



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Periodismo y Comunicación Social

Tesis Doctoral

Doctorado de Comunicación

Ficciones Audiovisuales
en la red. La experiencia del
espectador interactivo e inmerso

Autor: Santiago A. González

Director: Prof. Carlos A. Vallina

Año 2015

A Salvador, a Sebastián,
a Wara, a Lican, a Juana y a Vale.

Gracias, Chino.

Índice General

<u>I. Introducción</u>	<u>14</u>
1. Estado del arte	20
2. Por qué y cómo	33
<u>II. El laberinto hipermedia</u>	<u>40</u>
1. Mapa y territorio	43
2. Un grafo no bidimensional. Topologías	53
3. Los nodos organizados en su posición relativa	56
4. El camino del usuario	61
5. La lectura parcial de los nodos	65
6. Sectores de mayor frecuencia de enlaces	68
7. Grados y tipos de interactividad	72
8. La red ampliada	80
9. Hipermedia de forma abierta	82
<u>III. La representación hipermedia</u>	<u>88</u>
1. Referencialidad	91
La representación transparente	92
La imagen técnica y la imagen fragmentada	94
La anamorfosis audiovisual	98
La mimesis	100
2. Convergencia y referencialidad	102
3. Los distintos espacios representados	107
El espacio según su funcionalidad	109
El espacio según su morfología	114
4. Espacio Pictórico	118

5. Espacio Arquitectónico	129
6. Espacio fílmico campo-mirada	134
6.1 Unidades estructurales	135
Series	136
Secuencias y Escenas	138
Conjunto de planos (Fragmentos) y planos	139
Montaje en el plano según parámetros visuales	140
Imagen visual, imagen sonora	141
6.2 Semántica, y sintaxis del montaje narrativo	144
6.3 Un espacio estructurado por la mirada	148
6.4 El Punto de vista cinematográfico.	154
Una forma que narra. ¿Suspense o Sorpresa?	159
Direccionamiento espacial	161
6.5 El punto de vista ficcional interactivo	162
6.6 Espacio audiovisual y Videojuegos	167
6.7 Subjetiva y ocularización	169
6.8 Somos montajistas o dueños del control remoto	174
7. Funcionalidad y morfología	177
<u>IV. La temporalidad hipermedia</u>	<u>184</u>
1. El eterno presente	185
2. Categorías	189
3. Medios y posicionamiento temporal	192
4. Experiencia inmersión	194
5. Experiencia espectador	199
6. Experiencia pantalla	200
7. Derivas: del Streaming a la Realidad Aumentada	201

8. El tiempo de la selección.	204
Los enlaces como pausas de la narración.	204
Tipologías de enlaces.	211
9. El tiempo de la narración	217
El espectador demiurgo temporal	217
Las restricciones del autor	218
Orden, duración y frecuencia	221
La repetición. Figura retórica esencial	226
La repetición. Experiencia autoral	227
La repetición. Experiencia del espectador	233
<u>V. La narración hipermedia</u>	<u>237</u>
1. Hilo narrativo	238
2. Sistemas formales	243
3. Hipermedia y puesta en abismo	247
4. Comienzos y finales	254
<u>VI. Material observado</u>	<u>258</u>
1. Dinámicas convergentes	259
2. Cortos, series... largos	261
3. Modelos observados	265
Ficción distribuida vía web.	265
Ficción complementada	266
Participación secuencial. Bifurcación de guión.	267
Participación en la variación del punto de vista	269
Estructuración en fragmentos de planos	269
Narrar el medio.	270
Una sola línea de narración con pausas	272

<u>VII. Cierres, otras preguntas... y Conclusiones</u>	<u>274</u>
1. Novedades ¿y cuáles son las novedades?	275
2. ¿Cine interactivo?	277
3. La mirada en crisis	283
4. Solos. Una digresión literaria	285
5. Film. Objetos y sujetos.	288
6. Entre la información y la transformación	291
7. Ojos y dedos bien anclados	296
<u>Bibliografía y materiales</u>	<u>305</u>
Bibliografía	306
Recursos electrónicos	312
Material audiovisual hipermedia	313
Material audiovisual fílmico	315
Material Videojuegos	316
<u>Anexos</u>	<u>317</u>
Caso 1 - ¡Hay Motivo!	319
Caso 2 - Urbandesires. Un magazine electrónico	326
Caso 3 - Series simples	332
Caso 4 - Deadend.com	349
Caso 5 - bifurcaciones de guión	360
Caso 6 - Un corto interactivo publicitario	388
Caso 7 - Asignación de mirada. Volt	373
Caso 8 - Wax Web	387
Caso 9 - Love at first site	392
Navegaciones y naufragios (<i>Screencast</i>)	397

Índice de imágenes y gráficos

Proyecto imaginario de máquina audiovisual interactiva	14
Laberinto de la catedral de Reims y petrófilo Mogor	40
Red linealizada en la navegación	42
Distintas estructuras hipertexto	47
Densidad de enlaces	52
Red poliédrica	55
Elementos multimedia de un nodo	59
Ejes TGA (texto-gráfico-audiovisual)	60
Red de nodos en ejes TGA	61
Acceso a contenido web de la TV Pública	62
Acceso web de la TV Pública en ejes TGA	64
Desplazamientos por lectura parcial	66
Zonas de mayor frecuencia de enlaces	69
Tv guide plus y teletexto	71
Control e interactividad	80
Red ampliada por el usuario	81
Apolo de Belvedere y el fusil fotográfico de Marey	88
Videojuegos de representación infográfica	105
Hacking sobre Videojuegos	106
Relaciones espacio selección-espacio narración	113
Ficción interactiva <i>Hezomagari</i>	122
Intervención del espacio pictórico	124
Wax web. Espacio pictórico 1	125
Wax web. Espacio pictórico 2	126
Just a Reflektor. Espacio pictórico	128
Intervención del espacio arquitectónico. Videojuegos	132
Ficción interactiva 3 minutos para escapar	133
Black Mirror Conmutador de sonido.	144
Planos contiguos	146
El Desierto Rojo	151
Secuencia Hiroshima Mon Amour	153
Ficción interactiva Volt. Ocularización	164
Esquema ficción interactiva Volt	166
Eje de dirección en videojuegos	168

Variación punto de vista en videojuegos	169
Videoclip interactivo <i>The vampire of time and memory</i>	173
Videoclip interactivo <i>Chasing Illusions</i>	174
Entorno para montaje en Dead.com	175
Like a Rolling Stone. Bob Dylan	176
Secuencias enlazadas mediante interface simple	181
Secuencias enlazadas mediante interface selección- fílmico	182
Last Call. Espacio fílmico intersectado con la selección	182
<i>Un tigre</i> de Qi Baishi	184
Realidad aumentada. The witness	198
Bifurcaciones. The outbreak	206
Mapa de laberinto narrativo. The outbreak	207
Palíndromos y pausas	209
Pausa selectiva a término. Videoclip Ink	210
Nodo coincidente con capítulo serial. El Pasajero	212
Suspensión en el int. de narración.	212
Suspensión palíndromo. Los Profesionales	213
Selección integrada a la narración. Love at first site	214
Selección integrada a la narración. Hezomagari	214
Enlace palíndromo. Los Profesionales	215
Ficción interactiva Last Call	215
Relaciones de orden relato-diégesis	223
Relaciones de duración relato-diégesis	224
Relaciones de frecuencia relato-diégesis	225
Postproducción audiovisual lineal/no lineal	230
Plataforma postproducción <i>Windows Maker</i>	232
Streaming <i>Windows Media</i> . Hay Motivo	233
Consola de edición en Dead.com	234
Fragmentación a la carta. Wax Web	235
Minotauro y Hoplita	237
Fragmentos de planos en Wax Web	249
Discurso e Historia discurrida y almacenada	252
Fotogramas del Viaje a La Luna y del Perro Andaluz	258
Ficción distribuida. Hay Motivo	266
Ficción complementada. <i>Urbandesires</i>	267
Ficción bifurcación guión <i>Bank Run</i>	268
Variación punto de vista. <i>Volt</i>	269

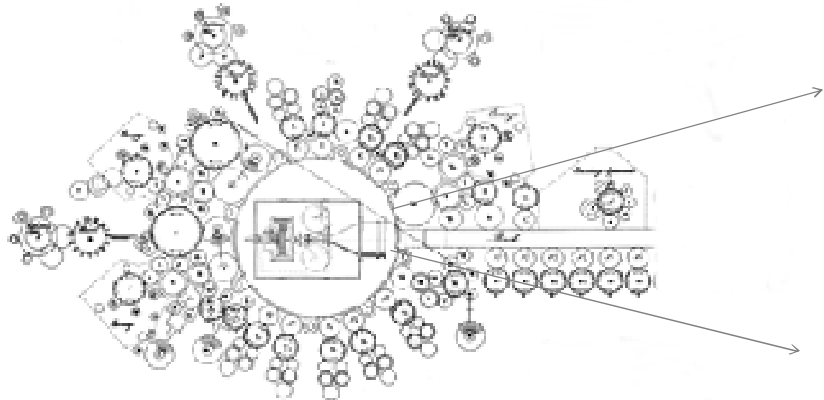
Estructura en fragmentos. <i>Wax Web</i>	270
Ficción interactiva <i>Hezomagari</i>	271
Ficción interactiva <i>Five Minute</i>	273
Fotograma de <i>Film</i> de Beckett	274
Secuencia de plano y contraplano de (O) y (E)	289

-I-

Introducción

El artefacto necesita un nombre, llamémoslo "memex". Un memex es un dispositivo en el cual el usuario almacena todos sus libros, registros, y comunicaciones, mecanizado de modo tal que lo puede consultar con velocidad y flexibilidad. Es un suplemento ampliado de su memoria. Consiste en un escritorio (...) sobre el que se inclinan pantallas translúcidas (...) hay un teclado, y un juego de botones y palancas...(el memex) incluye un índice asociativo por el cual cualquier artículo del archivo puede ser relacionado libremente a otro...

Vannebar Bush 1945



Proyecto imaginario de máquina audiovisual interactiva, incrustación de los planos de patente del kinetoscopio Edison (1897) y la máquina analítica Babbage (1840)

En primera persona del singular. Así prefiero empezar este escrito, me tomo tal libertad porque he elegido comenzar con un recuerdo. Un recuerdo puede parecer algo muy subjetivo, es cierto, mal comienzo para un escrito que intenta ser informe científico, pero por el momento, en esta introducción lo que me interesa no es la exactitud, la fidelidad, sino más bien lo que hoy me otorgan esas imágenes y situaciones vueltas a traer aquí y ahora. *Restaurar una experiencia acercándome al sentido de la misma (T.S.Eliot, 2006)*, eso intento.

Mi primer paso como realizador audiovisual es un film super8 de registro original video. No hay con que editar video en Bellas Artes, dijo alguien en el *Taller**, y esa misma tarde fui por unos cuantos rollos de película. Por la noche, trípode frente a la pantalla, cámara super8 y videocasetera mediante, realicé ese transfer "bien caserito", el material obtenido acabó materializando un fantasma, el barrido asincrónico, los colores virados, la imagen reventada. Era el año 1989, confieso ni se me ocurrió buscar isla de edición en la ciudad, no hubiera sabido por dónde empezar. Y como era de esperar, mi primera experiencia no fue ajena a las decisiones de compromiso con los "fierros", con las herramientas. Iluminado por la pantallita de la moviola, avancé de

* el Taller Experimental Audiovisual de la facultad de Bellas artes (TEAV) (1983-1992) fue el espacio institucional de transición hacia la reapertura de la carrera de cinematografía de la UNLP

manera poco convencional en la resolución de un problema, pasar sin más de un soporte a otro para resolver una circunstancia, fui bastante irreverente, creo.

Pasaron veinticinco años, hace catorce que dejé de ser vecino platense; de vez en cuando hago oficina en un bar que me recuerda al Everton, el olor a vermut y maní salado, ningún retumbe de frontón pero mucha verbosidad catalana. En la mesa de al lado un chico batalla con el dedo en el smartfhone, monta un video, me entero porque cuando lo reproduce escucho el ruido áspero y continuo, interrumpido por el golpe de cada salto del skate, "solo quiero meterle música y colgarlo", le dice al amigo, el batifondo de las ruedas en el asfalto se corta y comienza, sonando casi como radio *spica*, algo que a mí me recuerda a Kurt Cobain, entre la persistencia distorsionada de una guitarra y el bateo suena otra cosa que no parece *grunge*, el chico rasga la pantalla y la música desaparece dejando solo el sonar del telefonito. Atiende. Me distraigo con otra cosa. Los veo salir del bar un rato después, los dos pateando las baldosas con la pierna derecha y el mismo batifondo de las ruedas.

Hace poco más de veinticinco años abandonaba la mecánica de fluidos, seducido, deslumbrado, por la posibilidad de expresar en imágenes. El motor fue íntimo pero también externo, social, compartido con todos los que deseábamos con vehemencia que esa aún "desaparecida" carrera de cinematografía de nuestra ciudad reapareciera. Y se hizo justicia, en el año 1993 se produce la reapertura, y el grupo de trabajo, investigación y militancia que había sido el TEAV encuentra continuidad en las cátedras del flamante departamento de comunicación audiovisual. En los siguientes años traté de compaginar docencia, investigación y realización audiovisual, el escenario, tan cambiante en lo tecnológico, hizo que me interesara especialmente en las nuevas posibilidades expresivas y de lenguaje: en los ochenta-noventa fue lo digital y lo

analógico, más tarde se agregaron las posibilidades multimedia, la interacción y la inmersión.

En el año 2006 la portada de la revista *Time* me anunciaba (nos anunciaba) como personaje(s) del año, no era una foto de multitud, la tapa era tan solo una pantalla de computadora con la palabra *You*. Parece ese año ya controlábamos la información, era también (por supuesto) *Youtube* lo que se anunciaba, el acceso a colgar videos en la web, eso nos hacía personajes del año, parece. En lo personal, porque no confesarlo, sentí algo más de "empoderamiento digital" en el año 2010 (en coincidencia con el suceso *wikileaks*), pero claro, ese año el consejo editorial de *Time* no podía olvidar a Mark Zuckerberg y su desarrollo, la gran red social y acopiadora de preferencias y consumos para perfilado del usuario. A no patalear internautas, ya habíamos sido portada hacía 4 años y justamente con *facebook* ya teníamos suficiente vidriera digital, eso sí, había que etiquetar y etiquetarnos sin parar.

En general todo producto que quiere mejor ser vendido necesita de un folleto que hable de sus bondades, a veces con mirada acrítica o sesgada ¿no?

Entiendo que buena parte de lo dicho en todos estos últimos años sobre el objeto hipermedia, desde lo que se presenta como su origen en la transformación multimedial del hipertexto, hasta la actualidad de la puesta a punto de formas que descentran la pantalla, desbordándola con las potencialidades de los denominados *Transmedias*, poco ha sido enmarcado desde la especificidad de la teoría del lenguaje audiovisual, realmente son escasos los estudios que toman como referencia la teoría del lenguaje cinematográfico.

Esto es curioso, se pude constatar que en su momento, la teorización sobre el hipertexto recogió prolíficamente todas aquellas ideas que el análisis literario, la semiótica, o la hermenéutica, venían y habían

desarrollado. Muchas de las visiones sobre el hipermedia rondan miradas a veces más bien generalistas, muchas veces mistificadoras, tecnocráticas, más cercanas a la publicidad y a los análisis de audiencias. Por eso hablo de folletos.

Este es el comienzo que decido darle al escrito, como todo comienzo puede sonar arbitrario, si, pero me gusta porque es imagen pura: caras iluminadas por pantallas. Recupero el recuerdo de alguien frente a una moviola super8 hace 25 años y la junto arbitrariamente con la imagen, bien reciente, de un chico en patineta con su isla de edición y centro de distribución remoto y rodante. Lo maravilloso que nos ha dado la tecnología en todos estos años, está ahí, es evidente. Y también es evidente que siempre habrá *algo que hacer* para que esas tecnologías sean más nuestras, la misma renovación tecnológica programa la obsolescencia, un artefacto reemplaza a otro en poco tiempo, y así, a veces, parece que *ese hacer* del que hablo se asemeja a las idas y vueltas de un Sísifo sin llanos, donde siempre una cima revela otra pendiente abajo.

En *El Poema de los dones*, Borges se sumerge en un mundo de libros ancestrales, personajes en ficciones dentro de ficciones, esquemas concéntricos, escritores que son leídos dan paso a lectores que son escritos. Según el poema, antes que las bibliotecas, existió un jardín laberíntico, y antes de un Borges ciego vagando entre estanterías existió un rey perdido en ese laberinto de jardines y fuentes. Pero por sobre todo esto, antes del poema existió una antigua historia griega: lectura previa del Borges escritor, germen del escrito. Ser autor implica para Borges la

experiencia de la escritura sustentada en la lectura. En Borges la lectura está expuesta, es su propia escritura.*

La apropiación es un acto que se funda en las prácticas, en eso creo, seguiremos intentando ser escritores de imágenes, (ese es mi mayor placer), pero también inteligentes lectores, espectadores críticos y porque no, escritores y lectores al mismo tiempo (lecto-escritores o espectadores optadores, como se quiera), porque eso de "optar" parece una novedad pero no lo es tanto, tampoco es que hemos sido tan pasivos hasta antes de las superficies táctiles y los *clicks*, ni, sinceramente, tampoco muy activos ahora que nos señalan (casi como lo haría el *Tío Sam*) desde tapas de revistas o prensa de celebridades, y es que entre los juegos factibles del lenguaje, siempre ha estado la posibilidad de sumergirse y accionar, siempre ha sido viable apropiarse, interactuar, comunicarse.

** De hambre y de sed (narra una historia griega)/ Muere un rey
entre fuentes y jardines;/ Yo fatigo sin rumbo los confines/ De
esta alta y honda biblioteca ciega.*

*Al errar por las lentas galerías/ Suelo sentir con vago horror
sagrado/ Que soy el otro, el muerto, que habrá dado/ Los mismos
pasos en los mismos días.*

*¿Cuál de los dos escribe este poema/ De un yo plural y de una
sola sombra?/ ¿Qué importa la palabra que me nombra/ Si es
indiviso y uno el anatema?*

Poema de los dones de J.L.Borges

1. Estado del Arte

Las denominadas nuevas tecnologías han generado cambios profundos en el campo de la producción audiovisual, se han desarrollado nuevas formas narrativas y escenarios comunicacionales. El uso de nuevas herramientas para la producción de imágenes ha modificado los procesos de producción de los discursos audiovisuales abarcando y modificando los procesos de guionización, concepción en la realización, y posproducción como así también las formas y hábitos receptivos.

El uso de las herramientas informáticas y el manejo de información y redes, la aplicación de diferentes gramáticas en la experimentación de nuevos modos narrativos expresivos; todos estos son aspectos que han producido y siguen produciendo importantes cambios en el escenario comunicacional audiovisual.

El audiovisual ficcional, en sus reformulaciones multimediales, se conforma a partir de distintas gramáticas: una mixtura de secuencias audiovisuales, gráficos, textos y esquemas, que combinados producen nuevas formas y estructuras heterogéneas. (Alpiste, Brigos, y Monguet, 1993, p.123). (Feldman, 1994, p.4).

Asimismo la existencia de interactividad implica un reposicionamiento del espectador, el lector audiovisual ahora interviene en la definición del mismo texto, avanza en su lectura y al avanzar elige y define. El acceso diferenciado, aleatorio, elegido con más o menos conciencia narrativa, a veces jugando, probando suerte, queriendo ganar o siendo curioso, toda esa operatoria, parece, abriría la posibilidad de realizar, de plasmar en una estructura narrativa concreta ese *jardín borgiano de senderos bifurcados*. A nivel relato estas nuevas formas permitirían acceder a rizomas o estructuras más o menos elaboradas que conectarían distintos núcleos narrativos, distintos principios y finales, puntos de vista, actores o escenarios, formas ramificadas programadas para la divergencia o la convergencia. Es así que las gramáticas nuevas de los medios audiovisuales van de la mano con un nuevo tipo de sujeto receptor, un espectador renovado, con novedosos parámetros de lectura. (Machado, 1997).

Este trabajo propone centrar la observación en ciertos productos audiovisuales de ficción existentes en la red. A fines de encuadrar el objeto de estudio, se tendrá en cuenta aquellos límites que han definido las diferencias entre el cine, la televisión, y los espacios alternativos de difusión de la ficción audiovisual. Son importantes las características que cada uno de los medios imprime a las formas audiovisuales de ficción, y para nuestro análisis es necesario hacer constar la importante convergencia que la tecnología ha inducido en los medios comunicativos.

Esta tan nombrada convergencia tiene varios territorios donde se viene realizando; por un lado se observan tres ramas que precedentemente se habían desarrollado en forma más o menos autónoma: Telecomunicaciones, Informática y Medios son sectores que hoy son artífices de un encuentro que supera el terreno de lo tecno-industrial y que viene

produciendo transformaciones trascendentales en la expresión y la comunicación. (Prado, 2002). (Amorós, 2010)

Si nos centramos en los medios es indudable que cine, video y televisión se han encargado a lo largo de sus respectivas evolutivas, de imprimir características propias: formas de articular el espacio y el tiempo, tratamientos plástico estéticos, puesta en plano, correspondencias genéricas, duraciones, etc. La convergencia señalada empieza por los cambios en las formas de distribución de los materiales, es decir en el desplazamiento desde los canales diferenciados a las redes digitales integrativas, en el reemplazo de los soportes analógicos especializados por los soportes digitales integrativos. (Cotton, Oliver. 1992, p. 14). (Burger, 1994, p.32)

La televisión se digitaliza, ofrece interactividad con menú a la carta, propone la simultaneidad en pantalla de los *chat y mensajes de audiencia* televisados con la programación habitual. Ofrece también acceso a la red transformando a la pantalla televisiva en monitor y el control remoto en teclado. (Brauner y Bickman, 1996, p.109). (Pujol, 1999, p.52). Esta redimensión de la tv en pos de ofrecer una pantalla interactiva tiene hoy usos que más tienen que ver con "comprar contenidos" o participar a un nivel lúdico o de entretenimiento (complementando o avanzando sobre lo que venía experimentando el espacio televisivo en sus formas conectivo-telefónicas por parte del televidente). Parecería queda mucho por decir y hacer en el desarrollo y potencial de *nuevos espacios de socialización que surjan a partir de esta pantalla interactiva*. (Merayo y Laffond, 2005, p.342-346).

Asimismo, en la misma distribución en formato dvd de los films pensados para sala cinematográfica tradicional, se aprecia la coexistencia del eje principal con una trama; mas o menos densa, de material anexo (entrevistas con

actores, y director, material descartado, distintos finales, corte del director, documentales afines, filmación de la filmación, etc.), este es un esquema de coexistencia de materiales que persiste en la distribución cinematográfica vía web o vía tv a la carta.

También es cierto, que más allá de los soportes, los relatos de ficción tradicionales se han visto afectados formalmente. Un ejemplo claro y temprano de esto se observa en *Corre Lola, Corre* (Tykwer, 1998) que a pesar de ser un film de largometraje en 35 mm en donde su lectura está claramente definida como lineal unidireccional, sin interactividad, se hace uso, en su estructura y articulación, de formas que "emulan" procesos de elecciones múltiples, retrocesos y cambio de finales. Esta emulación de formas interactivas interesa en la medida en que expresa la permeabilidad en lo formal más allá de los soportes.

A fines de la observación y análisis de nuestro objeto de estudio debemos entonces diferenciar entre textos ficcionales audiovisuales interactivos y textos audiovisuales ficcionales que incorporan elementos de interactividad emulada. Para ambos casos se observa la existencia de nuevos recursos formales que afectan un texto audiovisual. En el segundo caso podemos hablar de permeabilidad en los recursos*.

* En esta línea resulta atractivo un artículo de Bruce Isaac (2005, p.126-138) que a partir de un análisis sobre las narrativas que desafían el modelo hegemónico formal narrativo de Hollywood, teoriza sobre las relaciones entre no linealidad y cultura punk cinematográfica. Además de Quentin Tarantino en *Pulp Fiction*, (1994) y *Reservoir Dogs*, (1992) se encolumnan, según el autor en estas narrativas de lo lineal cinematográfico, realizadores como David Lynch (*Mulholland Drive*, 2001), David Fincher (*Fight Club*, 1999) (*Se7en* 1995) y Christopher Nolan (*Memento*, 2000).

Interesa también recordar que existen y han existido, previo al desarrollo de la narrativa hipermedia, infinidad de formas des (y re) estructurantes espacio temporales, formas desafiantes a la casi omnipresente estructura narrativa aristotélica. Este fenómeno habla muchas veces de actitudes o búsquedas particulares, expresiones consideradas de vanguardia y experimentación dan infinidad de ejemplos de estas experiencias de ruptura. El mestizaje, integración o contaminación medial tampoco es una novedad, el cine dentro del teatro, el teatro en el cine, la pintura en la fotografía o la fotografía en la pintura, tomando de a pares nos viene a la mente y sin mayor esfuerzo un ejemplo para cada caso.

Todo lo dicho hasta ahora mantiene como premisa la delimitación en las disciplinas, pero decíamos de la existencia de un fenómeno de convergencia que progresivamente ha borrado las antes más claras fronteras entre la pintura y el cine, entre la TV y el vídeo, entre la computadora y los demás medios tradicionales. Como nos señala Murray:

"El ordenador es (...) un medio de representación, una forma de modelar el mundo que añade sus propias y poderosas propiedades a los medios tradicionales que tan rápidamente ha asimilado." (Murray, 1999, p.291).

El ordenador añade propiedades (y asimila) a los medios tradicionales, es así que nuestros textos audiovisuales observados además de presentar los conocidos y tradicionales recursos de montaje como son: mirada de los personajes, y todo tipo de articulación del espacio y del tiempo según las formas conocidas; presentaran además enlaces (*links*) que articulan nodos o bloques de la ficción a otro nivel.

El montaje, entendido en sentido amplio, no es privativo de ninguna disciplina artística-expresiva-comunicativa, sin embargo se puede afirmar que el montaje cinematográfico y la reflexión teórica sobre el mismo se ha establecido como un terreno de integración de lo conocido hasta el momento. (Amiel, 2005) (Peña Timón, 2007). El factor temporal, a través de la secuencialidad, ha permitido extender lo que habían sido conceptos puramente espaciales desarrollados por la pintura, la escultura, la arquitectura. La duración, concepto aplicable a la expresión musical, con el cine encontró desarrollo en las imágenes no solo sonoras sino también visuales. (Burch, 1979) (Aumont, 1996)

Una primera mirada sobre el montaje en un hipermedia nos permitiría distinguir distintas relaciones y condiciones que afectan a la pantalla en particular. El ordenamiento espacial del texto escrito y las imágenes, es una operación de montaje. El diseño gráfico como disciplina se ocuparía de la tarea de delimitar el espacio (la partición) de la pantalla, haciendo uso del movimiento (en íconos, en frases), los fondos (sus colores), como una forma de hacer resaltar o señalar ciertos sectores.

