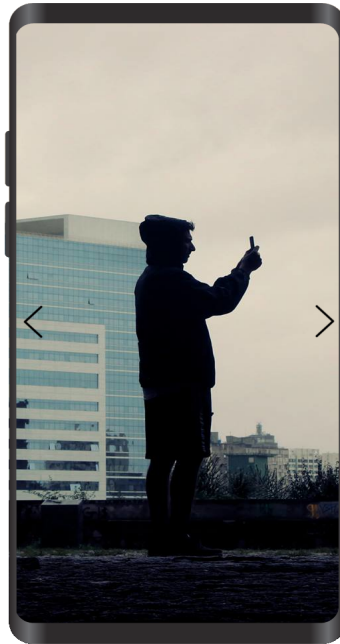
Esas interacciones posibles están ancladas tanto de la posición en que está el personaje o del lugar específico de la ciudad en donde se encuentra. El objetivo de cada espacio de interacción es doble: mostrar algún elemento de la ciudad, detalle o características, y conectar las líneas narrativas de los personajes.

1- Scroll horizontal (I_01)

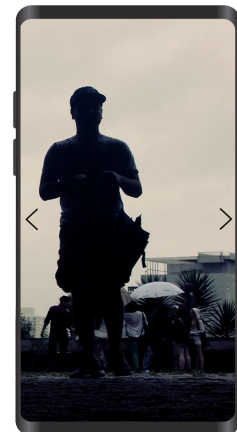
Una vez que se inicia el movimiento hacia izquierda o derecha se bloquea el sentido. Cuando se llega al final del scroll se dispara automáticamente hacia otra unidad de personaje.



Opción 1
siguiendo para
izquierda



Posición **inicial** del scroll con la
opción
de ir a izquierda o derecha



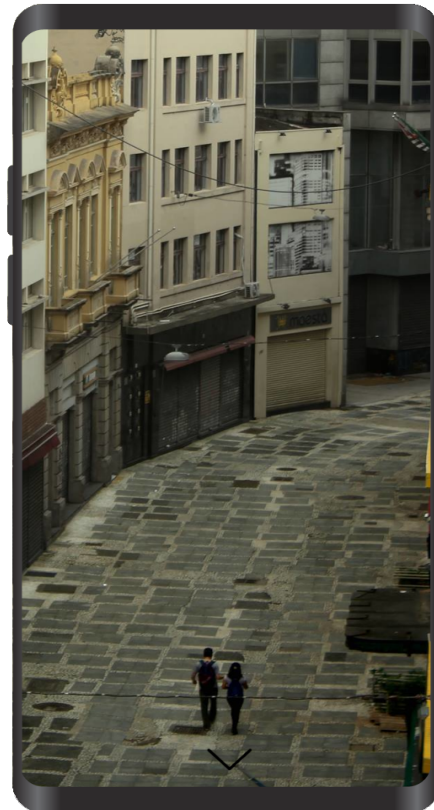
Opción 2
siguiendo para
derecha

2- Scroll vertical (I_02)

El scroll vertical es en un solo sentido y solo conecta con la unidad mínima de otro personaje cuando es realizado el proceso. Está pensado como un espacio de la dimensión de la ciudad y la relación con las personas que la habitan/transitan.



Posición inicial del scroll vertical



Posición final

Al llegar se inicia otro segmento

3 - Presión Sonora/Táctil (I_03)

Con el micrófono activado, se va a dar la instrucción para soplar. Haciendo el cálculo de la saturación del micrófono —por ejemplo— el video va a reproducirse, cuando la presión sonora disminuye, el video se detiene. Por ejemplo la idea de “tempestad de lluvia en la ciudad” que usa el sonido de la saturación en el acto de soplar para sonorizar y hacer andar el video. Ese mismo mecanismo (play/pause) se puede lograr presionando varias veces un botón que hará avanzar o pausar el video.



El video pausa cuando se deja de soplar/tocar,
va a existir una indicación en pantalla
que con los decibeles interactuando por sobre la imagen.

4 - Mecánica de Story (I_04)

Cada *story* va a tener una duración de unos 15 segundos y van a ser clips de espacios de la ciudad y su movimiento, con sonido ambiente, desde el punto de vista de un observador neutral. Van a estar asociados a un personaje y al lugar por donde se mueven y no van a poder saltarse. Están pensados para ser la presentación del espacio antes de que veamos el personaje por primera vez. En el último clip del story va a entrar el personaje. En ese sentido va a ser un paso obligatorio que está centrado en el espacio en donde el personaje comienza su recorrido.



5 - Hiperenlace (I_05)

Método básico de interacción que puede ser en la forma de un link en un texto, un botón o una imagen o ícono.