También existiría un montaje entre pantallas; los recursos puestos en juego en este caso son aquellos que surgen de la condición de una "pantalla táctil" que permite presentar para ser tocados los denominados anclajes, íconos, palabras o frases señaladas, imágenes que generan asociaciones (*links*) con otra pantalla. Por otro lado, se observa el importante desarrollo de la inmersión, que en principio involucraría todos aquellos recursos que refuerzan la asignación del punto de vista del espectador, por supuesto un procedimiento ya bien presente en el cine, el video y la tv, pero que a partir de los videojuegos se libera: un punto de vista móvil, un traveling subjetivo a

voluntad del espectador que refuerza el anclaje con la potencia pansensorial inmersiva. (Burdeo y Coiffet, 1996)

La estructuración bajo un esquema de asociaciones posibles entre pantallas por un lado y la inmersión por el otro, posibilitan y dan más o menos libertad al espectador en la elección de uno u otro camino y esas libertades agregadas son nuevas posibilidades y potencialidades significantes.

Los procesos de apropiamiento y construcción de sentido por parte del lector son complejos y en un hipermedia nos encontramos con un espectador capacitado para participar en el devenir de los acontecimientos narrados, una operatoria que muchas veces tiene el riesgo de la dilución: navegar siempre conlleva la posibilidad de naufragar, y más si pareciera ya no hay capitán, ni brújula, ni cartografía. Aunque también es cierto que a veces la única forma de llegar a determinado lugar es perdiéndose.

Y es así que una preocupación central del autor hipermedia será el dar con una forma que no permita este supuesto fracaso narrativo, esta dilución de sentido (Clarke, 1990). Si se elige realizar una ficción audiovisual en donde por ejemplo "causa y efecto" son factores centrales de encadenamiento, entonces las decisiones de la estructuración del hipermedia que tomará el autor serán de determinado tipo, si su modelo narrativo no es causal, serán otras.

Detengámonos en algunas cuestiones puntuales, hoy la señal televisiva puede existir en la red sin mayores problemas gracias al "*streaming*" que permite abarcar el importante flujo temporal de información que requiere la imagen en movimiento mediante la operación de ir descomprimiendo dinámicamente y por cuotas los pesados archivos de imagen y sonido.

Parte de lo que muchos consideran esencia de lo televisivo, el vivo y el directo, es entonces resuelto mediante el streaming. Lo que no hace tanto tiempo debía ser presentado en forma de trabajosas y tediosas descargas de archivos audio-video, ahora se resuelve con solo abrir una nueva ventana de visualización casi instantánea. (León-García y Widjaja. 2002). Esto obviamente influyó en los últimos tiempos, y mucho, en la forma en que los hipertextos empezaron a incorporar las imágenes audiovisuales en movimiento. Antes de la existencia del streaming, la descarga de archivos interrumpía la operatoria, lo audiovisual tenía entonces la categoría de clip, de material anexo, diferenciado de lo hasta el momento desplegado en el hipertexto, mas allá del montaje conceptual que naturalmente se produce por la asociación sugerida en el mismo enlace. (Jones, 2003)

De manera que el streaming abrió la posibilidad de incorporar en la lectura el material audiovisual en forma más integrada formal y estilísticamente. Esta agilización e integración de lo audiovisual, debida al ajuste del parámetro temporal en la velocidad de la transmisión de la información, ha desplazado el concepto de internet como canal de distribución de materiales audiovisuales y reafirmado a internet como soporte audiovisual propio. En todo caso se produce un desplazamiento del concepto de repositorio, (de almacenaje y descarga) al de pantalla y proyección, más cercano al de los soportes tradicionales. (Covell, 2000)

Frente a este panorama para lo audiovisual en internet, nuestra labor investigativa se centrará en establecer un estado de situación de la existencia de ficciones audiovisuales en la web para analizar las características formales y de estructura espacio-temporales narrativas.

Podríamos formularnos las mismas preguntas desde la institución cinematográfica y pensar en un posible "Cine

Interactivo" (Jiménez, 2003), sin embargo no estaría demasiado claro para nosotros ciertos límites y categorías. El cine, como proyección en sala oscura con butacas y con espectadores varios, no solo ha experimentado formatos panorámicos, (o envolventes sensoriales auditivas, u olfativas, que se erigen como claros antecedentes del escenario inmersivo de la realidad virtual) desde hace tiempo ya, y antes de la existencia de las tecnologías digitales, también el cine, ya lo hemos dicho, sin renunciar a la linealidad que señala el devenir temporal de la proyección continuada, y observando otras narrativas ha "emulado" los múltiples caminos de una historia ramificada.

El modelo narrativo de la cinematografía tradicional se basa en un tipo de enunciación que se apoya fundamentalmente en el acto colectivo de la "proyección Lumiere". El paradigma del nickelodeon Edison, experiencia individual ante un visor aislante, fracasa como forma de expectación (ante el espectador colectivo de sala oscura definido en la experiencia puramente cinematográfica), para volver triunfante, parecería, cien años después con la inmersión de la realidad virtual.

Este es sin duda uno de los factores centrales para pensar en las dificultades del término "Cine Interactivo". El cine, tal como lo conocemos como narración en imágenes, requiere de una posición del espectador, posición-identificación que entre otras cosas depende de la fluidez (lineal) narrativa y de la inmersión de la sala oscura de proyección cinematográfica.

Preferimos entonces plantearnos el problema dejando de lado el cine en lo que a su espacio de distribución - proyección se refiere y abrir el escenario a las narraciones audiovisuales, pensando, preguntándonos de qué manera las formas de representar el espacio y el

tiempo se nos presentan modificadas en los nuevos relatos audiovisuales de ficción en internet.

Los objetivos principales de esta Tesis Doctoral apuntan a diseñar un marco teórico-conceptual analizando los procesos de interactividad e inmersión aplicados a ficciones audiovisuales y determinando qué tipo de modificaciones se producen en su estructura espacio temporal.

Especial atención nos merecerá el estudio y la reflexión sobre los desplazamientos o reformulaciones de los parámetros estructurantes que son la mirada y el punto de vista. El cine, la televisión y el video, presentan cada uno en su especificidad formas clásicas e instituidas de estructurar los distintos materiales. La mirada de cada personaje, la ocularización o punto de vista, los enlaces o *raccords* por movimiento o dirección, o tipos particulares de montaje entre planos, son algunos de los elementos que actúan estructurando una ficción audiovisual.

La interactividad inmersiva propone fuertes anclajes a un punto de vista en continuo espacio temporal, mientras que la organización en red no solo nos ofrece estructuras audiovisuales ramificadas y multilinelidad, también acude a mixtura de materiales heterogéneos, con sintaxis propias de otros medios, en donde el *click* del mouse permite optar al espectador, acto que en sí mismo es una interrupción a la fluidez narrativa. Unicidad y fragmentación se presentan en ambos ejemplos, situaciones encontradas que nos hablan de dos modos radicales de estructurar el espacio y el tiempo en las ficciones interactivas.

En lo que respecta a los estudios antecedentes, esto lo hemos adelantado, se observa que mientras los análisis de hipertexto recurren extensamente a la teoría literaria, los análisis de hipermedia muchas veces dan la espalda a

la profusa teoría de la escritura con imágenes, limitándose a continuar el análisis hipertextual y dándole implícitamente a las imágenes la categoría de material subsidiario. Tal vez lo anterior exprese otra vez el lastre cultural de la idea de superioridad y supremacía de la palabra sobre la imagen.

Esta premisa nos ha llevado (si nos centramos en nuestro objeto de estudio que es el de la ficciones audiovisuales interactivas) a revisar necesariamente los fundamentos de la narrativa audiovisual y de las formas de articularse espacio temporalmente instituidas por el cinematógrafo, la televisión y el video.

Es determinante también el rol de un nuevo tipo de espectador, ya no pasivo, habilitado no solo para decidir distintos argumentos, sino además para determinar espacios y tiempos de la ficción. Esta delegación que se produce desde el autor hacia el espectador implica necesariamente renovaciones en los conceptos y formas de narratividad.

Se verá entonces que cada nuevo aspecto teórico abordado recurre a pensamientos, reflexiones y teoría de la imagen y en especial a algunos teóricos y realizadores cinematográficos (Einsentein, Rhomer, Pasolini).

Entendemos que una razón fundamental nos ha guiado hacia estos escritos, son pensamientos que condensan la teoría con la experiencia escritural. Esto es central para nosotros: en el hipermedia, además de mezcla de medios expresivos y multilinealidad, existe un redefinición de los roles de escritor y lector, de autor y espectador. Si nuestro nuevo espectador ahora es coautor entonces la teorización sobre la experiencia escritural ya instituida desde la cinematografía es una referencia teórica básica y obligada para nosotros.

Creemos que la investigación y los aportes sobre el desarrollo de una renovada forma de expresión

audiovisual, que atienda la situación del hipermedia ficcional, se debe centrar además en focalizar sobre las posibilidades transformadoras de la combinación y estructuración de los hasta ahora distintos lenguajes o medios expresivos en juego.

Nuestra idea central será entonces la de plantearnos este estudio sabiendo de las posibilidades de innovar a través de la combinación (Brauner y Bickman, 1996, p.25), concepto que nos permitiremos ampliar y focalizar para nuestro tema de investigación. Del mismo modo que "la combinación inteligente del funcionamiento de ordenadores, redes y cámaras de video permite la realización de una videoconferencia" (Brauner y Bickman, 1996, p.25) ¿Qué nos espera en el panorama de la ficción audiovisual, la combinación de formas narrativas televisivas seriales, con la textualidad de los foros de discusión y la interactividad y organización fragmentada y vinculada?

De modo que en todo momento resaltaremos cada una de las formas espacio temporales ya afianzadas en los medios tradicionales y que siguen estando presentes, pero sin perder de vista "lo nuevo": un espectador pasivo que (aparentemente) deviene en espectador activo o correalizador, la existencia de narrativas multilineales, y/o la experiencia inmersiva de una realidad virtual aplicada en discursos ficcionales.

Podemos hacernos estas puntualizaciones y preguntas, a manera de guía:

¿De qué modo se ven afectadas las estructuras narrativas ficcionales bajo la existencia de la interactividad y la inmersión?

¿Cuáles son las consecuencias de esta estructuración espacio-tiempo instituida por un espectador que deviene en espectador optador?

¿Qué permanencia de formas y estructuras se pueden observar en la red? ¿Es correcto hablar de transferencia y convergencia desde los medios tradicionales? ¿Qué sucede con los objetos adaptados-incrustados en lo que respecta a su recepción o lectura?

2. Por qué y cómo

Ya es hora de avanzar en algunas conceptualizaciones más metodológicas, cuestiones tales como de qué manera hemos operado para la caracterización de nuestro objeto de investigación, qué objetivos nos hemos propuesto, o qué ideas nuevas o hipótesis se han ido delineando a medida que avanzamos en nuestro estudio.

La *caracterización del objeto de estudio* se hizo a partir de:

- Investigar la existencia de ficciones audiovisuales en la *web*.
- Detectar y conceptualizar los procesos de interactividad e inmersión pertenecientes a dichas experiencias.
- Determinar la forma en que se estructuran espacial y temporalmente dichas ficciones.

Los *objetivos principales* de este trabajo de investigación apuntan a diseñar un marco teórico-conceptual a partir de:

- Analizar de que manera los procesos de interactividad e inmersión proponen un nuevo tipo de espectador de ficciones audiovisuales.
- Explorar las implicancias de la mirada y el punto de vista como parámetros estructurantes de dichas ficciones y sus desplazamientos o reformulaciones debido a las nuevas tecnologías de la información-comunicación.

- Investigar el uso social de los lenguajes audiovisuales y sus reformulaciones por causa de las innovaciones tecnológicas.
- Conceptualizar, a partir de dichos materiales y desde su propio desarrollo ideológico, y reconocimiento epistemológico, sobre el potencial de los nuevos discursos ficcionales audiovisuales.

La investigación fue desarrollada con el carácter de exploratoria, esto es sin hipótesis fundamentales planteadas de antemano. Nuestro criterio respondió fundamentalmente a no condicionar o tener una *"imagen preconcebida"* o acabada del proceso y objeto a observar. La premisa central fue *"entrar en el campo sin hipótesis o preconceptos"* (Taylor y Bogdan, 1994).

No obstante sabemos que la forma más usual de presentación de un texto que intenta dar informe de un proceso investigativo es contrario al *"devenir que el investigador generalmente lleva a cabo"* y es así que lo que se fue delineando en el proceso mismo de observación estamos dispuestos a reseñarlo aquí previamente. (Medawar, 1963). *"Para todos los rendimientos de cuentas, contar la historia hacia atrás es conveniente y ahorra tiempo. Pero entender que la historia fue vivida hacia atrás puede ser extremadamente mistificador"* (Ibáñez, 1998, p.83).

Es importante para nosotros dejar claro estos conceptos que definen y conceptualizan la forma de abordar nuestro objeto de estudio, el proceso fue observado e interpretado no con el ánimo de corroboración, lo que aquí se presenta como hipótesis fue aquello que la misma realidad nos fue develando en la observación.

Nuestra idea central fue la de plantearnos este estudio sabiendo de las posibilidades de *"innovación por*

combinación" (Brauner y Bickman, 1996). Esta forma de abordar el problema enfatiza y pone acento en la idea de que los nuevos discursos audiovisuales también se fundan en una transferencia y adaptación de estructuras conocidas. La innovación se produce según la combinación de lo existente adaptado al medio y con la incorporación de lo nuevo (retóricas, formas de representar, etc.) (Maldonado, 1994) (Rosello Cubillo, 2013)

Teniendo en claro esta consideración preliminar nos limitamos a expresar nuestra *hipótesis* a partir de los tres siguientes párrafos:

- *En la conformación de toda estructura espacio temporal de una ficción audiovisual interactiva los procesos de convergencia de lenguajes y expresiones constitutivas conllevan el mantenimiento de la linealidad característica de los medios tradicionales en forma de estructura multilineal. De manera que en la combinación y estructuración se producen los procesos fundamentales de innovación expresiva.*
- *La interactividad e inmersión implican un reposicionamiento fundamental del espectador que se expresa en una reformulación conceptual del punto de vista y la mirada.*
- *El nuevo rol del espectador como coautor ficcional se produce según dos claras y diferenciadas formas escriturales plasmadas en dos modelos desarrollados de ficción audiovisual. Un primer modelo continuo espacio temporal y de interacción continua. Un segundo modelo de participación escritural en fragmentos espacio temporales predeterminados.*

Creemos que la investigación y los aportes sobre el desarrollo de una renovada forma de expresión audiovisual, que atienda la situación del hipermedia ficcional, se debe centrar además en focalizar sobre las posibilidades transformadoras de la combinación y estructuración de los hasta ahora distintos lenguajes o medios expresivos en juego.

La metodología adoptada para el análisis y evaluación del objeto investigado es fundamentalmente exploratoria-descriptiva (López y Barajas Zayas, 1988), esto es con la idea de identificar determinadas categorías espacio-temporales para la posterior aplicación de un modelo de interpretación que plantea el cruce de dos formas básicas de entender la articulación de una ficción audiovisual interactiva:

- Es una estructura que propone la articulación nodos-enlaces del hipermedia, (*Espacio-Tiempo Red*). (Queau 1995) (Landow, 1997) (Moreno, 2002) (Vianello Osti, 2004).
- Es una articulación espacio temporal que se constituye en representación (*Espacio-Tiempo Representación*). Y que según el caso podrá servir a la narración (*Espacio-Tiempo Narración*) (Gaudreault y Jost, 1995) (Genette, 1972) en sus diversas formas de representación audiovisual ficcional (articulaciones de escenas o entre módulos seriales, plano a plano, articulación mirada, articulaciones campo-fuera de campo, etc.), o servir a la selección en la interactividad del usuario (*Espacio-Tiempo Selección*) (Moreno, 2002) (Liestol Gunnar, 1997).

Las categorías adoptadas definen un estudio cualitativo de casos o tipos. De modo que el criterio metodológico se articula en las siguientes etapas:

Interpretación del Producto Objeto audiovisual:

Se observará cada ficción audiovisual interactiva según estas dos categorías espacio temporales que venimos señalando. Cada producto ficcional responderá a una forma de estructurarse como red y como representación.

Aplicación del modelo interpretativo:

La observación, según este modelo interpretativo, nos permitirá revisar que relaciones se producen entre espacio tiempo red y espacio tiempo representación.

Esta aplicación permitirá detectar aspectos fundamentales que hacen a la forma de estructurar un hipermedia ficcional.

Metodológicamente la investigación se centra en la aplicación de este modelo interpretativo para mediante la descripción y sometimiento del material surgido del trabajo de campo (ficciones audiovisuales interactivas disponibles en la red) ir planteando las nuevas formas de estructurar el espacio y el tiempo en dichas ficciones.

El *trabajo de campo* tiene como ámbito central la web en la búsqueda y observación de registros de tipo audiovisual ficcional. La renovación y alta dinámica de reconfiguración obliga a una especial estrategia en la observación de materiales cuya disponibilidad se ve habitualmente comprometida por lo efímero de su publicación-distribución.

Se prevé la determinación y señalamiento de casos típicos, en un muestreo de tipo finalístico (Galtung, 1978), es decir que sintetice y dé ejemplo de tipologías en la forma de

estructurar el espacio tiempo ficcional, la condición exploratoria de la investigación está acotada (limitada su observación) por el señalamiento de los casos que surgen de las combinaciones del espacio-tiempo red y espacio-tiempo representación. (Es decir producto de las combinaciones que permiten el cruce de ambas categorías).

Las dimensiones a determinar en cada caso serán:

Espacio-Tiempo RED	Espacio-Tiempo REPRESENTACION
<p><u>NODOS Y ENLACES</u></p> <p>MORFOLOGIA Y ORGANIZACIÓN JERARQUICA. SEMANTICA Y SINTAXIS.</p>	<p><u>NARRACION</u></p> <p>ESTRUCTURAS SERIALES, ESCENAS, SECUENCIAS, RELACIONES CAUSALES NARRATIVAS, GRUPOS DE PLANOS (FRAGMENTOS) , ARTICULACIONES PLANO A PLANO (ENLACES DE MIRADA, DIRECCION, MOVIMIENTO, ETC), ARTICULACIONES Y MONTAJE PANTALLA.</p>
	<p><u>SELECCIÓN</u></p> <p>TEXTUAL, ICONICO-TEXTUAL, IMÁGENES, AUDIOVISUAL</p>
	<p><u>CONSIDERACIONES NARRACION-SELECCIÓN.</u></p> <p>DOS CASOS: COINCIDENCIA O NO-COINCIDENCIA (INTEGRACION ENTRE E-T NARRACION Y E-T SELECCIÓN)</p>

Nos parece también importante dejar claro que el proceso de elaboración de esta tesis doctoral comprende un período extenso, no habitual. El trabajo de campo abarca una primera etapa inicial en el año 2005, la tarea se completa, tras un amplio paréntesis, en el año 2013-14. Es decir que se ha observado comienzo y final de diez años de experiencia en el desarrollo de objetos audiovisuales de estas características. Lo efímero es otro aspecto particular de estos objetos, es un hecho la rápida caducidad y alta rotación de estas ficciones: muchas de las webs que originalmente se eligieron para analizar, hoy ya no existen, son "dinosaurios" recientemente desaparecidos, algo de arqueológico tiene el estudio, se fundamenta, se contrasta y se saca conclusiones a partir de "restos", imágenes de pantallas, estructuras y clips de video de esas

webs inexistentes en la actualidad, encontrando a veces correspondencias y relaciones con las ficciones hoy disponibles.

Esta dilatación temporal del estudio ha sido relevante a la hora de contrastar y verificar la fortaleza de algunas ideas y elementos de análisis, como así también para trazar, extrapolar, algún devenir o camino en el desarrollo futuro de tales experiencias audiovisuales.

El escrito se estructura según la exposición y análisis de las dimensiones propuestas.

El primer apartado (*El Laberinto Hipermedia*), aborda las condiciones de red o enlace de nodos multimediales. Nos permitiremos desarrollar brevemente aquí, asumiendo el riesgo de la digresión, algunos conceptos de geometría y topología de redes.

En el apartado segundo y tercero (*La Representación y la Temporalidad Hipermedia*) se desarrollan los aspectos que hacen a la representación espacio-temporal audiovisual propiamente dicha involucrada en la narración-ficción y sometida, por supuesto, a la intromisión interactiva (ampliada, o no, en la experiencia inmersiva).

En el apartado *La Narración Hipermedia*, focalizamos en la crisis que presupone ese desplazamiento del "poder" sobre el armado de los materiales, su repercusión en la máquina narrativa audiovisual.

Se completa, con una breve referencia al material hipermedia analizado y un final de conclusiones que da algunas precisiones y, por supuesto, muchas preguntas más.

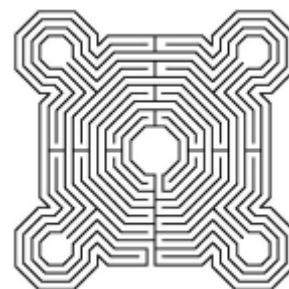
El laberinto hipermedia

*No sigas el mismo camino dos veces
Si llegas a un cruce nuevo,
no importa el camino que sigas
Si un camino nuevo te lleva a un cruce viejo,
o a un callejón sin salida,
retrocede hasta la entrada del camino
Si un camino viejo te lleva a un cruce viejo,
toma un camino nuevo y si no lo hay
toma cualquiera*

Algoritmo de Trémaux

de todo laberinto se sale por arriba

Leopoldo Marechal



Petrófilo Mogor y laberinto de la catedral de Reims,
en ambos una sola línea une el centro con la salida .

Decíamos que debemos distinguir distintas categorías de la dimensión espacio temporal en una ficción audiovisual interactiva.

Un primer nivel, más general, integrador y abarcativo, es común a cualquier producto hipermedia y se centra en sus características de red de nodos. Su análisis y estudio fue desarrollado en los enfoques sobre el hipertexto, y es válido y extrapolable para el caso del hipermedia en la medida en que el mismo surge por la incorporación del multimedia a la estructura hipertextual. Fotos, imágenes en movimiento (animaciones y registros foto cinemáticos) y realidad virtual se enlazan con los fragmentos de la estructura hipertextual. (Joyanes Aguilar, 1997, p.70). (Franquesa i Bonet, 2000, p.97) (Moreno Muñoz, 2000, p.37)*

* Son encontradas las opiniones de los diversos autores con respecto a los límites, diferenciaciones y superposiciones entre hipertexto e hipermedia. La generalización del término hipermedia para designar a aquellos hipertextos que incorporan material multimedia como gráficos, fotografías, sonido o video es discutida por otros según la idea de que todo material, no solo el escrito, es texto. Por ejemplo Vianello Osti, alega haciendo referencia y recuperando los conceptos de "código escrito e ilustrado con imágenes" que como textos antiguos integraban a la información textual alfabética, con la información textual icnográfica. De manera que prefiere usar el término hipertexto para designar también aquellos documentos

La diferenciación entre lo ofrecido por el autor para ser recorrido (potencia) y lo efectivamente recorrido por el usuario de esta estructura en red (acto) es lo que hace que podamos distinguir entre la no linealidad de una estructura de nodos y la multilinealidad que se plasma en el acto de navegar del usuario.

Expresado en términos de la experiencia del usuario: al recorrer un hipermedia los materiales se linealizan en la experiencia temporal de navegación (Orihuela-Santos 1999).

Hablamos entonces de un espacio que se puede visualizar en un grafo que esquematiza las relaciones y enlaces entre los distintos nodos o lexias y de un tiempo que es el del usuario-lector-espectador que navega esa estructura y que la linealiza en la misma experiencia de navegación.

Los contenidos de un hipermedia podrán no ser ficcionales y de todos modos podremos someterlos a un análisis de sus características espaciales y temporales según este enfoque.

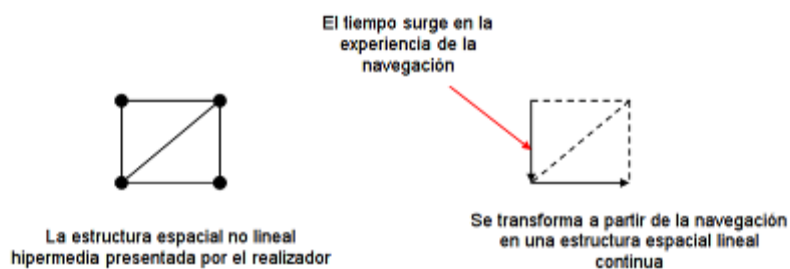


Fig. Red linealizada en la navegación

Estas categorías de espacio y de tiempo están presentes en todo hipermedia, siempre habrá una estructura hipermedial

que incorporan elementos multimedia (Vianello Osti, 2004, p.90). (Nielsen, 1995, p.5) En nuestro caso preferimos distinguir hipertexto de hipermedia en la medida en que nos permitirá diferenciar e historizar los materiales.

no lineal que "navegada" por el usuario deja de ser un espacio potencial para ser base de un espacio multilíneal que refiere a la experiencia de navegación. La dimensión temporal surge en la misma experiencia del usuario al recorrer este espacio.

Una segunda categoría para el análisis de los parámetros espacio-tiempo surge solo cuando el hipermedia es además un producto ficcional, de manera que necesariamente se incorpora la idea de historia y discurso o historia y narración.

Obviamente, con este enfoque, abandonamos en parte la topología y el estudio de redes para adentrarnos más en la narratología, la teoría del lenguaje y el montaje.

Distinguiremos en este caso entre tiempo de la historia y tiempo de la narración, entre espacio de la historia y espacio de la narración. Según esta perspectiva podemos entender a la misma escritura audiovisual como un esquema temporal que refiere y se articula según otro esquema temporal (el de la historia). (Metz, 2002) (Genette, 1989) (Gaudreault y Jost. 1995). Más adelante profundizaremos estos aspectos.

1. Mapa y territorio

"El laberinto es a la vez mapa y territorio. Posee ambas naturalezas que cruza y combina. Es un espacio intermediario, mediador entre el plano y la trayectoria (...) no hay que limitarse a la dimensión espacial o arquitectónica del laberinto, también hay que apreciar su dimensión formal e inteligible que más incita a pasar de la confusión al plano y del plano al acto..." (Queau, 1995, p.81)

Umberto Eco en "Apostillas a *El nombre de la Rosa*" (Eco 1988, p.60) detalla la existencia de tres tipos de

laberintos. Un laberinto griego, clásico, representado por aquel mandado a construir por el rey Minos y que no tiene otra finalidad que guiar en su recorrido hacia el minotauro. Recorrerlo es indefectiblemente ser víctima del monstruo. Estirar, desenmarañar este laberinto diseñado por Dédalo es develar su asombrosa simplicidad: un simple hilo, el hilo de Ariadna. Ubicarnos en la mirada de Teseo es recorrer los vericuetos y pasadizos sabiendo que hay un solo lugar al que llegar. Estamos en el caso, entonces, en donde la complejidad enmascara un trayecto inicio-final único.

Un segundo tipo sería el laberinto manierista que intenta conducirnos a ninguna parte, nos pierde y no nos permite llegar a lo deseado. Si pudiéramos desenmarañar, desplegar este tipo, veríamos algo parecido a una estructura arbórea, con ramificaciones que no conducen a ningún lado y que intentan alejarnos del camino correcto. Por eso lo profundamente cinematográfico de un laberinto de este tipo: alguien desesperado corre en busca de la salida, el asesino, el perseguidor, viene detrás. Stanley Kubrich supo contar esa desesperación en plano subjetivo por el laberinto de jardín inglés victoriano en su film "El Resplandor" *The Shining* (Kubrich, 1980).