CONCLUSIONES

Este proyecto estuvo atravesado por la relación que fui creando con la ciudad de São Paulo y sus particularidades, a partir de la experiencia de estar viviendo en un nuevo país, del proceso de aprender a circular en una geografía diferente a las planicies de la pampa húmeda en la que me crié y viví toda mi vida. Surgió de escuchar y convivir con personas que también intentan habitar la ciudad, que puede expulsar pero también recibir.

En el proceso de desarrollo del proyecto, me fui encontrando con un diálogo muy interesante entre la creación del guión y el futuro proceso de montaje, momento inicial y final de escritura de una obra audiovisual. En ese sentido pienso que este proyecto establece las bases para una obra que permita reflexionar sobre el audiovisual, entre otras cosas, al dejar evidente para el usuario el proceso de montaje entre secuencias, a través de las interacciones, que permiten cambiar el recorrido y que son la contracara de una obra lineal en la que esas decisiones ya fueron tomadas.

Pensar una estructura radial, que pueda ser abordada desde distintos puntos fue un desafío que me permitió enfocarme en cada secuencia a partir de una estructura que no iba a ser la de un guión clásico, sino que iba a imponer su propia forma, haciendo énfasis en el movimiento interno de cada secuencia, tanto desde lo visual como desde lo narrativo. La estructura fue entonces un soporte posible en el que todos los elementos individuales pudieran interactuar entre ellos, un marco que permita establecer nuevas relaciones.

La pandemia también atravesó por completo todo este proceso, ya que pretendía grabar y programar la plataforma durante el año 2020 y eso no fue posible. El material base de este proyecto, que era la ciudad y sus personas, se vio completamente atravesado por las circunstancias. También la propia dinámica de la grabación. ¿Al final qué es el audiovisual sino que un proceso de encuentro entre personas?

REFERENTES

Una referencia estética y estructural acerca de las conexiones entre los personajes y las historias por vínculos casuales es el film [Slacker \(1991\)](#), de Richard Linklater. Otra referencia estética es la *Slow Television*, género que privilegia la experiencia real y continua de un evento, por ejemplo la serie [Keezi Walks](#), son trayectos de una hora caminando por diversas ciudades.

Las páginas [Humans of New York](#) y [SP Invisível](#), se puede ver el trabajo conciso y la riqueza de abordaje de temas universales, por personas comunes, con una mirada amplia sobre temas existenciales.

El cine etnobiográfico de Jorge Prelorán puede ser tomado como una referencia tanto temática, como también por el uso de sonido asincrónico, incorporado al relato como sonido interno, en tanto el personaje realiza sus acciones cotidianas.

El CD-ROM multimedia *Immemory* (1997) de Chris Marker, es otra referencia con su estructura no lineal, que permite al espectador trazar su propio recorrido, al tiempo que también puede seguirse el camino preconcebido por el autor.

Referencias

- Chion, Michel. (1998). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. (2ª ed.) Barcelona, España. Paidós.
- Gifreu Castells, Arnau. (2011). *El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente*. [online]
Recuperado de:
<https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>
[Acceso 4 Mar. 2018]
- Huhtamo, Erkki. (1996). *Art on the CD-ROM Frontier*. [online]
Recuperado de:
<http://mediaart.historiesresearch.org/files/ErkkiHuhtamo/ArtOnTheCD-ROMFrontier.txt>
- Humans of New York (s. f.) Fotos y relatos. Recuperado de
<https://www.facebook.com/humansofnewyork>
- Keezi Walks. (25 de julio de 2017). Walking In São Paulo (Brasil)
[Archivo de video]. Disponible en
<https://www.youtube.com/watch?v=kTAWZS1CdXQ>
- Linklater, R. (Productor y Director). (1990) *Slacker* [Película]. Estados Unidos
- Machado, Arlindo. (1997) “Hipermedia: o labirinto como metáfora”. En Domingues, Diana (org.). *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, Brasil. Unesp, p.144-154.
- Machado, Arlindo. (2000). “Ensayos en forma de hipermedia” en *El Paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires, Argentina. Libros del Rojas - Universidad de Buenos Aires.

- Manovich, Lev. (2006) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires, Argentina. Paidós
- Marker, Chris. (1997). *Immemory*. [Archivo de video, reproducción lineal del cd interactivo]. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=W_QfK8pfbHo
- Prelorán, Jorge. (2006) *El cine etnobiográfico*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Catálogos - Universidad del Cine
- Ruffinelli, Jorge (2008) *El cine de Patricio Guzmán: En busca de las imágenes verdaderas*. Santiago, Chile. UQBAR editores.
- São Paulo Invisível (s.f.) Fotos y relatos. Recuperado de <https://www.facebook.com/spinvisivel/>
- Solanas, F. & Getino, O. (Directores). (1968). *La hora de los hornos* [Película]. Argentina: Grupo cine liberación.
- Tubau, Daniel. (2011) *El guión del siglo XXI*. Barcelona, España. Alba Editorial.