Un tercer tipo sería aquel que no intenta conducir a ninguna parte ni tampoco alejarnos de algo, es una estructura que niega la funcionalidad de los dos modelos anteriores en donde de una manera o de otra, así fuera para guiarnos o para perdernos, era importante el desenlace, el final. La red o rizoma es entonces un recorrido hacia ningún lado o hacia todos. Su característica fundamental sería su apertura y estructura polimórfica. (Deleuze y Guattari, 1977).

Intentar sistematizar las formas y estructuras posibles de un hipertexto llevó necesariamente a importantes esfuerzos para simplificar estructura y funcionamiento del mismo. Usamos el concepto de laberinto como metáfora, el laberinto es mapa y también territorio, la experiencia del laberinto es trayectoria para el que lo camina, mientras que para el arquitecto es esquema, es grafo.

Los ya señalados laberintos míticos nos han permitido plantear nociones más bien generales y sobre todo de aplicación a la idea de recorrido como trayectoria. Permitámonos, por ahora, observar esta arquitectura más como Dédalo que como Teseo. Más como constructor que como usuario.

Según Landow un hipertexto puede presentarse en forma de estructura axial o en red (Landow, 1997, p.110). Ambos modelos presentan casos extremos. La estructura en red no permitiría, a priori, una organización y vinculación escalonada con señalamientos jerárquicos. La secuencialización de contenidos a la que el lector del hipertexto no puede escapar en la estructura axial, responde a una vinculación más ortodoxa (ya existente en textos lineales).

En este sentido la claridad expositiva de los contenidos estaría garantizada, el lector ortodoxo es aquel proveniente del libro, la lógica axial permite organizar señalando prioridades, impide procesos más participativos (o divagatorios) por parte del que lo recorre y experimenta.

Es así que aquello que señalamos como potencialidad significativa disponible para ser experimentada por el lector en su navegación estaría potenciada en una estructura que se organiza en red. En este caso el lector

no solo interpreta más o menos libremente, sino que también organiza y estructura, incluso al nivel mismo de la producción.

Orihuela y Santos (1999, p.39) afina el análisis y señala siete estructuras de hipertexto básicas posibles (que el autor extiende y aplica al hipermedia). Lineal, ramificada, paralela, concéntrica, jerárquica, reticular y mixta. Esta clasificación es evidentemente un paso más en la clásica división bipolar de estructuras axiales y en red, a nuestros fines es más que interesante encontrar y detectar la presencia o ausencia de ejes principales asignables a intenciones de relato clásico lineal. Vemos así que la estructura ramificada sigue manteniendo un eje que puede en nuestro caso de análisis albergar el concepto de linealidad. También lo haría la estructura paralela, pero ya haciendo intervenir más de un eje mediante la interconexión o puenteo de ejes principales con lazos tipo bypass.

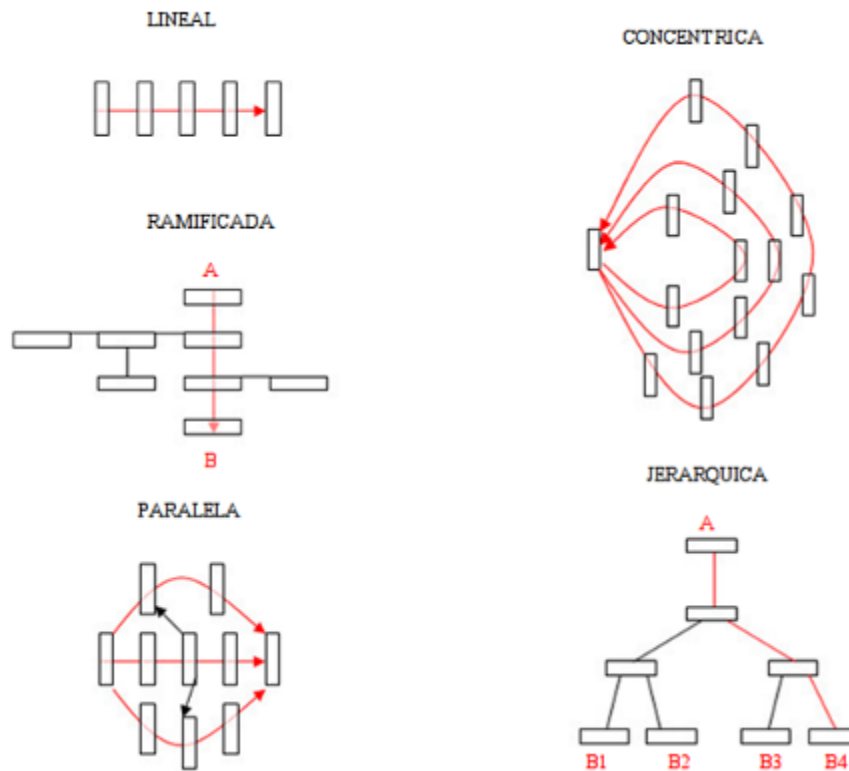


Fig. distintas estructuras hipertexto

El modelo concéntrico es del mismo tipo pero sin conexión entre cada una de los ejes. La organización de tipo jerárquico o de estructura en árbol propone una secuencialización de elecciones en ramificación. Revisando este modelo en estado puro podríamos señalar que es el primero que no cumple el esquema inicio-final únicos, en este caso diversificando no solo los caminos sino también los finales.

Por último el esquema reticular sería aquel que rompe completamente con los postulados clásicos de toda narración lineal. Esto es un camino aceptable entre el principio y el desenlace. Acá tenemos múltiples caminos, entre múltiples inicios y finales.

Es importante señalar que de la misma forma en que se organizan los bloques en el grafo se inducen relaciones internas entre los mismos. Si se observa con atención el grafo de la estructura ramificada y se lo compara con el de la jerárquica, se verá que son topológicamente idénticos. Lo que varía en la forma en que son representados es la posición relativa que explicita distintas relaciones (entre bloques) de secuencialización, o de orden y jerarquía.

De manera que en la estructura ramificada los cuatro bloques (los unidos por línea A-B) son parte del eje central pues seguramente hay algo (lo narrativo, lo estético formal) que hace que estos bloques conformen el centro de la estructura hipermedial. En el caso de la estructura jerárquica la posición relativa de los bloques iguala la importancia de las distintas trayectorias potenciales. Deducimos que en esta estructura cada una de los posibles recorridos entre el bloque A y B1, B2, B3, o B4 son experiencias comparables, en cambio en la estructura ramificada el recorrido central A-B, es complementado por algún recorrido alternativo. Arriba y abajo, derecha e izquierda distancia entre bloques, son parámetros que nos hablan de propiedades generales de la estructura hipermedial.

Moreno (2002, p.98-112) cruza geometría e interactividad señalando estructuras hipermedias de tipo:

- Lineales
- Lineales con intra-interactividad inteligente.
- Lineales con metaestructura interactiva.
- Interactivas subsidiarias de estructuras lineales.
- Interactivas, iterativas, lineales (banners)
- Dendrítico-circulares.
- Poli dendríticas

- Abiertas (y semi abiertas).
- Convergente (mezcla y combinación de las otras.)
- Lineales interactivas.

No son estas las únicas maneras de presentar y plasmar la estructura de un hipermedia, Parunak (1991) (citado por Vianello Osti 2004, p.98) sistematiza las distintas maneras de formalizar el modelo de estructura de un hipermedia teniendo como condicionante su mejor funcionamiento según la estrategia de navegación. Las estrategias de navegación (Parunak 1991) dependen del lector (espectador), y de cuál es su funcionamiento para conseguir sus objetivos: ¿conoce donde quiere llegar?, ¿conoce y reconoce una dirección que seguir?, ¿reconoce un espacio red y sabe donde está ubicado lo que requiere?, ¿requiere una mirada general de la estructura y solo le basta con "picotear" sin permitirse probar las vinculaciones?

Las respuestas a estas preguntas determinan distintas estrategias de navegación (para el autor, estrategias de identificación, de ruta, de orientación, de distancia, de dirección y de lugar) y así habrá estructuras más funcionales según cada estrategia. De Vocht (1994) (citado por Vianello Osti 2004, p.98) describe dos estrategias según la "personalidad" del lector, "prudente y atrevido" según tenga una tendencia a explorar menos o más los nodos asociados. Lo que señala Parunak (1991) da como resultado redes que no son muy distintas a las ya reseñadas, lo que introduce como novedad el autor es esta relación de cada modelo de estructura con su funcionalidad.

Vemos que el terreno es complejo, y disperso. Los ánimos clasificatorios se chocan con los múltiples criterios de organización de las distintas formas. Esto es así fundamentalmente por la perspectiva con que cada autor percibe los distintos materiales. La perspectiva de Moreno

es más la de revisar la interactividad y la persistencia de los procesos lineales.

Orihuela y Santos se posiciona más desde una perspectiva gráfica, y organizadora de los contenidos generales. Ordena los bloques de manera de representar las características de los mismos, los relaciona, y así les da nombres que refieren a los mapas obtenidos. Sin embargo observamos no se dá mayor relevancia ni se incluyen en estos esquemas la experiencia del recorrido. El lector, el espectador, el usuario de un hipermedia recorre una estructura y tiene acceso a materiales heterogéneos.

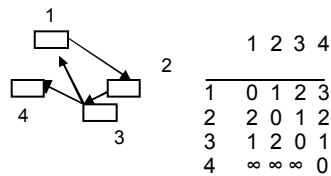
Según Parunak (1991), para quien la estrategia de navegación es fundamental, las estructuras del hipertexto podrán ser lineales, jerárquicas, o estructuras de hipercubo o *hypertours*. En la asociación lineal y jerárquica la estrategia de navegación valoriza una dirección, ruta y distancia, pues lo primordial es hacer vivir la experiencia de la navegación según una o varias direcciones definidas de antemano en el mismo diseño autoral. Una estructura en hipercubo se asociaría más con una estrategia en donde ya no interesa una secuencia determinada de nodos. Para nosotros es fundamental asociar estos conceptos a los que derivan de tener en cuenta las premisas de narrativa (en nuestro caso audiovisual), de modo que una narración audiovisual que no intente romper con la secuencialidad clásica, (que determina la linealidad temporal de la historia), a lo sumo hará uso de un modelo que le permita mantener rumbos y direcciones obligadas incorporando saltos o vueltas atrás (*flashback*). (Garrand, 1997, p.171-190). Contrariamente, la adopción de un *Hypertours* confiaría en procesos significantes surgidos en la desarticulación, en la disociación-asociación connotativo-poética, etc. Por supuesto, más adelante retomaremos estos conceptos.

Algunos autores recurren a la obtención de índices para caracterizar la morfología de red. Botafogo, Rivlin, y Shneiderman (1992, p.142-180) presentan una forma de analizar la morfología según su jerarquía y su métrica. En el primer caso un modelo jerárquico puede ser modificado si se establecen referencias cruzadas que rompen la dirección y recorrido jerarquizante. Para el caso del análisis métrico interesan las condiciones de compactación y de estratificación.

El grado de compactación o densidad que posee una red dependerá de la relación entre el tamaño de la red (cantidad de nodos) y la distancia relativa (cantidad de enlaces) entre cada uno de ellos. La estratificación, como índice, alude a las formas de organizar los nodos de manera que se establecen islas o sectores de alta densidad de enlace pero con baja densidad de enlaces entre ellas. El cálculo de los índices se realiza sobre la base del armado de una matriz numérica (CDM, Converted Distance Matrix) a partir del análisis de los enlaces entre nodos.

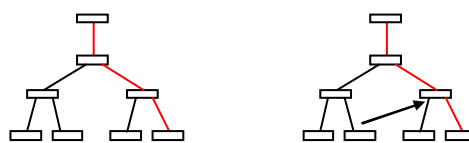
A título solo ilustrativo nos permitimos comentar y exponer alguno de estos conceptos:

El análisis se basa en la asignación de dígitos según la distancia entre cada par de nodos, a un enlace directo se le asigna 1, a uno que debe pasar previamente por otro nodo el valor 2 y así hasta el valor infinito cuando dos nodos no tienen camino posible para interconectarse.



Matriz asociada a un hipertexto de estructura simple

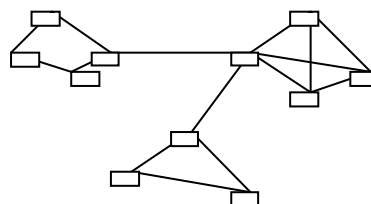
La matriz contempla el especificar por supuesto el camino inverso, esto es, no solo desde el nodo a hasta el nodo b sino del nodo b hasta el a. La matriz así construida no es más que otra forma de representación de la complejidad de la red expresada en números. El uso de estas herramientas de análisis se presenta altamente beneficioso cuando los hipertextos-media analizados tienen tal cantidad de nodos y de enlaces que la gráfica de su estructura se torna inútil para visualizar características de densidad y estratificación. En nuestro caso nos centramos en el estudio de hipermedias que poseen en general un número tal de nodos que su representación según el esquema clásico de sectores interconectados alcanza para determinar estas características.



Ruptura jerárquica por referencia cruzada



Igual número de nodos pero mayor densidad (de enlaces)



Tres estratos de mayor densidad enlazados

Fig. densidad de enlaces

Otro aspecto que interesa, para distinguir las distintas estructuras, es el que aportan las características multimediales y la experiencia de lectura de cada uno de los nodos. Texto escrito, imágenes fijas, fotografías, imágenes en movimiento, y audio se presentan como bloques puros o conforman en mixtura cada uno de los nodos del hipermedia. El acercamiento que tiene el usuario a cada uno de estos nodos condiciona su lectura, es a veces más oyente, o lector, o espectador. Nos interesa reformular la construcción de estos grafos con la idea de reconocer lo que se produce en la experiencia de recorrer la red, las condiciones diferenciadas de cada nodo es una información que nos puede servir para enriquecer el enfoque.

Es muy posible que con nuestra propuesta sumemos otra mirada parcial a la falta de un criterio unificado de clasificación y graficación de una estructura hipermedial. Sin embargo creemos que el intento de volcar en un grafo las características mediales de cada bloque nos permitirá obtener interesantes correspondencias para comprender los procesos de interactividad y como estos condicionan la experiencia del usuario.

2. Un grafo no bidimensional. Topologías.

Todas las operaciones del intelecto tienden hacia la geometría (...) se trata de una geometría latente, inmanente a nuestra representación del espacio, que es el gran resorte de nuestra inteligencia. Henri Bergson. La Evolución Creadora. (1963, p.620)

La ruptura de la linealidad secuencial clásica de los lenguajes en la estructura de un producto hipermedial ha

generado un esfuerzo para representar esta multilinealidad, las dos dimensiones de los grafos que hemos venido utilizando muestra limitaciones a la hora de representar estructuras más o menos complejas, vemos que en general las convenciones de: arriba-abajo, izquierda-derecha o la posición relativa de los nodos siguen valiendo a la hora de presentar estructuras, (obsérvese el comentario ya desarrollado en el apartado anterior con respecto a la semejanza topológica de las redes ramificada y jerárquica, donde la representación quedaba subsumida a la clarificación de un eje principal representado en la verticalidad y la centralidad).

Al agregar a los esquemas una tercera dimensión se entra en el terreno de las geometrías volumétricas, así la metáfora de la red espacial encuentra desarrollo no solo por su operatividad a la hora de representar la complejidad de la estructura con sus enlaces y nodos, también expresa la existencia de distintos niveles o planos en la subjetividad de la lectura, escritura y conformación del pensamiento. Entendemos se superan de este modo ciertas limitaciones que el lenguaje escrito como expresión secuencializada ha acabado imponiendo, un pensamiento que, en sus formas más naturales, de conexiones y estímulos múltiples, refiere más a un pensamiento articulado en diferentes planos, un *discurso volumétrico* podríamos decir. (Prado, 2002).

Siguiendo con esta idea de tridimensionalidad aplicada a los procesos hipermedia se encuentran estudios que relacionan los nodos dándole una escala de importancia: *argumentos principales* (aquellos que mantienen cierta linealidad y que contienen el discurso principal del hipermedia), *secundarios* (aquellos que profundizan en ciertos aspectos del discurso principal) e *informativos*

(que carecen de una relación directa con el discurso principal), estos tres planos dimensionan los nodos según una mirada que da preponderancia a una previa clasificación o tipificación de cada uno de los nodos y que depende, según el caso, de cada lector (Ribes, 2002)

De las Heras (1991) propone un modelo topológico sencillo para comprender la estructuración de un hipertexto clásico. Apela a la simple geometría en el espacio tridimensional para explicarnos el recorrido de un texto no lineal ramificado. De las Heras habla de "geometrización", la dimensión lineal de la escritura tradicional, sobre el plano del papel, es lo habitual para nosotros; para tratar con claridad los conceptos del diseño de la memoria libre es necesario salir de esas dimensiones usuales (De las Heras, 1991, p.155).

Pensemos un volumen simple, un cubo, despleguemos las caras de ese cubo y aceptemos que movernos por una arista del mismo es realizar la operatoria de vinculación entre dos de los múltiples partes del hipertexto, así es que cada encuentro de aristas o ángulo sólido (espacial) del cubo representa un nodo, bloque o lexia.

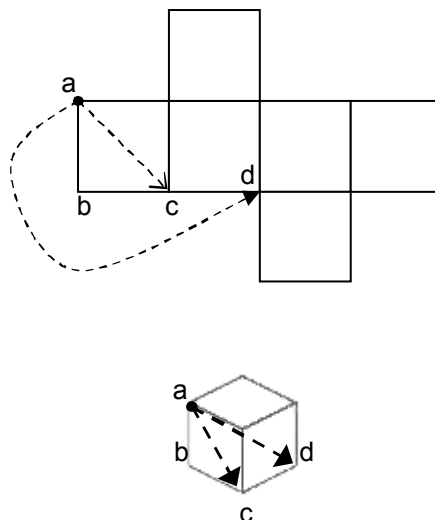


Fig. red poliédrica

Identificando a cada ángulo del poliedro como representación de un sintagma (lexia o bloque de texto) (Landow, 1992), entonces si cada bloque de texto puede tener enlaces hacia otros bloques, esos enlaces estarían representados por cada arista. Elegir una arista determinada es entonces elegir un enlace para ir a otro ángulo o lexía. Una red poliédrica cúbica estaría representando un hipertexto bastante simple (por su cantidad de elementos y por la regularidad de los mismos). Según De las Heras *"...la unidad de construcción del hipertexto nos es una sucesión de bucles sino un tejido de bucles abiertos. Por eso un texto, un hipertexto, puede ser leído así: abcd, acd, ad..."* (De las Heras, 1991, p.156).

Lo atractivo de esta geometrización (para mejor entender la estructura de un hipertexto), es que el modelo rompe con las dos dimensiones como espacio de representación. La palabra texto se relaciona íntimamente con lo bidimensional: la textura de una superficie no deja de sugerir la escritura de trazos de tinta negra en un papel en blanco. Así es que desde el mismo modo que se nos hace necesario el prefijo hiper para nombrar las nuevas formas, nos será también muy útil redefinir la representación de su estructura mediante gráficos que incorporen nuevas dimensiones.

3. Los nodos organizados en su posición relativa.

Se observa que en la construcción de un grafo bidimensional, representativo de un hipermedia en particular, la posición relativa de cada nodo responde generalmente a la conveniencia de organizar la estructura en red para evitar la mayor cantidad de cruces de las flechas que representan las vinculaciones, asumiendo

según los casos un ordenamiento que tipifique su importancia (por ejemplo arriba-abajo). Ya hemos señalado que además de hacer poco clara su lectura, un cruce de vinculaciones no tiene ninguna correspondencia con la estructura real de la red y debe ser aceptado como una anomalía gráfica.

A lo sumo en el caso en que las vinculaciones sean más o menos simples se organizan los nodos de manera de representar una cierta jerarquía o secuencialización o poniendo en evidencia un eje o varios ejes centrales.

Lo desarrollado hasta ahora en el modelo tridimensional de un hipertexto resuelve el problema de los cruces de vinculaciones pero no saca provecho de la posibilidad de recurrir a la posición relativa de cada nodo como una manera de representar alguna característica del mismo.

Para nuestro caso observaremos un objeto hipermedia en donde se estructuran no solo textos para ser leídos sino también imágenes y elementos gráficos estáticos e imágenes audiovisuales con un devenir temporal. Dicha distinción en las características de los elementos constitutivos de un hipermedia involucra distintos tipos de abordaje por parte del usuario del hipermedia. Los nodos o bloques no necesariamente son puros, es decir solo texto, o solo imagen o solo fragmentos de video, se presentan generalmente híbridos, la convivencia de sistemas, articulados en una arquitectura de navegación que permite experimentar *"cada sistema por separado, su combinatoria, o su integración"* ofreciendo un resultado expresivo producto de la sinergia de los diferentes elementos. (Prado, 2002).

Simplificando las extensas posibilidades de combinación de los distintos materiales, avanzamos según un esquema que

considera que un nodo o bloque puede presentar texto escrito e imágenes estáticas, o texto escrito y movimiento (banners o video y texto) o imágenes estáticas y movimiento (fotografías y video) o los tres elementos (Texto escrito, banners o video, y fotos) o cualquiera de los materiales en forma exclusiva.

El modelo representacional que proponemos organiza los nodos de manera que su posición relativa (en un espacio especialmente preparado) responde a sus características mediales.

Si calificamos a cada nodo asignándole un índice que determine su tipología en lo referente a tipo de materiales que lo componen obtendríamos para cada nodo un conjunto de tres índices que lo definiría según la mixtura de elementos textuales, elementos gráficos y elementos audiovisuales.

De modo que el nodo N_i estaría definido según un índice de texto T_i , un índice de elementos gráficos estáticos G_i y un índice de elementos audiovisuales temporales A_i .

$$N_i (T_i, G_i, A_i)$$

No es nuestra idea abordar la tarea de obtener estas variables numéricas, de manera que nos limitaremos a cualificar más que cuantificar el modelo, nos interesan las cuestiones más generales y conceptuales que surgen de la aplicación de dicha representación.

Estos índices deberían surgir de evaluar en cada nodo, la presencia e importancia del texto, imagen fija, y presencia e importancia en la pantalla de la imagen audiovisual temporal. Una forma simple de cuantificación de estos índices podría ser el peso superficial porcentual relativo de cada elemento de la pantalla. En el ejemplo de más abajo el nodo del hipermedia presenta una combinación de elementos textuales, gráficos y audiovisuales de parecido

desarrollo superficial, de modo que los índices serán más o menos iguales, para nuestro caso podemos adoptar los siguientes números.

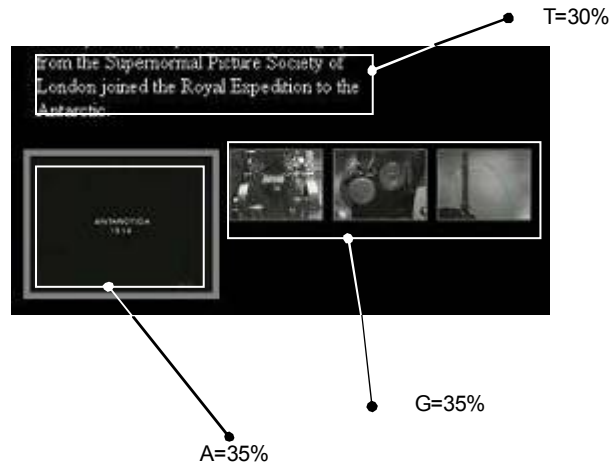


Fig. elementos multimedia de un nodo

Cada nodo podrá ser evaluado según este criterio para designarle tres índices que darían una aproximación a sus características multimediales.

Estos tres índices, asignados a cada uno de los bloques o nodos, nos permitirían ubicar espacialmente cada uno de ellos según una orientación espacial cartesiana en la cual cada coordenada x,y,z se correspondería con estos tres valores. En el caso anterior N1 (30, 35, 35)

La información que surge de una red construida con estos preceptos aporta interesantes elementos para el análisis tanto de la estructura general del hipermedia como de la acción de lectura y tipo de la misma.

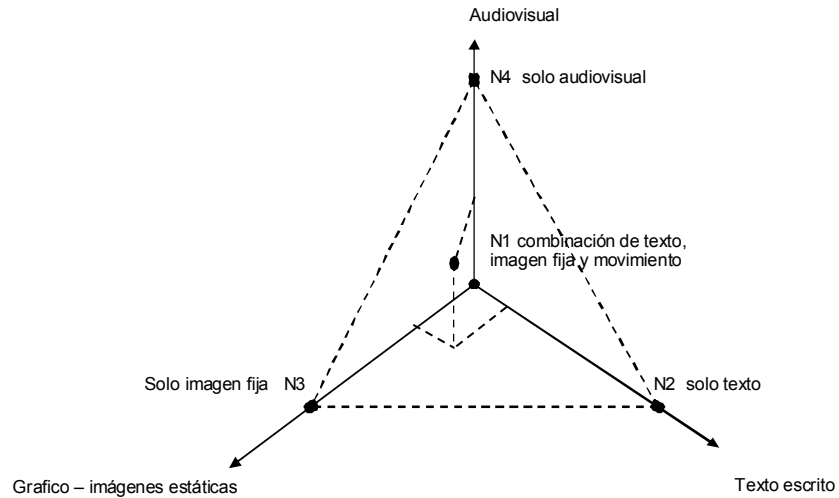


Fig. ejes TGA (texto-gráfico-audiovisual)

Un nodo con solo texto (N2) presentaría coordenadas (100,0,0) y por lo tanto se ubicarían en el eje T.

En forma análoga podemos imaginar un nodo en el eje G con coordenadas N3(0,100,0) y también un nodo sobre el eje A, N4(0,0,100).

Según la estimación porcentual superficial adoptada para cualquier nodo la suma de los índices que lo caracterizan siempre darán 100, esto es así pues la suma de los elementos constituyentes de cada nodo siempre da el total de su superficie. Para el nodo que primero hemos analizado (N1) el peso de cada uno de los elementos constituyentes da como resultado los índices de 30, 35 y 35%, de modo que $30+35+35=100$. Si graficamos según sus índices este nodo podemos observar que N1 se ubica en el plano oblicuo que corta a cada uno de los ejes en N2, N3 y N4. En la práctica se comprueba que cualquier nodo se ubicará en este plano, hecho que resulta de la misma condición según la cual los índices de los nodos suman 100*.

* La condición $x + y + z = 100$ es la ecuación paramétrica de un plano en el espacio definido según los ejes cartesianos x-y-z y que corta a cada uno de los ejes en los segmentos de longitud 100. Según nuestra denominación para cada uno de los ejes quedaría

Un hipermedia que incluye bloques de imágenes fijas, textos y combinación de ambos tendría nodos de coordenadas tal que estarían ubicados en la recta que va de N2 a N3

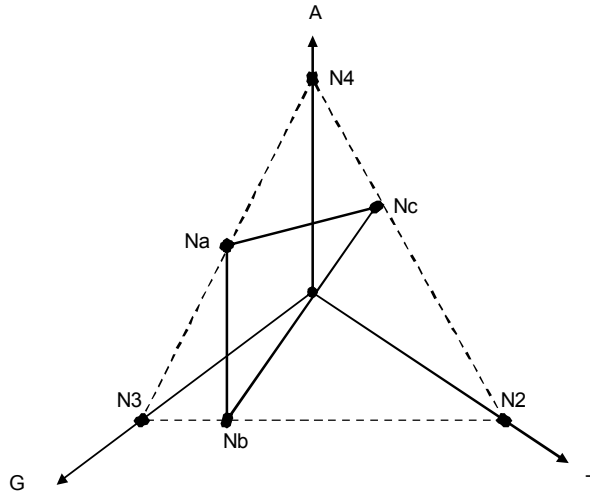


Fig. red de nodos en ejes TGA

Veamos el caso simple de un hipermedia de tres nodos enlazados entre si. Según el esquema Na es un nodo que combina elementos foto/gráficos y video, Nb elementos textuales y foto/gráficos, por ultimo Nc es un nodo que combina material textual con el audiovisual. El método representacional propuesto deja claro las vinculaciones entre nodos y aporta elementos extras que surgen de la lectura de la posición relativa de los nodos.

4. El camino del usuario

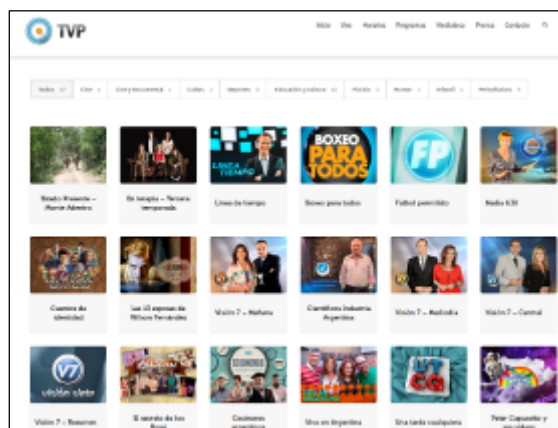
Si observamos la acción que realiza el usuario del hipermedia traduciéndolo a nuestro grafo propuesto, el resultado expresará el tipo de lectura en una trayectoria orientativa de recorrido, recorrido que a pesar de tener como base una estructura reticular (forma en la que se ordena la información en un hipermedia) se presentará como lineal.

$T + G + A = 100$ que no es más que la condición que hemos señalado con respecto a los subíndices nodales.

Analicemos un ejemplo concreto de acceso a la web de la TV pública (<http://www.tvpublica.com.ar/>) para visualizar algunos de los capítulos (disponibles online) de un programa serial cualquiera. Acceder al contenido deseado por esta vía implica evidentemente recorrer nodos de información variada, complementaria, o no, al material deseado (recordemos que el acceso al material en sí, se podría haber hecho por otro camino, vía youtube por ejemplo, en ese caso el recorrido hubiese sido más directo).



1- pantalla inicio.
Información textual enlaces textuales y twits, gráfica y audiovisual repetitiva (banner del encabezado), foto/gráfica estática (enlaces a twits de seguidores tv pública), información audiovisual (directo tv pública)



2- Pantalla Información textual y foto/gráfica que da enlace a programas



3- Pantalla Información textual y foto/gráfica que da enlace a capítulos de un programa en particular



4- Audiovisual y textual. Resumen textual del capítulo y picture in picture reproducción en video streaming del capítulo seleccionado



5- Audiovisual. Reproducción video streaming a pantalla completa

Fig. acceso a contenido web de la TV Pública

Los datos aportados por las características de cada uno de los nodos recorridos trazarán la poligonal 1-2-3-4-5 ubicada en un plano oblicuo según muestra el gráfico.

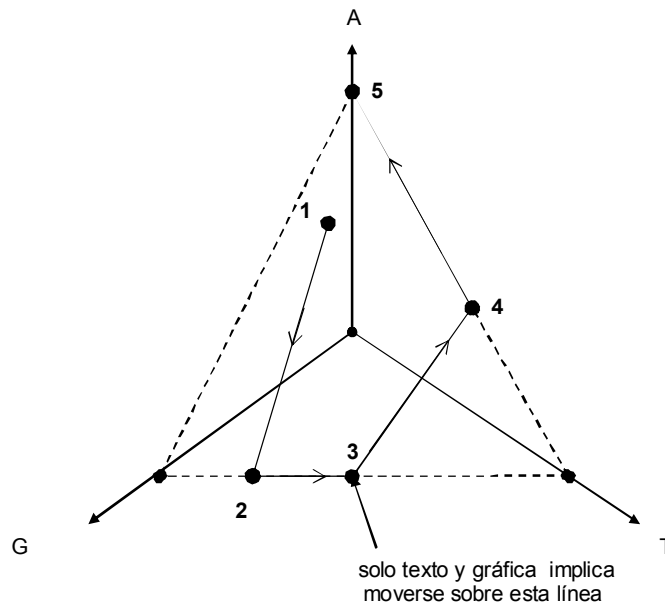


Fig. acceso web de la TV Pública en ejes TGA

El esquema tendría las bondades de una lectura rápida en relación a las características mediales del camino recorrido, en nuestro caso el acceso a la web de tv pública se inicia con una pantalla muy variada, en donde conviven transmisión directa de televisión, con texto e imagen (nodo 1), en nuestra búsqueda del material transitamos por una serie de pantallas (2 y 3) con ausencia de material video (o tv vivo) y coexistencia de imagen estática y texto escrito, las últimas dos pantallas (4 y 5) permiten la visualización del material video, en la primer pantalla en convivencia con material de texto escrito. A nuestra elección la posibilidad de visualizar el material en pantalla completa y desplazarnos al nodo 5.

5. La lectura parcial de los nodos

El uso de un hipermedia es parcial, azaroso, arbitrario, personal, ramificado, incluso hasta interminable. Y esto no solo por la posibilidad de elegir un enlace u otro en particular, es decir por la elección de la secuencialización de los nodos dados, sino también por el tipo de lectura que se hace en cada nodo. En realidad lo que sucede es que el usuario según sus propios intereses hará una lectura más o menos parcial de los nodos dándole mayor importancia a lo textual o a las imágenes fijas o a lo videográfico. Este recorrido de lecturas parciales deja pendiente a veces la vuelta al mismo nodo para completar o volver a contenidos ya vistos o avanzar sobre los contenidos no abordados con anterioridad.

Según la experiencia de lectura obtendríamos un trayecto diferenciado; de manera que, ahora, al representar cada uno de los nodos leídos en nuestro modelo gráfico observaremos que se produce un desplazamiento. Aplicado todo esto a una red hipermedia podemos diferenciar distintos tipos de redes frente a distintos tipos de funcionamiento de la misma o distintos tipos de lectores para un mismo recorrido nodal. Lo que hasta ahora representábamos mediante una red fija e inalterable (y que no hacía correcta representación de la dinámica del hipermedia según lecturas diferenciadas) ahora adquiere la elasticidad de la personalización y diferenciación lectora.

El modelo gráfico tiene la particularidad de representar la dinámica que se produce en la lectura hipermedial. Todo nodo presenta determinada distribución de elementos textuales, gráficos y audiovisuales, el usuario recorre los nodos y según sus intereses y particularidades "lee" la información de cada nodo.

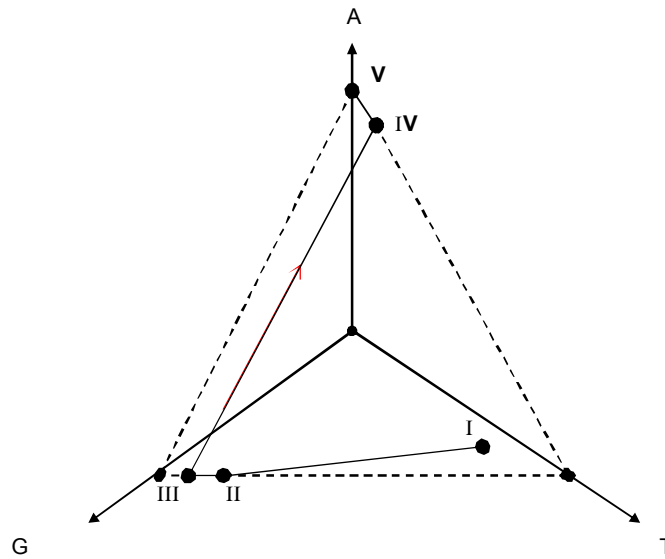


Fig. desplazamientos por lectura parcial

En nuestro ejemplo de acceso a la web de Tv Publica, constatamos que al ingresar hemos dado apenas importancia a la información de la transmisión televisiva pues nuestra intención es la búsqueda de un programa en particular,

las imágenes de la parte superior de la pantalla han llamado nuestra atención, no obstante hemos ido directamente a leer los enlaces y hemos clikeado el texto escrito "programación". Toda esta operatoria descripta hace que el comienzo de nuestra navegación se desplace aproximadamente a I. Los dos nodos siguientes se nos presentan con una clara lectura de imagen estática, damos poca importancia al texto escrito, nos basta con el reconocimiento del enlace al material buscado a partir de los pequeños frames que identifican cada una de los contenidos, todo esto hace que los nodos II y III presenten desplazamientos con respecto al 2 y 3. Por fin accedemos al contenido buscado, poco nos interesa el texto escrito, resumen del programa y del capítulo, rápidamente pasamos

a la reproducción en pantalla completa, los nodos IV y V expresan la elección y forma de esta navegación.

Tanto las elecciones particulares de recorrido por la red como la intensidad y forma de acceso a los distintos contenidos que se presentan en cada nodo son aspectos que tienen correspondencia en la forma gráfica que terminaría adoptando la poligonal del recorrido. La dispersión o desviación de la poligonal original de la red misma (aquella que surge de considerar sus elementos constitutivos, en nuestro caso analizado 1-2-3-4-5) y cada una de aquellas poligonales de lectura (I-II-III-IV-V) estaría dando cuenta de la particularidad de cada usuario, permitiría detectar distintos tipos de lecturas sobre un mismo material. Formas de lecturas dispersivas y de lecturas parciales se expresan gráficamente en apartamientos y fluctuaciones de la poligonal original.

6. Sectores de mayor frecuencia de enlaces

Con la idea de generalizar más el modelo propuesto, veamos que sucede según distintos tipos hipermediales y su lectura. Los ejemplos adoptados responden a casos bien diferenciados de procesos de lectura de la mixtura imagen estática, imagen movimiento y texto escrito.

El primer caso planteado es el de un periódico en formato digital. Ubicar en el modelo gráfico los nodos principales según sus características intrínsecas nos marca una zona ubicada sobre el plano oblicuo y que mayormente se ubica en la recta intersección de dicho plano con el plano que forman los ejes G-T. Si nos centramos ahora en la acción de lectura, son mayoritarios acá los procesos de lectura de los materiales textuales escritos en combinación con imágenes fijas, el interés más de lo textual escrito o de una lectura iconográfica hará que los nodos realicen un desplazamiento según el eje.

Esta zona es lugar de máxima frecuencia de recorrido por parte del usuario de manera que la mayoría de sus enlaces relacionan nodos que presentan este tipo de material. La flecha punteada indica el desplazamiento del eje de máxima frecuencia cuando se incorporan elementos audiovisuales temporales (streaming de video y audio).

En este modelo hipermedia la experiencia de recorrerlo esta condicionada por esta preponderancia y por el mismo sistema estructurante. El usuario se posiciona más como un lector tradicional, la no linealidad o mejor dicho la multilinealidad afecta por supuesto infinidad de procesos de conformación de sentido o narratológicos (aspectos que más adelante abordaremos), pero en términos generales no afecta una forma de lectura (una actitud promedio por parte del usuario) que se puede comparar a la de hojear (mientras se lee) un periódico.

La incorporación en este caso de elementos recurrentes audiovisuales temporales (banners, animaciones-íconos) le daría al eje de máxima frecuencia de recorrido (S) un incremento en su cota produciéndose un desplazamiento en la vertical (en el gráfico de S a S').

Interesa fundamentalmente este posicionamiento de lector frente a los materiales, vemos se produce una lectura con interacción que en términos generales no varía conceptualmente la acción de recorrer un periódico o revista en papel. Los últimos desarrollos de la prensa digital, en su actualización y convergencia a un formato más acorde a la visualización con dispositivos Smartphone, han incorporado un esquema que en su página de inicio recuerda el dispositivo de un antiguo papiro de doble rollo, así la acción de recorrer de arriba a abajo los titulares bajo la acción de nuestro dedo sobre la pantalla, se asemeja a liberar papiro en un rollo para atraparlo en el otro.

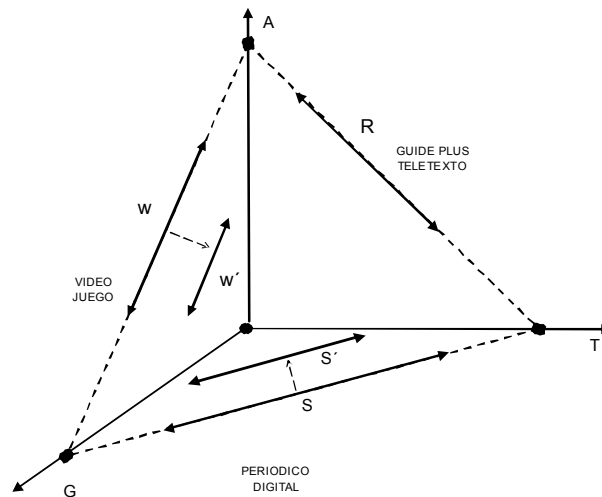


Fig. zonas de mayor frecuencia de enlaces

Dentro del material analizado el sitio *urban desire* (<http://www.urbandesires.com>) responde perfectamente a

este tipo. El formato de magazine electrónico lo coloca en un diseño de nodos que propicia la combinación de imágenes y texto escrito. (Más detalles del sitio y de otros casos particulares sometidos a este análisis se encuentran en los anexos)

El segundo caso que hemos ubicado en el gráfico es el de un videojuego, el plano de mayor frecuencia de enlaces se ubica según la superficie que determinan los ejes A-G. Si quisiéramos señalar nodos puntuales ya no podríamos hacerlo, pues los elementos gráficos y audiovisuales se presentan en un continuo.

La inmersión de una subjetiva estricta de un videojuego requiere de un continuo espacio temporal en combinación con elementos gráficos estáticos (mapas de posicionamiento, rótulos, etc.). Los posibles desplazamientos del eje según la flecha punteada, de w a w' serían aquellos momentos en que se incorporan a la pantalla textos con indicaciones o las mismas pantallas iniciales de *seteo* de las variables del videojuego.

El tercer caso típico que graficamos y que estaría representado en la recta R se correspondería con nodos en donde coexisten exclusivamente elementos textuales y video. El servicio de programación personalizada de *Imagenio* desarrollado por la empresa *telefónica* para su producto de tv paga en España, el antiguo pero aún disponible en la tv abierta española servicio de Teletexto* o el Guide plus (europa) o TV Guide On Screen (EEUU). En todos estos casos la preponderancia de material

* La BBC fue la primera en incorporar el teletexto en 1972. Se trata de un servicio de información en forma de texto que se emite con la señal de televisión. Necesita de televisores adecuados; en 1990 la mayor parte de las tv incorporan este sistema.

audiovisual en combinación con texto ubica a la retícula cercana a la recta R, del mismo modo los desplazamientos de este eje se corresponden con la incorporación de elementos de imagen fija.



Fig. tv guide plus y teletexto

No insistimos mucho más con este intento de ordenamiento, nos quedamos con lo básico que aporta este tetraedro en lo conceptual, que pone énfasis en lo mestizo de la información disponible en cada nodo y que ubica inequívocamente en el espacio a cada nodo según estas características pero al mismo tiempo mantiene la representación de la trayectoria o recorrido de la lectura.

"No aclare que oscurece" dice el dicho popular, creemos algo así sucedería si intentáramos llevar a fondo el modelo poniéndole índices a cada nodo, tratando de ser estrictamente cuantitativos, más bien confiamos en la pedagogía que aporta este nuevo ordenamiento en cuestión bajo una mirada rápida sobre zonas señaladas, una aceptable herramienta para mejor presentar las características multimediales de los nodos y las trayectorias o recorridos.

7. Grados y tipos de interactividad

Al navegar el hipermedia se pone de manifiesto una secuencialización elegida por el usuario que, como ya hemos visto, linealiza los materiales nodales, haciendo de esa red más o menos compleja un vector que tras múltiples experiencias de navegación será un multivector o forma multilineal.

Interesa también que a partir de la misma navegación se establece una correspondencia directa entre la experiencia (de lectura-expectación) y el espacio y tiempo determinado en la misma. Parecería se produce un desplazamiento en esa premisa que dice que el "espacio es previo a la experiencia" ya que en nuestro caso la experiencia estaría condicionando el espacio. (Queau, 1995, p.84).

Es así que el espacio se recompone y redefine a través del acto de recorrerlo. Central es entonces esta acción de navegar una estructura dada, los nodos son conectados mediante enlaces, la acción del usuario interactuando define un espacio único, tal vez irrepetible.

El enfoque del parámetro interactividad fluctúa según los autores, se condice la amplitud del espectro de opiniones con la complejidad del fenómeno: la arquitectura del hardware, y la arquitectura del hipermedia por supuesto son aspectos determinantes, pero entendemos la esencia del proceso de interactividad tiene relación directa con el acto del usuario sobre los materiales mismos. Revisemos algunos enfoques:

Vianello Osti (2004) evalúa el grado de interactividad según la determinación de las variables que él define como: *frecuencia* de interacción, *campo de variabilidad o extensión* (es decir cuántas posibilidades de elección son presentadas al usuario) y *relieve o significancia* (que expresaría el grado de distinción entre las distintas

posibilidades de diferenciación de caminos) (Lauren, 1990. cf. Vianello Osti, 2004, p.125). Dependiendo de los valores que tomen estas variables se modularía el grado o intensidad de la interactividad.

La posibilidad de una estructura abierta al usuario, según algunos estudios, encontraría un límite en el mismo momento en que tal apertura fuera origen de un texto considerado caótico. Este supuesto límite (en el cual el hipermedia se transforma en texto caótico), entendemos nosotros, será discutible, dependerá del tipo de texto que se pretende. Un hipermedia pensado para que en su funcionamiento se presente un alto grado connotativo, imaginemos algo presentado como un hipermedia poético, tal vez adoptará estructuras, enlaces e interactividades que tiendan a generar un "caos controlado", un guión hipermedia que se planteará como sacar partido de ciertas indeterminaciones o libertades. Todo lo contrario a lo que sucedería por ejemplo con un hipertexto pedagógico o de promoción institucional en donde los ajustes en la dinámica de los enlaces tendrán como una de sus premisas fundamentales el presentar con claridad los contenidos.

Existen también autores que aluden a las características arquitectónicas del *hardware*, desestimando o relacionando el proceso comunicativo interactivo a la existencia y posibilidad tecnológica de un diálogo máquina usuario.

La clasificación realizada por la universidad de Nebraska en 1980 consideraba exclusivamente las condiciones de interactividad desde una perspectiva exclusiva del desarrollo del soporte tecnológico. (Bartolomé, 1990)

- ✓ Nivel 0. Programas lineales. Subsumisión total del receptor a las coordenadas espacio temporales. Sala cinematográfica tradicional.

- ✓ Nivel 1. Conectar, desconectar, retroceder, etc. Reproductor de vídeo. Control remoto.
- ✓ Nivel 2. Acceso aleatorio con ramificaciones simples. Teletexto.
- ✓ Nivel 3. Acceso aleatorio e interactivo a los contenidos. Ramificación y estructuración ilimitada.
- ✓ Nivel 4. Se agrega una potente bidireccionalidad con periféricos o subsistemas en red. Por ejemplo TV digital.

Otros autores haciendo uso de criterios que atienden a la relación comunicativa para obtener una escala de niveles de interactividad, presentan los siguientes matices: (Prado, 2002)

- ✓ Nivel 1. Entre emisor y receptor se mantiene una asimetría pero que dispone de alguna vía de retorno. Dicha asimetría generalmente plantea un balance numérico masivo de receptores y un único emisor, en este caso es un "sistema plebiscitario", donde se satisface a las mayorías, pero que es incapaz de responder a las demandas individuales del conjunto de individuos que conforman el grupo receptor.
- ✓ Nivel 2. Se mantiene una considerable asimetría emisor receptor pero permitiendo "interrogar al medio con un elevado grado precisión y obtener satisfacción individual a sus demandas con un alto grado de precisión sobre un universo preestablecido de opciones limitadas".
- ✓ Nivel 3. Se produce un núcleo emisor/receptor "capaz se satisfacer demandas altamente sofisticadas y diferentes contemporáneamente a receptores individuales". Los receptores se emiten puntualmente, de forma más o menos compleja y con canales individualizados o compartidos.
- ✓ Nivel 4. En este caso "todos los sujetos, aplicaciones y sistemas conectados son emisores-receptores potenciales que pueden conectarse entre ellos con la mediación del sistema de forma bidireccional simétrica o con las

aplicaciones residentes en el metamedio en cuyo caso la simetría escalable oscilará entre la difusión de masas y el diálogo". Esta horizontalidad diluye la figura de emisor único y plantea "un ente acéfalo diseminado en el magma reticular del medio... que podemos llamar un metamedio".

Lo cierto es que la existencia de una arquitectura de *hardware* acorde no garantiza necesariamente interactividad, son los contenidos y su estructura los que definen básicamente los distintos niveles de participación. Si pensamos entonces la interactividad en términos y gradaciones de participación:

- Participación selectiva. Elegir solo entre lo ofrecido.
- Participación transformativa. Transformación de la estructura y contenidos por el receptor (según previsión del autor: la simplicidad de la estructura o la pobre oferta de enlaces delimita las posibilidades del lector para participar constructivamente en el texto).
- Participación constructiva. El receptor construye junto con el autor, es autor también en la medida en que no es guiado por quien se presenta como autor del texto. (Wilson, 1994), (Moreno, 1998, p.143)

Los conceptos selección, transformación y construcción expresan claramente tres modos de entender la relación del usuario con el texto y con el autor.

Otra perspectiva, desarrollada para mejor comprender los procesos en el ámbito de la *realidad virtual* incluye e interrelaciona la interactividad con el control y la inmersión (Hatory, 1991 cf. Burdeo y Coiffet, 1996). Nos interesa esta perspectiva pues la inmersión es parte troncal en el desarrollo de formas ficcionales interactivas. El desarrollo de entornos inmersivos y de

interfaces icónicas es clave en la aplicación de narrativas audiovisuales que propician un punto de vista único, subjetivo y asignable al usuario.

Las variables autonomía, presencia e interacción, definirían, asignándole valores, el grado de control, inmersión e interactividad que experimenta el usuario de un entorno interactivo-inmersivo.

Apliquemos el modelo para mejor comprender estos conceptos. Imaginemos un videojuego desarrollado a partir de la historia mítica de Teseo y el Minotauro. Comenzamos a jugar y lo primero que se nos presenta en pantalla es la secuencia inicial de presentación. La secuencia asume una estética y forma que asociamos inmediatamente con el típico "trailer" de un film.

Atractivas secuencias, puntos señalados como estratégicos en el desarrollo del juego, retazos o muestras de "lo mejor", vemos entonces acción (la lucha de Teseo con el monstruo), amor (Teseo le declara su amor a Ariadna), e intriga (Ariadna traiciona a su patria, a su padre el rey y entrega el hilo mágico que guiara a Teseo por el laberinto). Hasta aquí nada distingue a lo que tenemos en pantalla de un film de animación digital.

Podremos, tal vez, elegir saltearnos la visualización de esta secuencia del mismo modo que adelantamos las publicidades iniciales de un film en dvd, más allá de esto tenemos el caso de un segmento en donde tanto la autonomía como la interacción son mínimas o nulas. (A-, I-)

Ya en pleno juego, transitamos por el laberinto, cada vez que llegamos a una bifurcación del espacio seguimos alguna de las indicaciones que Ariadna nos ha dado ("cuando llegues a una bifurcación siempre elige el pasaje derecho"), el joystick transfiere nuestras elecciones a la

subjetiva que a veces se torna vertiginosa (elegimos apurar el paso pues la cuenta regresiva avanza), podemos también quedarnos sentados en una bifurcación (acto por supuesto no reconocible en un héroe como el incansable y poderoso Teseo), el menú de objetos nos permite elegir distintos tipos de arma, en este mismo momento llevamos una espada corta, pero no debemos olvidarnos el consejo que nos dio Ariadna de reemplazar el hilo por los polvos mágicos en el momento de enfrentarnos con el monstruo. Estamos entonces en el caso en que tanto interacción como autonomía son máximos. (A+, I+)

Como una licencia a la historia original del mito de Teseo el guionista del videojuego se ha permitido romper la monotonía de un laberinto sin más acción que la de transitarlo y ha incluido otros personajes: los espíritus en pena de todos los que han sido muertos por el Minotauro. El haber muerto sin la moneda para el barquero Creonte no les ha permitido acceder a la tierra de los muertos.

Teseo lleva por supuesto su bolsa de monedas de oro pero las necesita para el viaje de vuelta a su tierra. Teseo será requerido por estos espíritus que le harán preguntas sobre los secretos del laberinto, si no acierta deberá entregar alguna de sus monedas y por ende disminuirán sus posibilidades de regreso. Teseo por supuesto habrá estudiado exhaustivamente el libro secreto de Dédalo (que los héroes no solo son fuerza bruta sino también inteligencia) e irá respondiendo cada uno de los acertijos que se le formulan.

La complejidad con que se formulen estos acertijos podrá ir desde opciones simples tipo múltiple *choice* a pequeñas subsecuencias o insertos de alta interactividad (tipo conversaciones, preguntas y respuestas con el espíritu en

cuestión). Así estamos en el caso en que el juego no nos permite otra cosa que responder a los acertijos es decir que no podemos volver atrás o cambiar nuestro recorrido: debemos resolver nuestras cuestiones (en la interacción) con el espíritu que requiere nuestras monedas. El caso es de autonomía mínima e interacción variable (desde baja hasta alta). (A-, I -+).

Decíamos que previo a la entrada en el laberinto, en nuestros encuentros furtivos con Ariadna, fuimos advertidos por ella de la existencia de estos espíritus y por esto, además de su mágico hilo, Ariadna nos proporcionó los escritos del constructor del laberinto. Pero Dédalo no solo gustaba de los laberintos de argamasa y lo que tal vez, más acorde con el tipo de escritura de la época, tendría que haber sido escrito en un trozo de papiro escrito de una manera laberíntica y no lineal.

Estos escritos, notas y dibujos del arquitecto se nos presentan entonces a modo de una enciclopedia hipertextual. Y como sabemos que la fuerza del guerrero no nos servirá para nuestro encuentro con los espíritus, sino el conocimiento de los secretos de la construcción, entonces nos abocamos a recorrer las páginas de este otro laberinto. De manera que lo leemos, lo recorremos en los enlaces que su autor ha diseñado.

Estamos entonces en el caso en la interacción es pobre pero el control es grande. (A+, I-).

En todo lo ejemplificado hasta aquí hemos postergado la posibilidad de evaluar la existencia de inmersión en nuestro juego. Lo hemos imaginado como un simple juego de PC que permite la comunicación usuario máquina fundamentalmente a través de una serie de metáforas y representaciones bidimensionales en la pantalla.

La incorporación de sensaciones táctiles, olfativas, sonoras y de tridimensionalidad mediante cascos, gafas, guantes, trajes y sensores varios: la tan de ciencia ficción pero ya no tanto realidad virtual, permitiría el desplazamiento según el tercer factor indicador, la inmersión. Es así que podemos mantenernos en un esquema de interacción y control bajos con una inmersión alta o cualquiera de los casos ya explicados, con modulaciones diferenciadas (en el extremo de interactividad y autonomía nulas pero con alta inmersión nos encontraríamos con una experiencia de cine inmersión, etc.)

Solo agregamos algún matiz a lo anteriormente desarrollado: a partir del aumento de la inmersión puede producirse una intersección o superposición entre lo hasta ahora diferenciado como control e interactividad, y es que la dupla control/interactividad diferencia a nuestro entender dos aspectos de la relación usuario máquina que con la inmersión, que en general otorga alta iconicidad al interfaz, se amalgaman. El control expresa la libertad e iniciativa de movimientos del usuario en un espacio representado, la interactividad nombra también una iniciativa, una elección de opciones ofrecidas, por ejemplo. En nuestro ejemplo, los acertijos de los espíritus pueden recibir las respuestas de Teseo en un menú contextual o, avanzando sobre la propuesta inmersiva, el diseñador del juego puede hacer que Teseo elija la respuesta correcta con alguna acción física sobre el espacio, en ese caso lo que denominábamos interactividad se transforma en control, Teseo responde mediante una acción en el espacio representado. Lo anterior se entiende en el siguiente esquema.

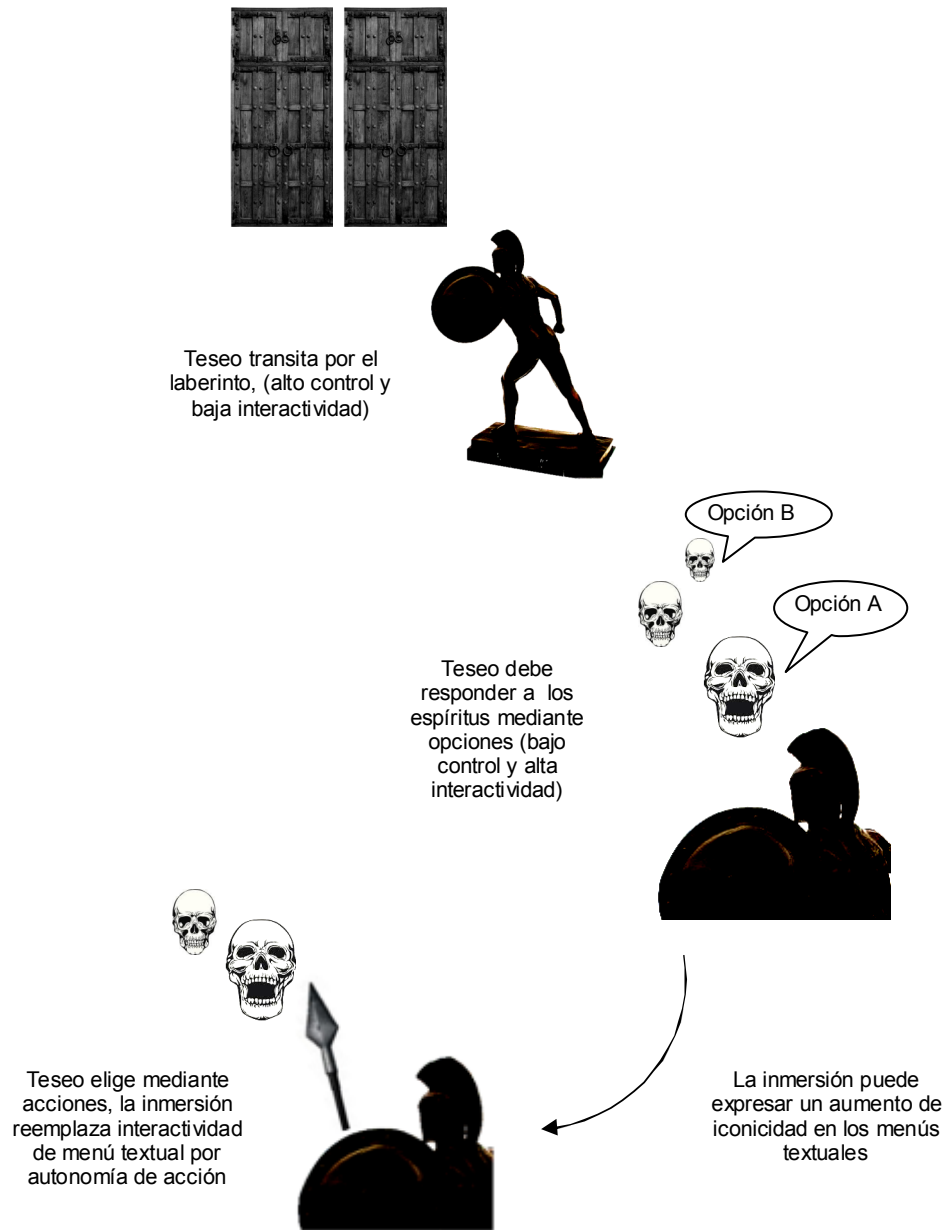


Fig. Control e interactividad

8. La red ampliada

La intervención del usuario en un hipermedia no solo se puede expresar en la elección de distintos caminos sino también en la modificación de algún bloque o la

incorporación de nuevos enlaces, operatorias que permitirían modificaciones, ampliaciones, reducciones y asimilaciones de nodos y enlaces de la red original.

La estructura red hipermedia presentada por el autor se modifica por acción del usuario a partir del agregado de nodo A y sus enlaces a cada uno de los nodos originales

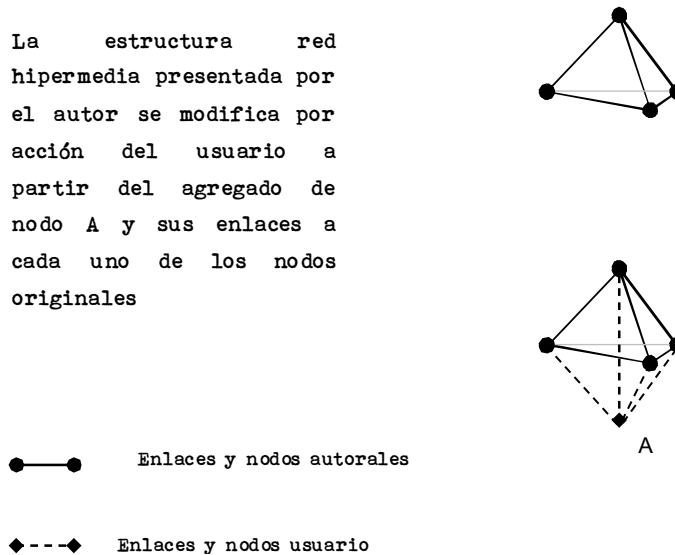


Fig. red ampliada por el usuario

De modo que en la estructura del hipermedia podremos distinguir dos niveles: uno creado por el autor, con una estructura fija, y otro promovido por el usuario, que será flexible, agregado según la estructura autoral original y que responderá a las necesidades y/o deseos del usuario. (Vianello Osti, 2004, p.109) Pensemos el modelo expuesto en el caso de una serie de bloques o nodos audiovisuales. La disponibilidad técnica, (en nuestro caso a partir del procedimiento de visualización de video por paquetes de información o streaming), en principio no dificultaría la segmentación de la información audiovisual. Es más, en sus propias prestaciones los programas de *streaming* de más uso como el *Real Media*, el *Windows Media* de Microsoft o el *Quick Time* presentan software de edición anexos que

ofrecen herramientas para programar "sectores calientes" en pantalla que enlacen a otro tipo de material que para nuestro caso podría ser video. Prestaciones ofrecidas en la red como Flix.master (<http://www.raptmedia.com/>) o Popcorn Maker (<https://popcorn.webmaker.org/es>) extienden el uso de la edición de todo tipo de material multimedia.

De modo que la tecnología que en principio ha posibilitado la presentación fluida de grandes archivos de información audiovideo, al mismo tiempo facilita su fragmentación, dando los elementos técnicos para producir múltiples bifurcaciones o puntos de espera para la intervención del espectador. El caso de un hipermedia que dispone la posibilidad de su modificación por la incorporación de nodos o la definición de enlaces constituiría el caso de un hipermedia abierto.

9. Hipermedia de forma abierta

En un hipermedia de forma abierta la estructura misma (los significados de nodos y enlaces) son variables a determinar en forma compartida por autores y lectores. Brown y Chignell (1997) definen a toda forma abierta a partir de sus características operativas.

La naturaleza de forma abierta (...) depende principalmente de (...) características operativas.

- Un modelo de nodo que no presente restricciones.
- Facilidad para establecer enlaces abiertos. Enlaces que tengan una semántica sin restricciones que posibilite a los usuarios el desarrollo de enlaces específicos para situaciones diferentes, o que los utilicen indistintamente como tipos de enlace.

(Brown y Chignell. 1997, p.236)

Algunos autores hablan de un hipertexto (hipermedia) dinámico adaptado a las exigencias del usuario con estructuras dinámicas virtuales extensibles y que se plasman a través de la determinación de un perfil de usuario obtenido en la misma interacción (Halasz, 1988. Sttots y Furuta, 1991. cf. Vianello Osti, 2004, p.109). (Nielsen, 1995, p.320)

Centrándonos en un hipermedia que plantea construir audiovisualmente una ficción vemos que el espectador no solo podría proponer distintos enlaces a bloques ya definidos por el autor, sino también definiría sus propios bloques audiovisuales. Un hipotético hipermedia de este tipo estaría preparado para permitir la escritura del lector mediante la incorporación de sus propias imágenes en movimiento.

No olvidemos que importa también, y mucho, la definición de la sintaxis del enlace, de manera que se debería de definir un sentido o único o doble de vinculación, además si se produce uno a uno, o uno a muchos. La definición de los tipos de enlace que podríamos denominar como semántica de los enlaces es también de importancia determinante.

Distintos tipos de enlace producirían efectos diferenciados, las posibilidades de enlaces de tipo léxico de uso común en un hipertexto clásico se ven ampliadas en el hipermedia, la existencia de elementos heterogéneos a vincular (imágenes, sonidos, texto, etc.) propone vinculaciones que hacen uso de relaciones semánticas o retóricas. (Brown y Chignell. 1997, p.230)

El espectador comparte el control sobre la estructuración del discurso y la organización de la información, operaciones que normalmente vienen dadas por el autor, ahora son creadas mientras se está operando. En términos

más amplios, se produce en la acción un desplazamiento de la figura de espectador, a la de optador. Según Gubern se produce un desplazamiento del mero percibir del espectador hacia el actuar del operador. Espectador-operador (optador) (Gubern, 1996, p.170)

Esta actividad que cambia un supuesto rol pasivo de espectador por un activo de optador planteado por Gubern, debemos ampliarlo y generalizarlo para el caso de un hipermedia de forma abierta. En este caso nos centraríamos más en los procesos escriturales y no tanto en los perceptuales. De manera que cuanto más control se da sobre la creación de los enlaces y del estilo de interacción, más cerca del rol de diseñador del hipermedia se encuentra el lector espectador.

Podemos suponer que se produce un estado de "posibilidad de expresión" no habitual, que por supuesto involucra al espectador en un esfuerzo para plasmar con su diseño una estructura conveniente que exprese. Expresión y funcionalidad se presentan para nosotros como dos aspectos, no necesariamente opuestos. Es central revisar aquí qué desplazamientos se producen, pues es cierto que este rol de diseñador implica necesariamente una redefinición de la funcionalidad narrativa.

Si entendemos al espectador en términos clásicos del espectador cinematográfico, obviamente la acción de diseñar conlleva a una liquidación de ciertas funcionalidades narrativas del objeto audiovisual. La forma misma, principio nudo y desenlace en continuidad lineal, y sin posibilidades de intervención, ni interrupciones, implica una funcionalidad que no podríamos mantener en el caso de hipermedia completamente abierto.

Funcionalidad y control de una idea también aparecen íntimamente relacionadas, destacando que las distintas relaciones que se pueden decidir para un enlace: de las partes al todo, de causa efecto, o de evidencia conclusión, determinan la forma, y que la tarea para determinar la forma es la acción en pos del control de una idea. (Clarke, 1990, p.30)

El control de la idea tradicionalmente fue del autor y ahora es compartido. Esta "sociedad alrededor de la idea" también puede ser expresada (y resuelta) en la dicotomía *interactividad vs. Control autoral* de modo que el potencial (expresivo, informativo, creativo, poético, narrativo) de la interactividad tendrá sus límites según el caso. El control del autor sobre la potencial experiencia del usuario es la estrategia que permite la eficacia del funcionamiento discursivo. (Garrand, 1997, p.4).

Si nos centramos en las relaciones entre dos imágenes y hacemos un ejercicio de combinatoria para determinar cuántas posibilidades emergen de dejar libres o variables un número razonable de opciones sintácticas, vemos que se abre una gama enorme de opciones (que muchas veces generarán semánticas diferenciadas).

Solo como ejemplo, Noel Burch realiza una clasificación de las relaciones espacio temporales entre dos planos contiguos, de su análisis surgen 5 relaciones temporales y tres espaciales, de manera que si jugamos a permutar y obtener el número total de posibilidades espacio temporales obtendríamos un total de 15 distintas posibilidades entre dos planos contiguos. (Burch, 1979)

Si agregamos un tercer plano al esquema el número de posibilidades se dispara a 15x15, si agregamos un cuarto 15x15x15. Podemos imaginarnos la dimensión del número de

posibilidades si hablamos de un número habitual de planos componentes de un relato de ficción audiovisual.

Nos interesa el ejemplo solo a modo de graficar las potencialidades. No es lo habitual un hipermedia de este tipo, dicho ejercicio de escritura estaría más enmarcado en la experiencia de un taller de montaje audiovisual on line.

La ficción audiovisual serial *Deadend.com* (anexos, caso 4) presenta un bloque en donde el usuario puede experimentar con distintos armados de un material audiovisual dado. En este caso el interfaz presentado no abandona la emulación de taller de imágenes, como si se nos invitara a interactuar asumiendo el rol de director de cámaras.

En el hipermedia ficcional *Wax Web* (anexos, caso 8) el usuario espectador (y en este caso realizador montador) tiene acceso al material audiovisual según un armado del propio realizador (en la secuencialización originalmente desarrollada por el mismo) y también con la total libertad de ir visualizando plano a plano en el orden que se desee y con la incorporación simultánea de distintos materiales hipermedia (textos, imágenes, etc.)

Burch (1979) señala que las posibilidades en la combinación de planos para establecer sus correlaciones espacio temporales deben ser vistas como potencial expresivo para el autor-realizador. Cuando esta elección de las formas las realiza el espectador o surgen del intercambio entre distintos individuos, lo que antes era un proceso personal del autor que optaba entre las alternativas en su esfuerzo por plasmar una secuencialización, ahora es proceso interno y síntesis personal del lector espectador o evolución y negociación del sentido en pos de una

semántica, que surge del contexto y la convención en el caso de varios lectores espectadores.

Otro aspecto que nos interesa es que esta sintaxis que se encuentra en la dinámica propia de un hipermedia abierto puede considerarse exenta, a priori, de la posibilidad de ser considerada errónea, la idea de estructuración errónea refiere más conceptos gramaticales que establecen lo que debe ser, lo que está bien y lo que está mal. Si hablamos de comunicación y expresión, lo que nos importa son procesos evolutivos, exploratorios, depurativos y de construcción de sentido.

-III-

La representación hipermedia

"Sueño con un nuevo mundo magnífico y deslumbrante que se derrumba en cuanto se encienden las luces. Un mundo que se desvanece pero no muere, porque basta con que me quede inmóvil otra vez y que mire fijamente y con los ojos bien abiertos a la oscuridad para que reaparezca...no creo que sea propiedad mía exclusiva: lo único que es exclusivo es mi ángulo de visión"
Henry Miller en Sexus.

..."antes de morir me esculpiré una piedra con esta oscuridad" me prometí.
Fragmento de Help a Él de R.E. Fogwill



Montaje. El Apolo de Belvedere por M Raimondi (1530) y el fusil fotográfico de Marey (1882)

Hasta ahora hemos profundizado en conceptos que ayudarían a la comprensión de un *espacio red*, un espacio articulado según la organización de nodos y enlaces, un entramado que en el proceso de elección-selección del espectador se determina, se linealiza al ser fijado su orden en una secuencialización de nodos.

En este apartado estudiaremos lo que denominaremos *espacio representado*, la categoría es central teniendo en cuenta que la intención del estudio es focalizar en los relatos ficcionales audiovisuales que, como bien se sabe, fundan su desarrollo en la representación fotocinématica de objetos, escenarios, actores, etc. Se pondría en juego aquí la relación referencial de las imágenes y también la articulación entre las mismas.

Habría dos aspectos importantes a tener en cuenta a la hora de intentar determinar las características del espacio representado: por un lado la existencia de un espacio que se construye de acuerdo a las características de la imagen en sí misma y su relación referencial, es decir que vincula y guarda (o no) una relación mimética, simbólica, con el objeto que representa; por el otro la existencia de un espacio que surge en la misma

fragmentación y yuxtaposición de trozos de representaciones espaciales.

Esta distinción tal vez resulte a veces no tan estricta; pero a nuestros fines creemos otorgará cierta claridad expositiva para mejor distinguir las distintas influencias de las nuevas tecnologías sobre las formas y representaciones espaciales.

Intentemos dar unos ejemplos: en el primer caso hablaríamos de una representación espacial influida por procesos vinculados a lo tecnológico cuando detectamos pixelización o electrificación de la imagen (viraje de las formas de representación miméticas fotocinemáticas a otro más acorde con lo electrónico o lo binario digital).

Pero también, y este sería nuestro segundo caso, hablamos de espacio representado influido-modificado cuando observamos tendencias a la desestructuración en la relación plano a plano, debido, por ejemplo, a la visualización liberada a la elección del espectador, (proceso facilitado gracias a la interactividad).

Mientras que en el primer caso nos importa fundamentalmente la forma de representar el espacio en función del referente, en el segundo hablamos de articulación entre dos representaciones, entre dos o más fragmentos de representaciones espaciales que, en su misma yuxtaposición o emparejamiento, representan.

Intentar señalar una correspondencia unívoca entre técnicas y tendencias y formas de caracterizar y representar el espacio nos puede llevar al error de mecanizar, simplificando la complejidad de amplios y variados procesos. Los cambios han sido de tal magnitud que bajo la influencia de estas tecnologías, conceptos e

ideas que otrora se presentaron como vanguardia y experimentación, hoy adquieren la plenitud de lugares y tiempos comunes que forman parte del imaginario y de la cultura de masas. (Amiel, 2005)

Nos permitiremos presentar un inicial apartado de análisis de estas tendencias, relacionándolas con los desarrollos de los distintos soportes, y no olvidando que las dinámicas de entorno social, como así también la integración a los modos de expresión y lenguaje, son centrales a la hora de reconocer la totalidad y complejidad de dichos procesos. En las próximas líneas entonces nos dedicaremos a repasar algunos conceptos y teorías asociadas al desarrollo del lenguaje audiovisual (de la cinematografía, la tv o el video), conceptos que más adelante servirán a nuestro análisis sobre el hipermedia.

1. Referencialidad

El enmascaramiento del referente, por medio electrónico-digitales o la constitución artificiosa del referente vía representación sintético-digital, son procesos habituales en la producción audiovisual vinculada a la nuevas tecnologías.

Por supuesto, la experimentación audiovisual incursiona en este terreno, también la publicidad, incluso el cine en búsqueda de nuevos aires estéticos o como posibilidad de resolver referentes imposibles o muy onerosos de reconstruir o reconstituir. Según Bettetini y Colombo (1995) la historia de la expresión humana se ha dividido entre dos proyectos fundamentales y diferenciales, por un lado aquel que se aboca a reproducir por medio de signos aportados por el mismo objeto que quiere ser representado,

por el otro una concepción que acepta la autonomía de los signos y los lenguajes para incluso producir significados independientes.

Esta mayor o menor independencia de los signos con respecto al objeto, característica que se señala como extensiva a las distintas formas de expresión, en el terreno audiovisual adquiere la categoría de central y es que cada imagen (visual o sonora) guarda una relación estrecha con su referente.

Virilio habla de un nuevo régimen de visibilidad, el video y la infografía son responsables de una mutación en la percepción, de un desdoblamiento de tres elementos que el autor considera centrales: la transparencia, la óptica y la luz (Virilio, 1991, p.14)

Video y computadora son para Virilio los artífices de este nuevo régimen de visibilidad. Según veremos, el video fue la tecnología que propició el enmascaramiento, la mediatización de las imágenes, y el computador el gran hacedor de mimesis que gracias al exponencial desarrollo de su potencia de cálculo avanzó desde los simples algoritmos representacionales a las poderosas imágenes hiperreales de las simulaciones.

En ambos casos se han puesto en crisis las tradicionales visiones de una representación de la transparencia.

La representación transparente

Hablar de transparencia es hablar fundamentalmente de una de las corrientes estéticas troncales de la cinematografía. Vale la pena, a esta altura, si nos interesa comprender esa nueva imagen, revisar los antecedentes que en el plano teórico-práctico nos propone la teoría cinematográfica.

Las bases conceptuales de la teoría de la transparencia parten de definir la ontología de la imagen fotográfica y extenderla a las imágenes en movimiento. Entre el objeto fotografiado y la película sensible solo se encuentra una lente que no casualmente se llama objetivo, y que supuestamente "elimina" toda intervención subjetiva del artista. La transparencia en la yuxtaposición de imágenes en movimiento será primordial, todo el dispositivo del cine "debe ser transparente" para poder mejor representar la "ambigüedad de lo real".

"en la utilización del montaje invisible (...) el fraccionamiento de los planos no tiene otro objeto que analizar el suceso según la lógica material o dramática de la escena (...)." (Bazin, 1966, p.123)

Esquemáticamente la teoría de la transparencia señala como premisa fundamental la consecución de un verosímil del espacio representado, según esto la intención y los efectos de planificación deben tener exclusivamente fines dramáticos o psicológicos y los cambios del punto de vista solo deben representar la realidad de una manera más eficaz.

El realizador audiovisual dispondría de un margen de libertad con el que podría subrayar el sentido de la acción, pero no es más que un margen que no debería modificar la "lógica formal del acontecimiento". El uso de la profundidad de campo, como alternativa a este montaje invisible, evita el direccionamiento y manipulación de la mirada del espectador.

La imagen técnica y la imagen fragmentada

Con la irrupción de la televisión y el vídeo la imagen abandona la química del celuloide y la mimesis fotográfica, para electrificarse. La información de la señal audio y de la señal de imagen se graban en la misma cinta magnética, se codifican con parámetros similares, se transmiten por cables conectores entre grabadores-reproductores de ambas señales, se emparentan en la similitud de soporte y codificación. Esta nueva relación en el campo tecnológico entre imagen visual y sonora fue comprendida fundamentalmente en el campo de la experimentación videográfica. Según señala Duguet:

"La comprensión de la técnica ha hecho posible que artistas como los Vasulka, Bill Viola T. Kuntzel o Nam Hoover hayan sabido proponernos obras nuevas (...) han trabajado con los parámetros elementales de la imagen electrónica y, en particular, han prestado atención al hecho de que la señal vídeo es de la misma naturaleza que la señal sonora (...)" (Duguet, 1991, p.67)

Hubo entonces una visión de ciertos realizadores sobre la técnica que se concretizó al definir una forma, una estética; según esta línea podemos también observar la historia de la imagen cinematográfica. En los orígenes del cinematógrafo las posibilidades expresivas de las imágenes en movimiento fueron equiparadas y comparadas con las de la música. La idea de desarrollar una lengua universal, un esperanto de las imágenes, (pensamiento de varios realizadores del cine mudo) señaló el entusiasmo por un futuro utópico unificador de naciones, más que un intento por comprender un naciente lenguaje audiovisual. Nos quedamos con la frase "música de luz" del realizador Abel Gance (Agel, 1968, p.29) (Sánchez Biosca, 1996, p.72) y lo

comparamos con la concepción formal-estética de la experimentación audiovisual en la era de la producción y posproducción digital de imágenes.

Serge Eisenstein, otro clásico y fundador del lenguaje cinematográfico, nos propone, extrapolando al terreno de lo fílmico la dialéctica hegeliana y en clara analogía con ciertos procedimientos de otras artes (plástica, música), el concepto de *conflicto*. Según Eisenstein debemos organizar la estructura (el montaje del film) a partir de la construcción de conflictos entre fragmentos (no necesariamente planos).

"...en mi opinión, el montaje es una idea que surge de la colisión (conflicto) de planos (fragmentos) independientes, incluso opuestos uno a otro (...) Podemos anotar, como ejemplos de tipos de conflictos dentro de la forma, dentro del plano y dentro de planos antagónicos, o montaje: el conflicto gráfico, el conflicto de plano (superficies), el conflicto de volúmenes, el conflicto de espacio, el conflicto de iluminaciones, el conflicto de tiempo."
(Eisenstein, 1989, p.105)

La casa de vidrio, proyecto fílmico inconcluso, fue para Eisenstein la posibilidad de pensar una estructura de la imagen basada en la partición de la imagen proyectada. Las memorias que guardan el guión del proyecto nos hablan de una arquitectura de cubos transparentes, cada cubo una pieza de la casa, en cada una de esas piezas se deberían desarrollar simultáneamente una serie de escenas diferentes e independientes, *"pero atravesadas de correspondencias y de miradas entrecruzadas"* (Bongiovani, 1996, p.77)

El concepto de fragmento del sistema de Eisenstein, designa una nueva unidad fílmica, unidad de discurso más que de representación. La producción de sentido surge en el encadenamiento de fragmentos sucesivos bajo el modelo de conflicto. El conflicto es para Eisenstein el modo más claro de interacción entre dos unidades cualesquiera del discurso fílmico.

Tanto a Abel Gance como a Eisenstein les importa la imagen en sí misma, el objeto que es representado pasa a segundo plano. Es así que constatamos que el cinematógrafo (conforme algunos de sus más importantes realizadores) produce en sus orígenes y desde el silencio, música de luz. Dziga Vertov, Rene Claire, Eisenstein, hacen pentagramas, calculan proporciones y series, construyen estructuras y comparan ritmos, como lo haría un músico, un arquitecto o un matemático. Todo esto señala esta preocupación especial por la relación referente-representación que venimos señalando.

Estos planteos esencialmente estéticos vanguardistas que se hicieron desde el cine originario fueron progresivamente superados por un modelo que terminó respondiendo más a la claridad expositiva de una narración transparente. Sin embargo como señala Duguet (1991) el surgimiento de las imágenes electrónicas trajo aparejada una "*comprensión de la técnica*" puesta en juego para la producción de estas imágenes. Expresividad-comprensión que retomó aquellos procedimientos y formas de ver del cine como música de luz. Es así que en la producción de imágenes por medios electrónicos el tratamiento de la señal vídeo según procesos y prácticas de tratamiento de la banda sonora es una constante. La señal vídeo es tratable (coincide en su forma de

almacenamiento) con herramientas análogas a las de la señal audio.

Luz y sonido se reúnen en su naturaleza ondulatoria. Este reencuentro fue festejado por realizadores experimentales del período analógico: modificaron la velocidad de barrido, conectaron una señal de audio en una entrada de vídeo, electrificaron la imagen (visual y sonora), produjeron ruidos; interferencias, defectos y perturbaciones que hicieran sentir la nueva naturaleza del medio.

El medio electrónico, el video, hizo caso de este debate teórico sobre el referente (desarrollado en la cinematografía) planteándose como problema la materialidad del soporte. Haciendo uso de técnicas expresivas disímiles, correspondientes a una u otra corriente, llegó a preguntarse sobre cuestiones superadoras de la clásica dicotomía objeto-representación, original-copia, esencia y apariencia. El género video-arte es un buen ejemplo de organización de la realidad representada (en forma no aristotélica) bajo estructuras plásticas y perceptuales, la preocupación por la percepción es la clave. El querer "hacer ver el medio" de Paik o "hacer ver el ver" de Bill Viola (Duguet, 1991) son dos casos paradigmáticos, y ejemplificadores, en ambos casos el eje es la percepción.

Lo que señalamos como una intención expresiva de "querer hacer ver el medio" tiene su manifestación bajo dos formas fundamentales: electrificación y/o pictorización de imagen por un lado, e imagen sintética (pura o híbrida) con concepto mimético por el otro. A pesar de ser dos procedimientos que parecería van en sentido contrario, tienen en común que ambos se desentienden, en mayor o en

menor grado, del referente, esto es del elemento, del objeto que se representa. Creación y destrucción de la representación son los dos procedimientos formales que fundan esta dicotomía. Esta importante diferenciación según la herramienta puesta en juego es crucial, computadora y vídeo, en sus formas de tratamiento se corresponden a dos estéticas radicalmente opuestas *creación y destrucción* de lo representado (Machado, 1996)

La anamorfosis audiovisual

Las nuevas tecnologías son propiciadoras y gestoras de otro tipo de desplazamiento en la forma de representar. La deformación o anamorfosis es un procedimiento observado con insistencia en expresiones audiovisuales vinculadas a las nuevas tecnologías. Pero de la misma manera que la mediatización o enmascaramiento, la anamorfosis tiene sus antecedentes en otras expresiones: las artes plásticas y la cinematografía presentan ejemplos claros de este procedimiento. Machado (1996) utiliza el término anamorfosis para designar *"todo desdoblamiento perverso del código perceptivo nacido más o menos junto con el sistema proyectivo renacentista y que constituye su negación explícita"*. (Machado, 1996, p.71)

Tyler (1973) establece una relación directa entre anamorfosis y cine, en sus vertientes más alejadas de las formas institucionalizadas de representación (que él denomina *underground*). Para Tyler la anamorfosis como técnica de aplicación recurre a *"maneras de ver"* en estrechas correspondencia con *"maneras de sentir"* que conforman un particular *"modelo emocional"* (Tyler, 1973, p.130). Según esto es inevitable señalar un camino de esta sensibilidad puesta en juego en el cine como medio expresivo y relacionarla con otros medios de expresión más

tradicionales, por ejemplo con los modelos representacionales de las artes plásticas como el expresionismo y el *art nouveau*.

Una mirada más centrada en las relaciones entre modelos representacionales iconográficos y desarrollos tecnológicos devela estas dos direcciones bien diferenciadas: objetividad y coherencia (modelo iconográficos renacentista, continuado a través de la imagen técnica) y deconstrucción de toda esa positividad iconográfica, bajo la forma de anamorfosis (modelo moderno de las artes plásticas) (Machado, 1996).

Estos dos modelos coexisten para las artes en pleno siglo XXI, perpetuados según el caso por las expresiones que derivan fundamentalmente de la técnica fotográfica y de la pintura de las vanguardias, y que tienen, con las nuevas tecnologías, una coexistencia en los discursos audiovisuales de nuestra época. Así entendemos, se pueden pensar las relaciones tradicionales entre la representación y el objeto representado, representación velada o producción de imagen sintética pura.

Gubern integra estas dos tendencias representacionales bajo las consignas y dictados de la tecnología. La revolución tecnológica digital de la realidad virtual plasma el "*ideal ilusionista de la perspectiva geométrica introducida en el renacimiento*". La técnica de la perspectiva, hija de la matemática, de la geometría y de la óptica renacentista es científicista también, como la realidad virtual que con su aportación de la electrónica y de la informática, ensaya la mimesis total. Así también la producción infográfica de imágenes, que apela a los algoritmos matemáticos de representación se puede comparar con el puntillismo cromático o el impresionismo

que vistos desde una perspectiva científicista incorporan también conceptos de formación e impresión del color. (Gubern, 1996, p.162)

Así pues, la trayectoria que señalan el cine, la televisión y el video, (en sus formas más extendidas de representación) van desde la foto-cinemática mimética pasando por un vasto universo de imágenes técnicas que en ningún caso pierde conexión retroalimentándose de los productos estéticos de las vanguardias artísticas contemporáneas.

La mimesis

(...) la imagen digital, la imagen generada o procesada en computadora (es) un retorno a los cánones renacentistas de coherencia y objetividad. (...) la imagen digital aparece como una verdadera hipertrofia de los postulados estéticos del siglo XV. (Machado, 1996, p.72)

Podemos rastrear las razones de esta tendencia de mimesis extrema en la forma de representar la imagen sintética en las aplicaciones originarias de las tecnologías de la realidad virtual (fundamentalmente en las ciencias). La importancia de esta condición de mimesis, dar a la representación las propiedades del mundo real sería, en muchos casos, garantía de interacción con lo real, ayudaría a constituir la prótesis más efectiva.

La máquina constituye mediante algoritmos un entorno ficticio, representación y evocación de algún objeto o espacio real. El usuario de realidad virtual entra en interacción con este entorno. La interacción no constituye un fin en sí mismo, a través de esta interacción se opera

sobre el mundo real. Esta vinculación es doble: permite adquirir información y conocer el mundo real, además de actuar efectivamente en él y transformarlo. (Cadoz, 1995, p.73)

Pero según esta funcionalidad la condición mimética en la realidad virtual en estas aplicaciones no sería estricta, pues no siempre es necesario desarrollar una representación mimética para mejor interactuar con el mundo real. Entre sustituto y sustituido debe existir una correspondencia tal que las acciones que se realizan operando sobre la representación puedan ser equivalentes a las que efectivamente se quieren mantener con el objeto en sí. La representación mimético-icónica puede entonces ser reemplazada por una representación simbólica o semiótica (y de hecho es el tipo de representación que mayor desarrollo ha tenido en la implementación de interfaces).

Si hablamos de ficciones audiovisuales interactivas el caso extremo de mimesis lo encontramos en los desarrollos lúdicos de realidad virtual de los videojuegos. La mimesis en este caso se potencia en busca de lograr la inmersión y el anclaje inequívoco a un punto de vista, el del jugador. Interesa la inmersión del jugador como atracción hipnótica producida en la transformación del sujeto cuando este se apropia de una imagen. "*Apropiación jubilosa de su imagen especular*" que se manifiesta como modo de construir una representación personal del mundo. (Maldonado, 1994, p.54)

2. Convergencia y referencialidad

"¿Un nuevo eclecticismo? Yo no lo diría. Me parece que se está dando una situación de índole muy diferente, la situación de que diversas tendencias artísticas, aún con visiones contrapuestas, se están colocando ahora alrededor del mismo conjunto de técnicas -técnicas de producción icónica informática- ..."

(Maldonado, 1994, p.88)

Nos interesa repasar todos estos conceptos en la medida en que la convergencia tan anunciada, producto del nuevo escenario tecnológico, no solo se produciría en el ámbito de las herramientas sino también en el de las formas y en el de las expresiones.

Así podemos observar, en lo que se refiere a las formas de representar el espacio y el tiempo en el terreno de las ficciones audiovisuales interactivas, una convivencia entre espacios de transparencia, con representaciones anamórficas. Representaciones miméticas sin referentes, con imágenes fotocinemáticas con referentes claros del mundo real. Tratamientos de la bidimensionalidad de la pantalla que hacen referencia a formas pictóricas y/o videográficas de representar (en collage, tratando el color y su textura, haciendo píxeles etc.) con tratamientos hiperrealistas del detalle o que enfatizan distintas técnicas de inmersión tridimensional. Convivencia de representaciones mimético-icónicas con representaciones simbólicas o semióticas.

Ya hemos señalado el recorte que nos permitimos realizar en este estudio: nos interesa específicamente lo que sucede en los relatos audiovisuales de ficción. La ficción

hipertextual tiene sus primeros abordajes y experiencias realizativas, como es esperable, en forma escrita, experimentos literarios (narrativos y poéticos). El avance tecnológico posterior permitió incorporar imágenes, e imágenes en movimiento.

La mejora de las posibilidades de accesibilidad ha hecho que el panorama actual sea bastante vasto y variado. Existen en la red desarrollos importantes de ficciones audiovisuales hipermediales en formatos del tipo televisivo serial, también de técnicas de animación, asociadas a proyectos publicitario-empresariales y también a desarrollos artísticos-expresivos.

Se observa que lo lúdico surge en general como estrategia para garantizar y darle sentido a la interactividad. La industria del videojuego como un *Hollywood* de las nuevas expresiones (asociadas a las nuevas tecnologías) se ha constituido como fuente de retóricas visuales, discursos y morfologías propias, tanto es así que buena parte de la producción-entretención del cine de los últimos tiempos se retroalimenta muchas veces de lo gestado en el videojuego, por supuesto, no hablamos solo de ideas-guión sino de trasposiciones de tratamientos estético expresivos. Solo por nombrar algunos films producidos en los últimos años: *Final Fantasy*, en dos versiones, 2001 y 2005. *Resident evil*, en seis versiones, desde el 2002 hasta el 2012. *Lara Croft: Tomb Raider*, dos versiones, 2001 y 2003, en todos los casos es muy fuerte el encadenamiento de estéticas y formas de representar.

Una mirada sobre la situación actual nos podría tentar a pensar que el único camino transitado por los videojuegos ha sido el de generar infografías que reproduzcan espacios de perspectivas renacentistas tradicionales (simuladores

de vuelo, coches, escenarios de combate, campos de fútbol, etc.), es decir una tendencia de expansión en la representación icónica asociada al hiperrealismo. Sin embargo no es más que una vertiente parcial, la más desarrollada, eso sí, pero no la única. Para comprobarlo bastaría con apuntar los aportes en planteos más conceptuales que no solo son historia del género (*Tetris*, *Puzzles* en general) y que han tenido últimamente una revisión y reinserción, a veces en mixtura con juegos de destreza, de lucha y de combate.

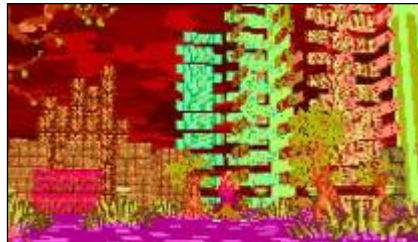
Se complementa de esta manera el vertiginoso desarrollo de la hiperrealidad mimética con la revalorización de lo conceptual y de un tipo de representación que más tiene que ver con los desarrollos infográficos. Paralelamente a ese nuevo gran negocio global que es el desarrollo de videojuegos, un panorama que pervive entre guerras de consolas e interfaces novedosas, fluyen otros desarrollos, ni *wii*, ni *play station*, ni *Xbox*.

Un ejemplo más que interesante de lo que venimos sosteniendo, fundamentalmente porque su razón y popularidad va más allá de modas retro o reediciones, lo constituye el videojuego *Minecraft* un verdadero boom entre los llamados jóvenes nativos digitales (o desarrollos no tan populares como *Tripgate* o *Bird snapper*) y que a contracorriente de la preponderante hiperrealidad de lugares y personajes, la velocidad de las acciones y la acrobacia antigravitatoria de héroes y villanos, plantea un mundo de monigotes pobremente articulados, apenas ágiles y que habitan un mundo escandalosamente pixelado.*

* su fecha de lanzamiento es el 2009, *Minecraft* plantea una actividad constructiva y de supervivencia, cada uno de los pixeles tridimensionales que conforman el escenario es manipulado por el avatar, los módulos están definidos por elementos esenciales: tierra, piedra, mineral, madera. Se observa



Videojuego Minecraft:
el pixel es parte de la
narración



Videojuego Tripgate:
sin perder la
perspectiva
artificialis, un
escenario electrificado



Videojuego Bird
snapper: minimalismo
de línea y color,
píxeles y estampas
japonesas

Fig. Videojuegos de representación infográfica

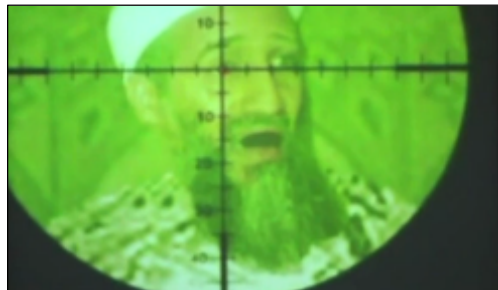
Se nos ocurre reseñar, a esta altura, experiencias expresivas experimentales más o menos recientes que se han centrado en los procedimientos de representación mecánico-sintéticos. Realizadores audiovisuales y artistas que, por ejemplo, mediante la intervención sobre los algoritmos generativos de la propia imagen, *hackean* los parámetros bases para la construcción de una hiperrrealidad representacional enloquecida, un simulador de carrera de coches con centro de gravedad variable, un juego de guerra que incorpora en las paredes del laberinto grafitis pacifistas, un "documental" montado con fragmentos de esas pantallas de videojuegos en donde nada

entonces que la misma idea del juego supera el concepto de pixel como mero patrón representacional.

sucede, secuencias descriptivas, de transición, recontextualizadas por el montaje, el denominado *machinema*, (cine realizado mediante el montaje de imágenes de videojuegos). Todas estas son experiencias generalmente vinculadas al denominado *ciberactivismo*.*



Hacking. Centro de gravedad flotante.
Joan Leandre (1999)



Machinema.
Eddo Stern (2005)



Hacking.
Brody Condon. (2008)

Fig. Hacking sobre Videojuegos

* mas información sobre este tipo de trabajos lo encontramos en un evento como *The influencers* (<http://theinfluencers.org/>) que congrega desde su primera edición en el 2004 y con buena periodicidad, proyectos de "Arte no convencional, entretenimiento radical y guerrilla de la comunicación", otro espacio para el arte performativo que, como es de esperar, incorpora su mirada sobre lo tecnológico.

La coexistencia, superposición y mestizaje de estilos y formas de representación expresan una evolución de los códigos de lenguaje y expresión ligados a factores de herencia cultural, de entorno social, de innovaciones técnicas y usos. La expresión audiovisual no escapa a estos factores y se expresa en el resultado de la tensión constante de los mismos. (Muñoz, 1993).

3. Los distintos espacios representados

Intentaremos avanzar en estos matices que hemos señalado en relación al espacio y su representación. Por lo pronto sabemos que la visualización de un relato de ficción que lleva incorporada la interactividad y la inmersión produce varios tipos de espacialidades.

Si la cinematografía, el video y la televisión tenían como topo fundamental la pantalla como dispositivo bidimensional para "soportar" el flujo de imágenes, en estos nuevos relatos, la pantalla, además de mantener esa función, es eje para el desarrollo del interfaz. La distinción entre pantalla (o superficie) e interfaz ha sido ampliamente desarrollada en los estudios sobre hipertexto con una perspectiva para la optimización en el diseño de un documento con enlaces. Como problemáticas claves, surgen a la hora de construir un hipertexto, el cómo resolver la estructura y organización de la pantalla, como diseñar el sistema de enlaces y como hacer compatible y funcional la relación usuario-máquina. (Lambert y Ropiequet, 1986, p.346).

El interfaz, como respuesta a la búsqueda de la compatibilidad, posee necesariamente una dimensión física

y una dimensión simbólica y su lugar es el lugar de la representación. (Vianello Osti, 2004, p.124). La necesidad de una funcionalidad óptima del interfaz, entendido como fundamental para el éxito del diseño de un hipermedia, pide un enfoque amplio de sus características simbólicas y de representación que van desde cómo se mostrará el interfaz al usuario del sistema, qué relaciones se permitirán entre la interfaz y los demás objetos funcionales y qué transformaciones sufrirá el interfaz como consecuencia de la navegación misma. (Moreno Muñoz, 2000, p.156)

La pantalla puede ser tocada en una operatoria que relaciona dinámicamente con la máquina. La pantalla no solo puede ser tocada, materializada de este modo sustancialmente sus características superficiales, también es atravesada por la acción del espectador (o jugador): cuando la zona caliente (activa) deja la pantalla para integrarse a la representación bidimensional de manera que un *link-tecla-pantalla* pasa a ser un link ícono integrado a la representación (y a la diégesis).

Como decíamos también hablamos de espacio cuando observamos que una ficción audiovisual permite al espectador, en su interactividad, incorporar elementos u objetos o personajes o nuevos escenarios a la ficción, modificando de este modo el espacio de la representación, superando así la rigidez e inalteridad de una puesta en "escena dada", previamente decidida por el realizador en el caso de los objetos audiovisuales tradicionales.

Del mismo modo seguimos hablando de nuevas espacialidades ficcionales cuando el propio espectador decide argumentalmente que dirección toma el relato o decide

distintas planificaciones sobre una misma escena del relato o distintas articulaciones entre escenas.

Los ejemplos enumerados develan heterogeneidad y cierta complejidad, ensayemos ahora una distinción de los espacios según una focalización que observe sus características funcionales por un lado y morfológicas por el otro.

El espacio según su funcionalidad

Una primera distinción que haremos es la que contempla una *función narrativa* y una *función interfaz* del espacio. Independientemente de su morfología hay espacios que se presentan para hacer avanzar y que forman parte de la narración audiovisual, son los que llamaremos espacios narrativos. Una secuencia de imágenes en movimiento o de fotografías que funcionen según algunas de las gramáticas audiovisuales heredadas de la cinematografía constituye un espacio narrativo. De manera que distintas morfologías (imagen movimiento, imagen estática) pueden constituirse en espacios de la narración.

Otra función que marca el espacio es la que permite la selección. Una imagen fija, un texto o una imagen movimiento, pueden constituirse en un espacio de selección*

* en el texto de Moreno (2002, p.149) se distingue según espacio de selección y espacio de representación, entendemos que esta última denominación hace clara referencia y uso de terminología dramático teatral. Nosotros preferimos dejar el término representación para un uso más general y abarcativo, (todo aquello que es representado en una imagen) y denominar espacio de narración a aquellos escenarios (escenas) en donde se desarrolla la ficción audiovisual.

El desarrollo del interfaz gráfico ha permitido superar las intrincadas formas de relación usuario máquina con *interfaz orientado a línea*. (Shneiderman, B. y Kearsley G., 1989. cf. Moreno Muñoz, 2000, p.24). La manipulación directa por parte del usuario de íconos que representan tareas específicas complementó y casi reemplazó a nivel "usuario tipo" las órdenes o preguntas y respuestas con sentencias breves o palabras.

La forma en que se pueden presentar ambos tipos de espacios (el narrativo y el de selección) podrá variar desde una distinción completa y secuencialización de sus funciones, de modo que seremos espectadores o elegiremos en forma secuencial y diferenciada. O también podremos tener la experiencia de modo simultáneo, en este caso interesa la evolución de los interfaces en lo que respecta a su dimensión, aspecto que ha permitido el solapamiento de los espacios de narración con el espacio de selección.

Cuando el autor adopta en el diseño de una ficción audiovisual interactiva un interfaz mimético natural integrado a la iconografía de la narración misma, entonces se produce una coincidencia de espacios, el interfaz se incorpora a la diégesis, el espacio narrativo se torna interactivo, el antes espacio de pantalla-selección adquiere una nueva dimensión, entra en la narración, exige nuestro accionar y el tiempo de nuestra elección es también tiempo de la narración.

Así es que la pantalla continuará mostrándonos escenarios o situaciones pertenecientes a la narración audiovisual y fusionará el espacio de la selección y el espacio de la narración.

Aparentemente el interfaz gráfico facilitaría esta integración entre espacio narración y espacio selección: la condición mimética del interfaz gráfico que reproduce

en forma más o menos simplificada la apariencia de objetos permitiría la incorporación de dichos objetos-interfaz como objetos de la narración misma. Los entornos interfaz conocidos como *interfaz orientado a línea o interfaz de menú de pantalla* (Moreno Muñoz, 2000, p.31) pueden plantearse también como espacios de selección incorporados a la narración. Veamos unos ejemplos:

Caso 1. Espacio narración diferenciado de espacio de selección.

En la ficción interactiva *Modem drama* (anexos, caso 5) se producen bifurcaciones dentro del argumento y el espectador debe responder según las opciones que se le dan para la continuación de la historia. La experiencia del espectador se encuentra diferenciada de la experiencia de selección, se produce una clara suspensión de la narración y se activa la posibilidad de interacción del usuario.

Caso 2. Espacio de selección integrado al espacio narración con *interfaz gráfico*.

En el videoclip interactivo *Neón Bible* (2007) de *Arcade Fire* (<http://www.beonlineb.com/>), las manos del prestidigitador y cantante son interfaz, al clikear sobre ellas el espectador ayuda a producir una serie de trucos. Digamos que la dimensión gráfica del interfaz permite la incorporación del objeto-interfaz como objeto-interviniente en la narración misma. En la ficción interactiva *Los Profesionales* (anexos, caso 6) el sombrero de uno de los personajes es al mismo tiempo interfaz-llave para "romper" con el *loop* y suspensión de la línea de un relato que presenta más de un recurso formal lúdico.

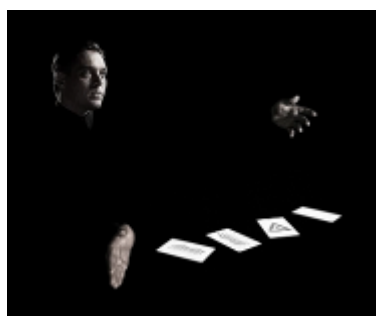
Caso 3. Espacio de selección integrado al espacio narración con *interfaz de menú de pantalla*

Otro caso de superposición de espacios en *Los Profesionales* (anexos, caso 6) se da cuando uno de los personajes de la ficción motivado por la escasez de cerveza en la fiesta, accede a una computadora y mediante un buscador encuentra tres soluciones posibles a la falta de bebida, cada una de las opciones es espacio de selección y también de narración, además de presentarse como un *interfaz de menú de pantalla*, en este caso la suspensión de narración no existe pues la acción de seleccionar algunas de las posibilidades es la que realizaría el mismo personaje de la narración. Se produce una correspondencia entre el punto de vista del espectador y el del personaje.

Caso 4. Nos queda señalar aquellos casos en que la selección se produce por acción de un dispositivo interface distinto del ratón y la pantalla táctil. Aquí se abre un abanico de posibilidades en correspondencia con el tipo de enlace con la máquina. Por ejemplo la cámara de video, el comando wii-nintendo, pueden ser puentes mecánico-cinéticos entre la máquina y el usuario en la interpretación de los movimientos, gestos, posiciones o sonidos emitidos. No insistimos más, tan solo reseñamos el video clip interactivo *Sprawl II* (2011) también de *Arcade Fire* (www.sprawl2.com) donde, webcam mediante, el espectador puede modificar con su propia danza ante cámara, la coreografía de la representación.



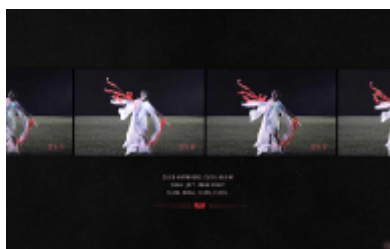
Caso 1. Ficción Interactiva
Modem Drama



Caso 2. Videoclip Interactivo
Neon Bible



Caso 3. Ficción Interactiva
Los Profesionales



Caso 4. Videoclip Interactivo
Sprawl II

Fig. relaciones espacio selección-espacio narración

Todo lo desarrollado puede ser ampliado y completado incorporando el parámetro temporal (como será hecho más adelante), en este caso podremos hablar de espacio tiempo de la narración y espacio tiempo del interfaz o selección.

El espacio según su morfología

La misma heterogeneidad de los materiales hipermedia presenta una vasta complejidad; fotografías, video y texto se combinan en un mismo nodo, distintos nodos con distintos materiales se enlazan, mantienen su particularidad y conformación pero inevitablemente condicionan la percepción de sus cualidades a la acción integradora del espectador que los articula en un nuevo corpus.

Centrándonos en lo audiovisual, nos interesa establecer un criterio para la observación de las distintas cualidades de materiales que atienden características tan disímiles como efectos de superficie o de tridimensionalidad o de construcción de espacio audiovisual plano a plano según una gramática y sintaxis de imágenes audiovisuales.

Rohmer (1977) distingue concretamente tres tipos de espacio (que intervienen en la expresión cinematográfica), el *espacio pictórico* sería aquel que contiene todas las características inherentes al soporte bidimensional de la representación cinematográfica. La imagen es proyectada sobre la superficie de la pantalla, de manera que el color, las texturas, las líneas, las formas que se estructuran en esa ventana al mundo que es el marco cinematográfico, continuador del pictórico, son componentes y características de un espacio superficie. Extendiendo dicha clasificación a los nuevos medios, la pantalla sigue

siendo el espacio de la representación más desarrollado, la interactividad y participación en los nuevos medios sigue garantizada fundamentalmente por el interfaz del ratón y pantalla táctil.

El otro tipo de espacio que señala Rohmer es el *arquitectónico* y sería aquel que surge de la combinación de objetos, y decorados (naturales o contruidos, sintéticos) en su representación bidimensional en la pantalla. Podemos percibir un espacio representado en la sensación de profundidad de una *perspectiva artificialis* o por el tamaño relativo de los objetos, en ambos casos el espacio es reconocido en su profundidad.

Por último, bajo la denominación de espacio fílmico, y con los procedimientos de "decoupage y montage", planificación y montaje, se produce según Rohmer, la percepción que no es exactamente la del espacio que se ha filmado sino de la presentación reconstruida por el espectador a partir de la fragmentación producida y reordenada por el director o autor audiovisual.

Nos interesa especialmente esta visión por la íntima relación que establece Rohmer entre los procesos de lectura y escritura.

"Son tres espacios correspondientes a tres modos de percepción del espectador de la materia fílmica y el resultado también de tres gestiones generalmente distintas, de tres etapas del pensamiento y del trabajo de cineasta...fotografía en el primer caso, decoración en el segundo y la puesta en escena propiamente dicha y el montaje en la tercera." (Rohmer,1977, p.11)

Señalemos correspondencias y redefinamos denominaciones para extender estas categorías a nuestro objeto de estudio,

lo que Rohmer llama *espacio fílmico* nosotros ampliaremos la denominación usando también el nombre de *espacio campo-mirada*.

De ninguna manera el cambio de nomenclador intenta corregir conceptos, tan solo intenta adaptar los nombres y denominaciones a las ampliaciones que el hipermedia introduce por sobre lo puramente cinematográfico.

De manera que para Rohmer estos tres espacios no solo son percibidos como tal por el espectador-lector, también se encuentran diferenciados para el realizador en su momento de escritura (fílmica).

Lo que en el cine todavía estaba separado lectura-escritura, o espectador- realizador, con los nuevos medios se supone que ya no lo está. Y si antes el único montaje y puesta en plano posible para una narración audiovisual era aquella que terminaba decidiendo el director (o el productor en su corte final), ahora, con los nuevos medios, es posible hacer participar al espectador en la escritura. El espectador, en su interacción, puede decidir la secuencialización de escenas o secuencias preconcebidas, o decidir la puesta en plano de una determinada secuencia, entonces estaría definiendo, escribiendo audiovisualmente en la definición *del espacio campo-mirada (fílmico)*, también podría decidir entre elegir un determinado tratamiento visual que defina sus características de *espacio pictórico*.

La diferenciación que hacemos de estos tres espacios y sus correlaciones a nivel escritura-lectura puede resumirse en el siguiente esquema.

NIVEL ESPACIO	ESCRITURA AUTOR	LECTURA	ESCRITURA LECTOR
PICTÓRICO	Fotografía, diseño gráfico, etc.	Percepción superficie, color, forma y línea	Modificación y diseño pantalla, aplicación de filtros, distorsiones
ARQUITECT.	Escenografía (por medios físicos en el referente o digitales en la representación)	Percepción de los objetos, los personajes, los espacios escénicos	Control sobre los espacios escénicos, y los objetos
FÍLMICO CAMPO MIRADA	Puesta en plano y montaje	Articulación campo fuera campo, miradas, dirección, movimiento	Decidir por donde sigue la historia o por un punto de vista.

Las distinciones anteriores podemos integrarlas a lo que tratamos en el apartado anterior, de hecho cruzaremos ambas visiones. Así es que podemos decir que los anteriores espacios pueden constituir el *espacio de la narración*, es decir aquellos en donde se desarrollan los contenidos narrativos o también el *espacio de selección* que constituye la interfaz (lugar y momento de la selección del espectador). Nos queda señalar que en los escenarios miméticos naturales tendientes a formas de interacción de tipo realidad virtual en donde se incorpora el interfaz al espacio de narración, tal diferenciación no tendría sentido pues el mismo espacio de la narración incorpora la interactividad. (Moreno, 2002, p.149)

4. Espacio Pictórico

Nos proponemos revisar qué dinámicas y reconfiguraciones se producen en cada uno de estos espacios en el caso de un hipermedia. Por lo pronto es importante reconocer que la condición del interfaz (comunicación que garantiza la interactividad) depende fundamentalmente de operatorias realizadas en pantalla, el soporte físico del interfaz es fundamentalmente la pantalla, de modo que las acciones sobre este espacio son vastas y frecuentes, intentaremos focalizar en aquellas acciones que afectan de algún modo al desarrollo de la ficción audiovisual.

En la ficción cinematográfica la definición de un particular espacio-pictórico ha sido principalmente una consecuencia de la aplicación de una decisión técnico-fotográfica. La aplicación de un filtro óptico durante el rodaje-grabación o de un filtro digital o de laboratorio en la posproducción o montaje determina dichas cualidades. Por ejemplo la acción de señalar un sector del cuadro ocultando parcialmente la otra parte, una viñeta, es evidentemente una operación sobre el espacio-pictórico. Pero debemos ser cautelosos con las clasificaciones, la operatoria anterior también dosifica la información para el espectador; la determinación del campo influye directamente a nivel narrativo argumental pudiendo actuar a modo de focalización de una mirada subjetiva correspondiente a algún personaje. Para Moreno (Moreno, 2002, p.144) lo que él denomina "*enfoque selectivo*" influye en la percepción espacial destacando o quitando protagonismo a los distintos sectores de la pantalla.

En una cinematografía impresionista (haciendo referencia directa y relación con la estética del movimiento pictórico), la aplicación del *flou*, recurre a técnicas de sectorización para modificar las características de la

imagen. En vez de obturar para lograr mayor o menor nitidez se utilizan lo que se denomina "*flou artístico*" que es una pérdida voluntaria del enfoque en todo o en parte del cuadro con fines expresivos. El concepto de "*perspectiva atmosférica*" renacentista que reconoce que en la representación se produce un efecto de difuminado en relación directa con la distancia al observador, exige al productor de imágenes (el pintor) el tratamiento de un *flou* diferenciado por sectores de cuadro. (Aumont y otros, 1993, p.33).

De manera que los objetos que se hallan más lejos son representados con un mayor efecto *flou*. Más allá de las múltiples razones físico atmosféricas, o fisiológico sensoriales, que sustentan y justifican esta técnica de representación, no podemos dejar de observar que, como sistema, tiene la lógica de dar mayor nitidez a aquellos objetos que se encuentran más cerca del observador, enfatizando su importancia en el lienzo del mismo modo que los puntos de interés en el cuadro estarían señalados según "la regla de los tercios". En nuestro caso reconocemos que las imágenes en los videojuegos reciben distintos tratamientos, a veces en función de una economía de memoria bits pero siempre con la lógica de dar mayor definición a los elementos que se consideran más importantes en la visual del jugador. Es así que los detalles podrán ser mayores en los elementos indispensables para la interacción y avance de la ficción lúdica y serán menores para elementos escénicos o extensos. Lo anterior es comparable a lo que sucede en la ficción audiovisual "*El pianista relamido*" (anexos, caso 3) en donde los realizadores deciden (según ellos para mejorar las condiciones de reproducción por *streaming* o para agilizar la descarga del archivo en el caso de visualización diferida) eliminar, o si se quiere

esencializar al máximo, los decorados de manera que los personajes se mueven en un espacio vacío (fondo blanco) y con los elementos indispensables para el desarrollo de la acción. Obviamente la decisión de los realizadores además de mejorar las condiciones de visualización, pues los archivos son más livianos, tiene importantes consecuencias formales estéticas, una de ellas es el establecimiento de un particular sistema de representación que elimina fondos, líneas y puntos de fuga, los personajes parecen flotar y la profundidad se percibe en los escorzos, en las superposiciones, en los tamaños relativos, como en una estampa oriental.

La modificación del registro de color la debemos considerar una actuación sobre el espacio-pictórico, la misma se puede plantear en la dosificación de la intensidad tonal, llegando (en el caso extremo de ausencia) al blanco y negro, o también alterando luminosidad y textura, e incluso la elección de la calidad de visualización del material. Lo anterior puede ser aplicado a toda la pantalla o a sectores de la misma.

Otro *espacio-pictórico* activo para la interacción es el espacio de las metáforas o íconos gráficos que funcionan como interface para el lector. La incorporación de zonas activas donde tocando con el puntero se transforma alguna característica de la pantalla sería un caso claro en donde la acción del espectador modifica alguna de las características de textura, color o forma bidimensional. También entraría dentro de este caso toda posibilidad que tenga el espectador de modificar estos parámetros mediante la aplicación de filtros o distorsiones visuales.

Como ejemplo, en el videojuego *Counter Strike* observamos que el jugador puede elegir la inclusión de una mirada

telescópica que recorta a modo de viñeta el encuadre total de la pantalla, es decir opta modificar las características de superficie de lo que ve en pantalla, también la elección de una visión infrarrojos modifica sustancialmente la coloración. Así también toda decisión que toma el jugador de tipo de navegador o nivel de ayuda que se expresa generalmente mediante un menú o íconos en pantalla es un acto escritural a nivel *espacio-pictórico*.

El collage que se produce con las viñetas de posicionamiento y orientación presenta la particularidad del montaje en simultaneidad: el jugador se mueve y el mapa precisa su movimiento en el esquema, así que toda modificación en la viñeta mapa es consecuencia directa del accionar del jugador, de manera que este feedback instantáneo a instante entre las decisiones del videojugador y las características del sector mapa de la pantalla definen una forma de intervención en el *espacio pictórico*. A este caso debemos agregar la particularidad de la mixtura de formas de representación, *perspectiva artificialis* y representación bidimensional coexisten y aunque la pantalla sea bidimensional, la percepción y manipulación de las imágenes por parte del jugador cambia radicalmente. (Moreno, 2002, p.144)

Como vemos todos estos son recursos que se observan comúnmente en los videojuegos, busquemos ejemplos en cortometrajes interactivos. En la ficción *Los Profesionales* (anexos, caso 6) vemos que cada vez que se le pide al espectador que interactúe en decisiones de tipo argumental se hace a través de un interfaz de pantalla táctil incorporada a la misma imagen de la ficción audiovisual. De manera que además de haber acción del espectador en la elección argumental, también la hay a nivel de definir condiciones superficiales (momentáneas) de la pantalla. El sombrero del personaje chino debe ser

"agarrado" por el espectador, la representación de la pantalla (de una computadora de la misma ficción) nos señala las tres opciones que nos da el buscador *Yahoo España*. La interacción del espectador se expresa visualmente en la misma imagen de la narración audiovisual: el puntero que realiza la elección en la representación de la pantalla es parte del espacio de pantalla de la ficción.

El mismo concepto es desarrollado en la ficción interactiva española *Hezomagari* (<http://hezomagari.com/>) que nos sumerge en un policial de ciencia ficción donde el espectador inicia la pesquisa junto con el protagonista de la historia inspeccionando una computadora en donde puede elegir entre reproducir un video de un asistente virtual, videochatear con ICQ o navegar vía google por una serie de páginas web que aportaran pistas al caso a resolver.

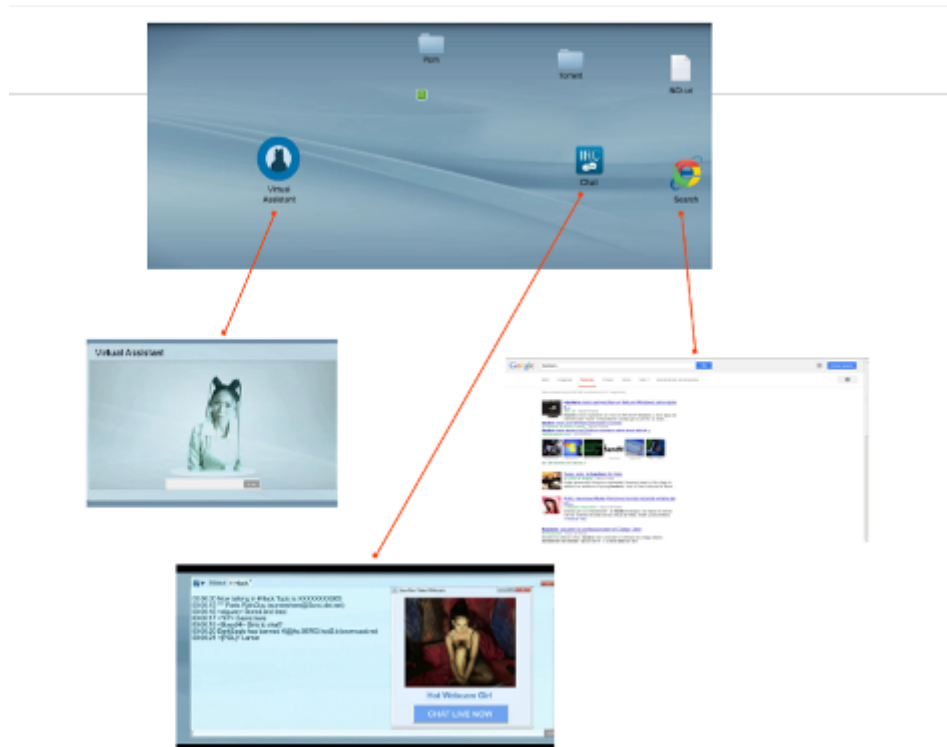


Fig. Ficción interactiva *Hezomagari*

En el corto interactivo alemán *Five Minutes* (<http://www.fiveminutes.gs/>) la ficción presenta puntos de estancamiento en la acción de huida de los personajes protagonistas, el espectador debe intervenir trazando en la pantalla, dedo o ratón mediante, una línea que emula la acción estancada, un dibujo que más o menos refiere a la acción que se debe realizar, de ese modo "ayudamos" a los protagonistas a huir del peligro.

El videoclip *Black Mirror* (2007) del grupo canadiense *Arcade Fire* (<http://arcadefire.com/blackmirror/>), deja en poder del espectador, sin alterar el discurrir de la canción acompañada por imágenes de una elaborada estética expresionista blanco y negro de alto contraste, la conmutación a la visualización en negativo de las mismas.



En la ficción 3 minutos para escapar, el espectador acciona sobre troqueles faciales para descubrir un rostro particular



Mirada telescópica y viñetas de posicionamiento que recortan a modo el encuadre total de la pantalla videojuego *Counter Strike*



En *Five Minutes* el espectador debe intervenir trazando en la pantalla, dedo o ratón mediante, una línea que emula la acción que el mismo protagonista debe realizar.



Visión infrarroja que modifica las condiciones cromáticas de la pantalla videojuego *Counter Strike*

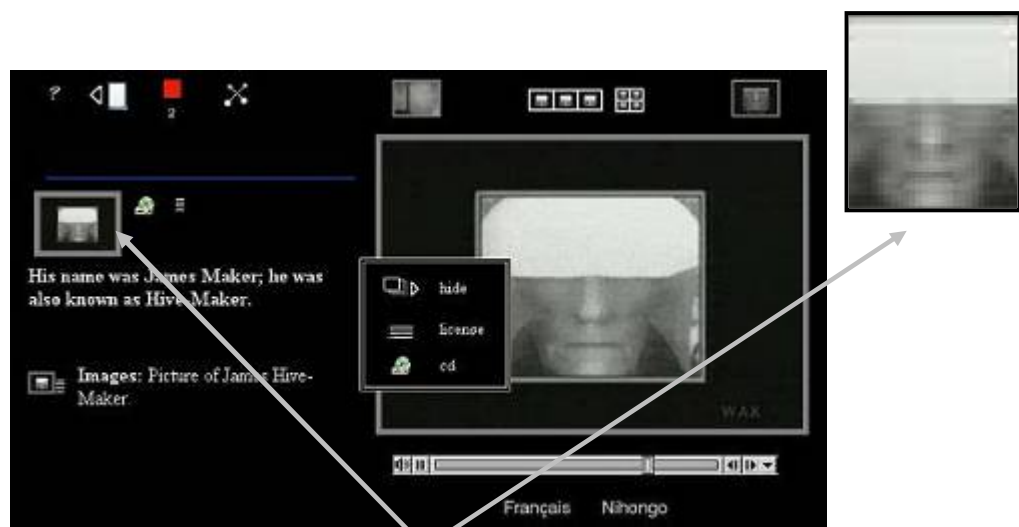


Videoclip interactivo *Black Mirror*. El espectador puede ir conmutando a la visión en negativo de la imagen



Fig. Intervención del espacio pictórico

En la ficción audiovisual interactiva *Wax web* (anexos, caso 8) se observa un ejemplo claro del procedimiento del uso de *flo* en imágenes, en este caso fijas. El proceso está controlado directamente por el espectador de manera que al tocar sobre un sector de la pantalla que repite en miniatura una imagen determinada se produce el difuminado de esta imagen.



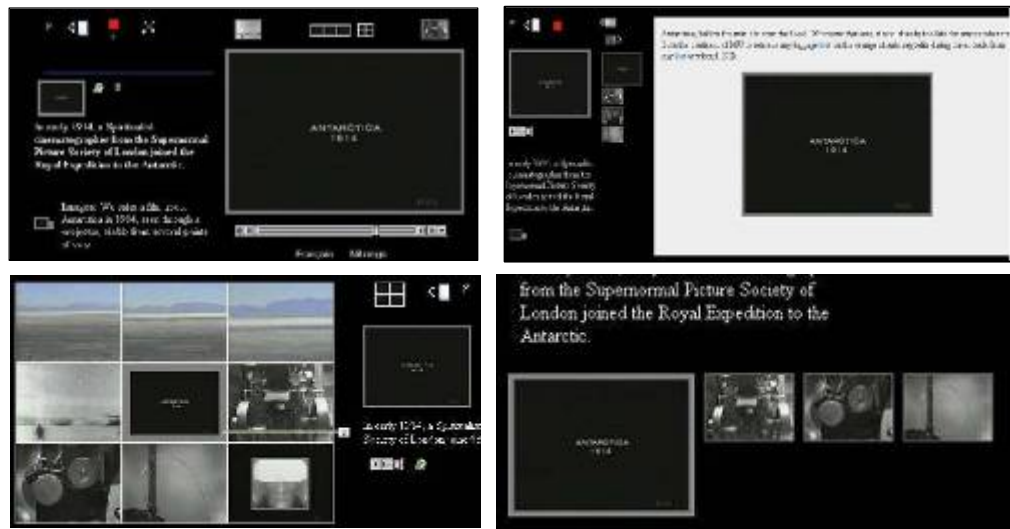
WAX WEB. LA IMAGEN PEQUEÑA ES ACTIVA ANTE EL ACCIONAR DEL PUNTERO Y PRODUCE LA MODIFICACION DE LA IMAGEN GRANDE QUITANDOLE NITIDEZ Y PROVOCANDO UN FLOU DE IMAGEN.

Fig. Wax web. Espacio pictórico 1

Este hipermedia presenta una extensa gama de procesos interactivos que permiten al mismo espectador producir importantes modificaciones del espacio pictórico. Los materiales (no solo video, sino también textos, e imágenes fijas) pueden ser organizados de distintos modos. La visualización de cada fragmento se produce en un sector integrado a la totalidad de pantalla, un mismo fragmento de film puede ser visualizado en pantallas que varían su diagramación, reubicando el sector de reproducción video, haciendo intervenir el texto escrito (transcribiendo la

locución del film), incorporando otros elementos anexos, etc.

La pantalla está organizada de tal manera que se juega a valorizar los vacíos (en negro), y se incorpora la repetición de elementos (íconos, frames, etc.) como recurso formal estilístico. El uso del espacio vacío es un elemento más para esta puesta de variación-repetición.



EN LA FICCIÓN WAX WEB LA INTERVENCIÓN DEL ESPECTADOR PERMITE UNA MÚLTIPLE PRESENTACIÓN DE LOS ELEMENTOS GRÁFICOS, VISUALES Y AUDIOVISUALES

Fig. Wax web. Espacio pictórico 2

Este esquema de variación-repetición de los elementos es esencial en lo formal estético. La repetición en pequeñas variaciones se produce e indefectiblemente se origina una redundancia reflexiva, los textos transcriben lo que se escucha, las imágenes se repiten en otros sectores o son nombradas en un texto escrito. Algunos autores llaman a este recurso *Puesta en abismo* (Ulmer, 1991). La retórica que surge, asociada, es consecuencia directa de la aplicación de recursos videográficos, e informáticos en combinación con modalidades de composición tradicionales en los textos

audiovisuales (montaje y puesta en escena). Todo esto es controlado por el espectador en su disposición para el montaje y conformación del denominado espacio pictórico.

Mención aparte, creemos, se merece el último videoclip interactivo de grupo musical canadiense *Arcade Fire*, (como veremos uno de los más activos e implicados en el desarrollo de tácticas publicitario-distributivas mediante videoclips interactivos). En *Just a Reflektor* (2014) (<http://www.justareflektor.com/?lng=es>) la acción del espectador se canaliza a través del juego de enfrentar a la pantalla su smartfhone (frente a la webcam de la computadora) al momento que visualiza el videoclip, esta implementación técnica, como si de un mouse de desplazamiento volumétrico se tratara, actúa modificando la imagen original del clip mediante algoritmos que mucho recuerdan a los primeros efectos del video analógico procesado por consolas digitales. La acción del espectador se produce entonces exclusivamente en la modificación lúdico-intuitiva de las condiciones del espacio-pictórico.



Fig. Just a Reflektor. Espacio pictórico

5. Espacio arquitectónico

Para el caso de escritura por parte del espectador en el espacio arquitectónico tenemos como ejemplo cualquier juego de estrategia en donde podemos disponer de objetos y diseñar las arquitecturas en donde se desarrollará la narración. El videjuego *Sims*, en todas sus versiones, apela al jugador como demiurgo-arquitecto de una simulación orgánica temporal: hay que ubicar objetos, animales, personajes en un hábitat cambiante. (En su primera versión, el juego *Simcity*, el jugador era arquitecto de una ciudad desde su comienzo de pueblo o caserío hasta llegar a una megapolis con sus esperables dificultades sociales, económicas y políticas, un simulador del crecimiento de una ciudad con un jugador que definía presupuestos asignados a distintas áreas, definía políticas territoriales, de seguridad, de salud, etc.).

Del mismo modo, los juegos de competencias deportivas permiten seleccionar un escenario en particular, distintos circuitos en el caso de carreras, o campos de juego, como así también sus condiciones climáticas. La posibilidad de definir indumentaria, o tipo de personajes en los juegos de lucha, sus armas, todas estas variables que determina el jugador afectan lo que denominamos espacio arquitectónico.

En general la mayoría de los videojuegos se plantean dejar como variable de inicio (a fijar por el jugador) el espacio pictórico - arquitectónico, de hecho es una característica que se observa desde los más antiguos videojuegos (junto con la variable grado de dificultad). Era más difícil hace unos pocos años encontrar este tipo de variable espacial sujeta a la decisión del espectador en ficciones audiovisuales interactivas, el potencial de procesamiento de imagen que se necesita para plasmar esta operación es importante, no obstante vemos un ejemplo acabado del uso

de estas posibilidades en la ficción audiovisual *je tue un ami -i kill a friend*, (del canal calle 13 Francia, producido por BETC EuroRSCG, año 2010), al año siguiente ensayado en España con el título *3 minutos para escapar*. Calle 13, el canal tv de Universal Pictures especializado en series de temática policial, negra, thriller, y terror, presenta una plataforma donde se puede encargar el secuestro y asesinato ficticio de una persona real. En su lanzamiento versión francesa había obtenido 22 millones de visitas*.

En esta experiencia interactiva el usuario A accede al juego-ficción seleccionando entre varios asesinos profesionales posibles para hacer el particular encargo. Luego sube (ingresa), entrega a un software de tratamiento y animación de imagen, una foto del rostro de la víctima (el usuario B) que de ahí en más será protagonista del relato, el relato de su propio secuestro. La "víctima" virtual (el usuario B) recibe un mensaje (vía correo electrónico) que le anuncia el secuestro al tiempo que se lo invita a investigar y accionar para liberarse de la amenaza en menos de tres minutos. Según el *killer* que el usuario A haya elegido será el tipo de secuestro y muerte, el vídeo recibido por el usuario B narra su posible muerte en manos del *Killer* contratado (con su cara fotográficamente estampada). Es una invitación al juego que oculta, por supuesto, la identidad del usuario A. Luego B tiene tres minutos para averiguar quién es A, la interacción de B se concreta con el acceso a una base de

*se encuentran videos explicativos de la experiencia en los siguientes enlaces, www.youtube.com/watch?v=IdDnbyUs_co, www.youtube.com/watch?v=9sVJWT0olH0, en todos los casos el evento estuvo acotado temporalmente, tanto en su campaña francesa como española, la participación requería la inscripción y aceptación vía web.

(www.3minutosparaescapar.com para el caso de España)

datos de fotografías de rostros troquelados (mentón, boca, nariz y frente), completar el *puzzle* permitiría identificar el rostro de A.

Está muy presente en el diseño de guión la estructura del "juego del amigo invisible" (en este caso enemigo invisible), el desarrollo en sí es idéntico, recibimos un regalo y debemos averiguar quién nos lo hace, en todo caso la tecnología digital agrega el condimento de que los rostros de A y B se estampen (término que es justo con la imagen resultante, plana y completamente desprovista de cualquier expresión) como máscaras en el fluir de imágenes en movimiento, mientras se narra un secuestro seguido de muerte. Si B logra descubrir la identidad de A se agrega la secuencia del momento de la detención de A en manos de la policía.



Video juego FIFA 2014. El jugador puede elegir equipo, campo de juego, condiciones del mismo.

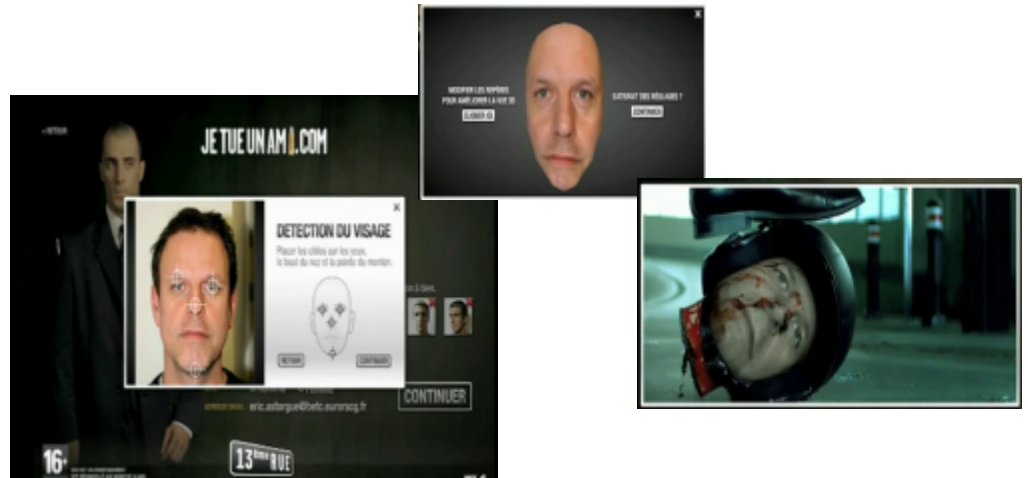


La elección del killer decide entre distintos personajes, escenarios y acciones predeterminados

Fig. intervención del espacio arquitectónico. Videojuego y ficción 3 minutos para escapar



Fifa 2014. Creación de avatar personalizado en videojuego



3 minutos para escapar. Al ingresar el rostro de la víctima, este se estampa en la ficción que narra el asesinato

Fig. Intervención sobre el espacio arquitectónico. 3 minutos para escapar

6. Espacio fílmico campo-mirada

El paso de la tridimensionalidad de lo real a la bidimensionalidad de la representación, cuando se involucra en el mismo una intención narrativa, supone procesos y técnicas de representación que atienden la estructuración imagen a imagen desarrolladas en la dimensión temporal.

Estas técnicas son parte fundamental de la evolución del lenguaje audiovisual, constituyen en todo caso el centro de la evolución del cine, la televisión y el video como medios de expresión-comunicación y fundamentalmente como medios contenedores de discursos audiovisuales ficcionales. El factor temporal implica una secuencialización, un ordenamiento de imágenes (en movimiento o no) que en su misma estructuración define y representa un espacio. El espacio fílmico es entonces aquel que refiere a una tridimensionalidad referenciada y que se reconstruye en la mente del espectador a través de recursos múltiples, tales como: la relación campo-fuera de campo, a través de miradas de los personajes, o su dirección de movimiento etc.

Debemos si, a esta altura, distinguir dos dimensiones básicas de análisis: por un lado revisar cuales son los elementos o unidades estructurales, según esta perspectiva el análisis enfatiza en la determinación de cuáles serían los posibles objetos de una operatoria de montaje. Por otro lado nos interesa la sintaxis que opera en la unión de cada una de estas partes, de modo que si antes nos interesaban los objetos del montaje, ahora nos interesan las relaciones que se ponen en juego en la sutura, en el enlace de cada una de las partes. Como vemos es obligada una revisión de conceptos instituidos ya en la teoría del

lenguaje audiovisual, en particular en una teoría general del montaje.

En nuestro caso, los potenciales tratamientos de una determinada historia liberada a la participación del espectador, en lo que concierne a la determinación de parámetros que definan el espacio fílmico, son amplísimos, y de vastos alcances a nivel conformación de la historia.

6.1 Unidades estructurales

Una estructura requiere de partes constitutivas relacionadas; en los tradicionales análisis sobre el montaje fílmico el plano se erige como lógica unidad estructural. En el cine, la tv y el video el oficio de montar-editar se desarrolla en la manipulación de fragmentos de espacio-tiempo, denominados planos[¶], para la determinación de un orden y duración de los mismos. Pero una mirada más amplia reconoce que existen otros objetos de montaje o unidades de estructura que no coinciden exactamente con el plano. Aumont plantea una clasificación distinguiendo que estas unidades pueden tener una medida superior al plano, una medida inferior al plano (y en este caso se hace necesario distinguir que la medida puede ser según sus parámetros temporales o de duración y según sus parámetros visuales) y por último cuando estas partes no coinciden con la división de planos. (Aumont et al.1996, p.57-61).

[¶] Se puede distinguir entre el plano objeto unidad de montaje en moviola y plano definitivo constitutivo del film acabado. En todo caso la diferencia se estima según los ajustes que se producen en el recorte que opera el montador o editor al comienzo y al final del mismo en la determinación y ajuste de su duración.

En adelante intentaremos puntualizar en cada una de estos tres casos, no tanto con el ánimo de ser exhaustivos, sino con la idea de ejemplificar según lo que devela el trabajo de campo en las ficciones audiovisuales interactivas en la red.

Series

Una forma tradicional de estructurar una determinada narración audiovisual (según un objeto de medida mayor al plano) es la forma serial. Una estructura que originalmente fue instituida por la literatura, adoptada en sus orígenes por el cinematógrafo y finalmente apropiada y llevada a su máxima expresión por la televisión.

Observando los seriales clásicos podemos distinguir tres tipos de orientación de la estructura básica lineal de ficción según el ordenamiento de sus puntos fuertes. (Gómez Martínez, 2003). En el Sitcom (situation comedy) se cierra la secuencia un poco antes de su fin real a fin de dar posibilidad al comentario de distintas situaciones laterales y para dar el bosquejo a nuevas historias.

La *Dramedia* recurriría a la existencia de varios núcleos fuertes dispersados en la totalidad del despliegue temporal. Típico de tramas de estructura historias paralelas.

Por último el serial propiamente dicho sería aquel que posiciona claramente el núcleo fuerte en el final de la secuencia, produciendo de esta manera el necesario efecto "gancho" para la traslación del espectador al próximo episodio.

En su aplicación televisiva el serial generalmente tiene una duración total de menos de media hora o menos de una hora (debido a los cortes publicitarios). La combinación de los modelos puros descritos anteriormente (por ejemplo los puntos fuertes varios de la *dramedia*) permiten introducir los obligados cortes publicitarios del medio televisivo.

En los inicios del hipermedia, determinado fundamentalmente por las limitaciones técnicas de una reproducción satisfactoria, la duración de cada episodio de una ficción serial en web se reducía, generalmente a no más de 15 minutos cada uno de los episodios-unidades. La organización de tipo lineal justifica el formato serial, la inclusión de cortes episódicos a una historia facilita la obligada segmentación, pero no por eso abandona en lo narrativo el enlace episodio a episodio de contigüidad.

Este gancho para el espectador, estrategia para asegurarse su permanencia, generalmente es de tipo causal, de manera que, en lo que respecta a la experiencia del espectador, sigue siendo una visualización claramente lineal y sin intervención durante la misma, reforzada incluso por la mecánica de la entrega paulatina en episodios, o por la numeración episódica (que señala una forma de visualización del material) para quien es espectador de tipo diferido. Según nuestros casos analizados, son ejemplos de estructuras seriales de este tipo, esto es, en donde la articulación entre nodos coincide con la estructura de capítulos, los denominados caso 3 de los anexos.

Secuencias y Escenas

Con una medida de fragmentación que sigue siendo superior al plano podemos distinguir como unidades de estructura a la secuencia o la escena. La idea de secuencia, refiere a una unidad de acción-dramática y su uso es clásico en la cinematografía. En una estructura dramática integral clásica podemos distinguir unidades de acción narración (secuencias de persecución, la pelea entre el protagonista y el antagonista, el encuentro amoroso, etc.).

El término escena proviene y tiene origen en el ámbito de expresión dramático-teatral, y refiere a cada unidad espacial (y temporal) que habitualmente coincide con el cambio de escenografía. En la cinematografía todo cambio espacial de la acción implica un cambio de escena.

Centrándonos en nuestro objeto de estudio se observa que "la puntuación narrativa fílmica" de los cambios de escenas o secuencias son también una posible articulación entre nodos. Según los casos analizados, los enlaces en un cambio de secuencias o escenas siguen de algún modo respetando la unidireccionalidad y la causalidad narrativa y generalmente van asociados a formas que plantean bifurcaciones narrativas en donde el espectador debe elegir por donde sigue la historia. A veces la lógica del funcionamiento de elegir entre opciones necesita de una pausa narrativa que permita la acción de seleccionar. Esta pausa narrativa se encuentra naturalmente en la "puntuación narrativa fílmica" del cambio de escena o secuencia.⁵

⁵ Del mismo modo que el final de escena en el teatro implica una pausa necesaria para cambiar la escenografía o un señalamiento formal (bajar luces, escenario vacío de actores, etc.)

La estructuración de nodos según secuencias o escenas también puede estar asociada a intenciones de construcciones de simultaneidad o paralelismo narrativo, con la idea de extender el tipo paralelo y alternado de montaje cinematográfico a su variante interactiva que permitiría al usuario decidir esta estructuración con efectos semánticos-sintácticos (más adelante volveremos sobre este tema). Ejemplos de este tipo de estructuración los encontramos en los anexos, casos 5 y 6; el caso 7 presenta la particularidad de bifurcar según puntos de vista.

Conjunto de planos (fragmentos) y planos

Como hemos visto las condiciones de agrupación de un número determinado de planos según correspondencias de acción-dramáticas define una secuencia, y si el grupo de planos refiere a un escenario único define una escena. También podemos señalar agrupamientos de planos en el caso en que determinados parámetros (estéticos, estilísticos o de forma) den suficiente consistencia para considerarlos como agrupados y formando parte de un núcleo de una estructura más vasta. Quien más teorizó sobre esto es el director ruso Serge Eisenstein que en el desarrollo de una dialéctica del montaje cinematográfico empleó el término *fragmento fílmico* para designar un grupo de planos que bajo una cohesión que los agrupa como unidad de discurso producen una dialéctica con otros fragmentos. (Eisenstein, 1989, p.105).

Lo desarrollado por Eisenstein enfatiza en la condición de lo que él denomina *fragmento fílmico* y que según su teoría se delimitaría a partir de ciertas condiciones formales. En una estructura ficcional que considera como nodos a grupos de planos (o un plano en su forma mínima)

la condición del espectador como escritor audiovisual adquiere una importancia capital pues la delegación del realizador llega al límite de proponer la interactividad a nivel decisión de cómo se ordenaran cada uno de los más elementales significantes audiovisuales (el plano). Contrariamente al caso anterior (escenas y secuencias) en donde el autor tiene control sobre la estructuración de un conjunto de planos que conforman según su decisión una unidad narrativa reconocible. En este sentido, en el caso que tratamos, la condición sintáctica que el autor decide mantener en su poder es aquella que hace uso menos de relaciones causales narrativas (esto produce un desplazamiento hacia sintaxis de otro tipo y que enfatizan ritmos o dialécticas formales).

Un caso que reestructura entre conjunto de planos y planos es el estudiado en los anexos en el caso 8.

Montaje dentro del plano según sus parámetros visuales

Debemos considerar que hay montaje también cuando realizamos algunas de las técnicas de *collage*, de manera que producimos montaje entre imágenes que comparten la totalidad de la pantalla. La televisión, el video y el mismo cine producen infinidad de formas de este tipo de montaje (desde los orígenes de imagen movimiento hasta la era de la posproducción electrónico digital) ya hemos tratado con bastante intensidad estos temas. Nos queda entonces señalar lo importante de este tipo de articulación entre imágenes en el caso de nuestro objeto de estudio. Se observa que este tipo tiene fundamental desarrollo en la determinación y diseño del interfaz gráfico y por lo tanto es constitutivo de lo que según nuestro modelo interpretativo hemos llamado *espacio de selección*. La presentación de cada fragmento fílmico-nodo

según frames en una cuadrícula visual que presenta el hipermedia *Wax Web* (anexos, caso 8) es un buen ejemplo de un diseño del espacio de selección mediante la técnica de *collage*. También debemos destacar los casos en que, produciéndose una superposición del espacio de la narración con el de la selección, se incorpora el interfaz gráfico en *collage* con el espacio mismo de la narración. (Aspecto ya ejemplificado en el caso 6 de los anexos)

Imagen visual, imagen sonora

Otro caso en que el objeto de montaje no coincide con la medida del plano es el del montaje entre elementos visuales y sonoros, o entre elementos sonoros entre sí.

El realismo (representacional) en las ficciones audiovisuales nos hace olvidar muchas veces que el sonido, mejor dicho la imagen sonora es objeto de manipulación, de montaje entre sí (entre imágenes sonoras) o con imágenes visuales. El realizador de imágenes sabe de la potencia del uso del montaje de los sonidos, y que el anclaje y la subordinación de concepción naturalista no es el único camino. Nos interesa fundamentalmente definir de qué manera la imagen sonora como objeto de montaje, como unidad de la forma estructural audiovisual, define espacios y tiempos de la narración.

La correspondencia entre la imagen sonora y su fuente perteneciente o no a la narración, define su condición de sonido diegético o no diegético. Siendo diegético (perteneciente a la narración misma) cuando puede identificarse con una fuente en campo visual o con una fuente que, como espectadores, ubicamos fuera de campo. (En estos casos los llamaríamos sonidos *in* y *off*). En el caso en que un sonido diegético se identifique con el

pensamiento de un personaje lo llamaríamos interno.
(Chion.1993, p.77-79)

Como vemos la relación del sonido con su fuente, la pertenencia de la misma a la narración o no, y la ubicación de la fuente según el plano visual, plantean infinidad de variantes para la estructura espacial ficcional. El sonido es pieza fundamental para la estructuración del espacio fílmico, observamos su importancia cuando vemos delimita la relación campo-fuera de campo, ya profundizaremos en estos conceptos.

Si atendemos a los aspectos que condicionan la dimensión temporal, vemos que los desplazamientos del sonido (negando una sincronía con la imágenes visuales) pueden producir *flashforward* y/o *flashback* en la narración.
(Bordwell y Thompson. 2003)

El lugar de la música y de los sonidos que Chion denomina *on the air* (sonidos tecnológicos, relacionados con la transmisión en ondas. Sonidos radiofónicos, televisivos, etc) (Chion.1993, p.78) amplían notoriamente las dimensiones espacio temporales, constituyendo nuevos espacios-tiempo o produciendo desplazamientos, convergencias, divergencias entre lugares y tiempos de la narración.

Entre los casos observados encontramos la ficción *Love at first site* (anexos, caso 9) que recurre a la presentación de materiales musicales y archivos sonoros que según el momento en que el espectador decida escucharlos se articulará con distintas imágenes visuales, quedando entonces liberada en este caso la relación entre los elementos sonoros con las imágenes.

La ficción serial interactiva *Dead.com* (anexos, caso 4) combina material de forma y estética documental y

ficcional. El hipermedia presenta una línea central de relato a través de la entrega en capítulos secuenciales (en comic y en video). Enriquece esta línea una gran cantidad de *material complementario* que apuesta por un efecto de combinación multimedial de los distintos materiales haciendo convivir para el espectador cartas, y diarios personales de los protagonistas con grabaciones de audio casero. Una estrategia deconstructiva o de confianza en la conclusión de sentido a través de retazos de realidad que es aplicado a nuestro entender con cierta efectividad. No hay un orden preestablecido de los materiales presentados, un orden que el usuario deba encontrar o evitar, el mismo sentido se encuentra en el tránsito y en el montaje que produce sentido en la asociación. El potencial expresivo que reside en la liberación de relaciones entre imágenes visuales y sonoras se basa en aspectos referenciales, de sincronía (o de asincronía). Si el autor ha sabido presentar los materiales con efectividad para la lectura-escritura del espectador los efectos "abiertos" que se produce en la libre asociación del montaje pueden redundar en connotaciones que amplían el campo expresivo de la ficción fílmica propiamente dicha.

Más adelante volveremos sobre el tema focalizando en las relaciones de montaje sonoro según una perspectiva de construcción de la mirada y el punto de vista de la narración.

Un caso bastante particular se presenta en el ya comentado videoclip interactivo *Black Mirror* de *Arcade Fire*, en donde durante la visualización y audición del mismo el espectador puede elegir conmutar entre seis bandas que van presentando distintos versionados de la misma canción.



Fig. Black Mirror. Conmutador de sonido.

Todo lo anterior también se debe considerar para el caso específico de las relaciones entre imágenes sonoras y visuales en el espacio-tiempo de la selección. Un interfaz gráfico (integrado a la narración fílmica o no) está habitualmente asociado a un sonido que responde activamente a las acciones del usuario. El interfaz audiovisualmente interactivo presenta, según los últimos desarrollos, características de alta iconicidad visual y sonora: imágenes que ofician como anclaje y que al ser "tocadas" por el puntero reaccionan con movimientos y sonidos que reafirman la funcionalidad de una pantalla activada para que el usuario interactúe.

La franja de resoluciones van desde la simplicidad del ícono que repite indefinidamente movimiento y sonido cada vez que es "tocado" por el puntero, hasta la complejidad del interfaz gráfico que presenta un entorno interactivo-inmersivo del tipo videojuego en donde el mismo espacio tiempo de selección es espacio tiempo de la narración.

6.2 Semántica y sintaxis del montaje narrativo

Lo hasta aquí desarrollado es una clasificación que atiende nomás a la pregunta de cuáles son los objetos de

un montaje narrativo. Hay otro aspecto que es central para el análisis: las condiciones sintácticas y semánticas que se producen en toda articulación de cualquiera de estos objetos de montaje que hemos clasificado.

Dentro de los numerosos enfoques con los que han sido revisados estos aspectos, producto de la densa trama de estudios sobre la expresión cinematográfica, nos quedamos (acorde con la orientación de nuestro estudio) con la aproximación según la cual los efectos de sintaxis pueden ser clasificados según producen:

- Efectos de enlace o efectos de disyunción
- Efectos de alternancia o de linealidad. (Aumont et al.1996, p.67).

En su conocido y ya clásico estudio Noel Burch (Burch, 1979) presenta una clasificación para las posibles vinculaciones en los parámetros espaciales (y temporales) entre dos planos cualesquiera. Su clasificación atiende nomás la información espacio temporal que nos dan dos planos contiguos A y B referida al continuo de la historia que es narrada.

Centrándonos en su análisis de las relaciones espaciales se observa que, según esta perspectiva, se necesitaría en general definir un espacio base para determinar las relaciones de continuidad espacial entre ambos planos genéricos A y B. De manera que el único caso en que se verifica la estricta contigüidad es cuando alguno de los planos es un reencuadre al interior del otro o cuando hay algún elemento que nos da la seguridad de estar representando el mismo entorno, concretamente cuando es verificable una intersección de los espacios representados en ambos planos.

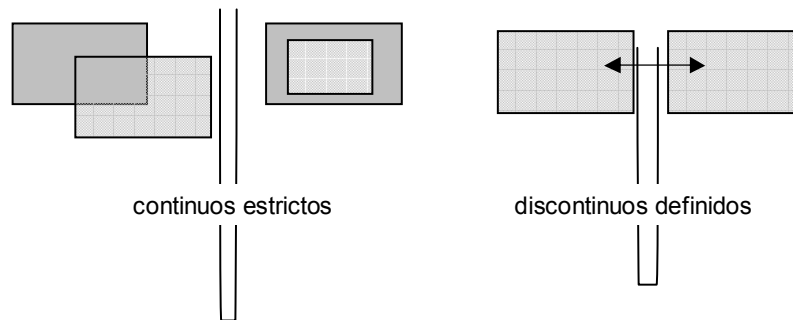


Fig. planos contiguos

Cualquier otro caso, según este análisis, es discontinuo. La existencia del enlace que produce un *raccord* de mirada o de movimiento o de acción permite identificar la discontinuidad entre dos planos sin intersección, de modo de verificar su discontinuidad definida. Este análisis pone en evidencia que cuando hablamos de parámetros espaciales la proposición de Cristian Metz de distinguir entre historia y narración (Metz, 1973) presenta la dificultad de que *a priori* no podemos designar un ordenamiento espacial según la direccionalidad que nos permitiría el tiempo. Si analizamos tiempo de la historia y tiempo de la narración sabemos que el ordenamiento de los sucesos de la historia nos da la base para realizar el análisis de la articulación temporal en la narración. Sabemos, eso sí, que el espacio de la historia es suma de lo que explícitamente se nos presenta dentro y fuera de la pantalla y se nos presenta a través de indicios (sonoros, visuales). De manera que el espacio de la historia es explícito (cuando pertenece al campo) e implícito (cuando es fuera de campo).

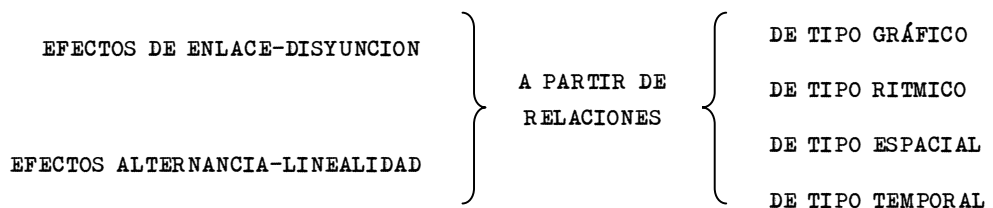
..el espacio explícito de la historia es el fragmento del mundo que se muestra en la pantalla en ese momento. El espacio implícito de la historia es todo lo que para nosotros queda fuera de la pantalla pero que es visible

para los personajes, o está al alcance de sus oídos, o es algo a lo que la acción se refiere." (Chatman, 1990, p.103)

Así, las categorías de espacio implícito-explicito nos dan unos primeros elementos para pensar estos efectos de enlace-disyunción y de alternancia-linealidad en una narración fílmica. Los términos campo y fuera de campo se imponen en el terreno de la teoría de la imagen cinematográfica.

Pero no solo se presentan estos efectos según las dimensiones del espacio y del tiempo de la narración, también se debe considerar efectos de superficie (relaciones de tipo gráfico entre dos elementos) y las características rítmicas que puede plantear la imagen sonora y la propia imagen visual en movimiento. (Bordwell y Thompson. 2003)

Completando entonces la clasificación con la idea de fusionar las perspectivas de enfoques diferenciados, diremos que estos efectos de (enlace-disyunción, o de alternancia-linealidad) encuentran su forma según:



Para el caso de los efectos semánticos distinguiremos entre:

La producción de sentido denotado y la de sentido connotado por la articulación de dos o más objetos del montaje (Aumont et al.1996, p.68).

No intentaremos ser exhaustivos en la ejemplificación y profundización de los distintos y numerosos casos de efectos sintáctico y semántico del montaje, tan solo dar los ejemplos necesarios para poder mejor conceptualizar sobre aspectos tales como *la mirada y el punto de vista*, dirección que hemos señalado como central en nuestro estudio. Según vayamos avanzando en el análisis del punto de vista y la mirada irán apareciendo las relaciones que produce la dialéctica de *campo-fuera de campo*, o las condiciones en la determinación de un espacio tiempo simultáneo y de alternancia según el montaje *Paralelo y Alternado*.

6.3 Un espacio estructurado por la mirada

El cine narrativo intenta transformar el espacio (...simple resultado de las propiedades miméticas básicas del aparato fílmico) en lugar, es decir un espacio vectorizado, estructurado, organizado según la ficción que se desarrolla y enmascarado afectivamente por parte del espectador de manera diferenciada, cambiando indefinidamente a cada instante. Este constante entrelazamiento de las miradas de la cámara, de los personajes y del narrador, definiría, en suma, la verdadera fórmula básica del cine narrativo. (Heath, 1993, p.189)

Hacer un análisis de las posibles relaciones espaciales plano a plano pone de manifiesto la operación de alta

fragmentación a la que se somete el espacio que se quiere representar. En el montaje y yuxtaposición de estos fragmentos intervienen principios ordenadores que responderán, según el caso, a formas estéticas o gramáticas o principios de experimentación y expresión.

Si el producto audiovisual del que hablamos es de ficción, entonces la existencia de personajes en la narración y el posicionamiento de un siempre necesario narrador, hacen intervenir el principio ordenador fundamental de la mirada. Acordemos generalizar y extender el concepto de mirada aceptando su permutación y movilidad entre los distintos personajes, cambiando también su categoría y relación con el narrador y así entonces podremos establecer sus características ordenadoras de esta fragmentación espacial.

Según nos señala Heath (1993) se entrelazan miradas de cámara, con miradas de los personajes, con miradas del narrador, en un proceso que necesariamente vectoriza, esto es lo que da dirección y sentido al espacio. Se detectan para nosotros varios conceptos centrales:

- La mirada implica una relación entre una subjetividad y una objetividad. Alguien mira, alguien es mirado.
- Esta mirada es móvil, es decir cambia constantemente de sujeto.
- La correspondencia entre quién mira y la mirada no siempre es mecánica y directa (la mayoría de los casos, la posición de la cámara no coincide estrictamente con la posición de quién mira.)

Estas cuestiones son englobadas por Pier Paolo Pasolini bajo el término "subjetiva libre indirecta" (Pasolini, 1976)⁸ Dicha terminología la toma prestada del lenguaje escrito, en literatura la "narración directa" es aquella técnica de escritura narrativa por la que el autor adopta la psicología del personaje, como así también su lengua. Para Pasolini cierta escritura con imágenes puede ser catalogada como una subjetiva indirecta es decir por una serie de imágenes que adquieren la categoría de "mirada de alguno de los personajes" interpretada por el director.

Si en lo visual el plano se corresponde con la posición física estricta del personaje, como sería el caso de un plano subjetivo de un personaje (traveling de altura normal, cámara en mano que representa el desplazamiento del mismo), estaríamos en el caso de subjetiva directa. El término libre se agrega como una manera de señalar este desplazamiento de la subjetiva entre los distintos personajes, Pasolini se refiere al Desierto Rosso de Michelangelo Antonioni (Antonioni, 1964) en estos términos:

"...(ha creado Antonioni) la condición estilística a través de una subjetiva libre indirecta que coincide con todo el film...mira el mundo sumergiéndose en su protagonista neurótica, reviviéndola través de su mirada" (Pasolini, 1976, p. 31)

⁸El poeta, director y teórico de cine, Pier Paolo Pasolini establece una polémica con Eric Rohmer en los 70 sobre el carácter poético o narrativo de la escritura en el cine. Más allá de los aciertos y lo fructífero de un debate que en el caso de ambos está fundamentado y en sintonía con la misma producción audiovisual personal.

Pasolini nos señala un ejemplo muy especial en el cual todo el film adquiere la característica de mirada del personaje = mirada del narrador. La protagonista despliega su mirada neurótica en un mundo a veces sin colores, a veces desenfocado, otras veces esta deformación se produce en el sonido, como en el comienzo del film, donde el ambiente sonoro industrial se nos presenta asordado, anestesiado a través del punto de escucha de la protagonista.



Fig. El Desierto Rojo

Y no solo esto, esta particular mirada es permutada en los distintos personajes. Estas coincidencias por supuesto repercuten en el espectador, los procesos de identificación del espectador son complejos, pero está claro de la importancia de estos recursos estilísticos formales en la conformación de esta identificación.

Revisemos con esta perspectiva una secuencia del film *Hiroshima Mon Amour* (Resnais, 1959). Los amantes vagan por la ciudad. Sentados en un café se cuentan sus cosas. El ámbito público es reconocido como tal por el espectador. La planificación cerrada sobre primeros planos de los amantes se corresponde con la situación de intimidad: la evocación del pasado de la "niña de Nevers", la

interioridad es representada estratégicamente en un progresivo asordinamiento del espacio sonoro. Por momentos los ruidos ciudadanos afloran por entre el relato oral: la máquina de música es accionada por uno de los parroquianos, esto lo vemos y lo oímos, salimos del pensamiento de la protagonista junto con ella. Volver al recuerdo es sentir la textura de la voz de la mujer. El punto de vista y escucha adoptado es la del hombre que escucha a la mujer que ama, solo puede escucharla a ella, de pronto una frase, una palabra, una acción clave nos despierta (el hombre abofetea a la mujer para "sacarla" de su recuerdo), junto con los personajes volvemos al bullicio del gentío y los ruidos nocturnos ciudadanos.

La importancia, a nivel expresivo, de esta "manipulación" de la presencia sonora es que esta variación del umbral sonoro adquiere un carácter introspectivo en correspondencia con lo que se está narrando. La mirada de la protagonista une el pasado, la evocación de una experiencia traumática, con el presente. Recurso ya conocido para nosotros, el *flash back* tan solo necesita de esa cesura que da la mirada. El tratamiento anamórfico de la imagen sonora, deformación que tan solo es y se concretiza en ese asordinamiento del espacio sonoro, se corresponde con la adopción de un punto de escucha que coincide con el de la mujer que recuerda.



Fig. secuencia Hiroshima Mon Amour

Punto de vista y punto de escucha tienen como vemos profundas consecuencias en la conformación del espacio fílmico. Hemos elegido ejemplos cinematográficos extremos (de excelencia expresiva) para reconocer y clarificar estos procesos complejos que se producen a nivel de la subjetividad del espectador en función de las articulaciones de puntos de vista.

Nuestra línea de análisis intenta exponer la enorme potencialidad de la situación, es decir, el universo (o el abismo) de posibilidades expresivas que se abre con un espectador liberado en una ficción que le permite su intervención para estructurar distintos puntos de vista.

6.4 El Punto de vista cinematográfico.

"...todo el complejo problema del método en la técnica narrativa (fílmica) está dominado por el problema del punto de vista"

(Lubbock, 1993, p.355)

La teoría literaria moderna recurre a la dicotomía contar-mostrar, para incorporar la idea de lector-espectador que mejor se adapta a los cánones de lectura de un hipertexto-hipermedio. El concepto no es nuevo, lo podemos asociar a la misma oposición platónica entre *diégesis* y *mímesis*. Conceptos que distinguen las intenciones del poeta y su posicionamiento (como narrador externo, diferenciado en el caso de diégesis o adoptando el lugar de algún personaje en el caso de mímesis.) (Liestol Gunnar, 1997).

De modo que lo que se denomina estilo indirecto y que se asocia con el *mostrar* (showing) pertenecería a la diégesis platónica y el estilo directo (en literatura correspondiente con el diálogo, el monólogo, recursos mediante los cuales el escritor se coloca en el lugar, en la lengua del personaje) el *contar* (telling) se correspondería con la mímesis.

Las distintas focalizaciones que emergen de esta variabilidad pueden tipificarse según sean de focalización interna, externa o cero. En el primer caso el narrador sabe lo que sabe el personaje, en el segundo el narrador sabe menos que el personaje y en el tercer caso se coloca por encima del personaje (conociendo cosas que el mismo no sabe). (Genette, 1989).

Evidentemente una narración con imágenes complica el análisis pues si en una narración literaria solo nos interesa el posicionamiento relativo del narrador y el personaje, es decir cómo se presentan sus saberes de lo que sucede y/o sucedió y/o sucederá, en una ficción fílmica se agrega el "ver" que no necesariamente siempre se corresponde con el "saber".

A partir de estas consideraciones se observa ciertas superposiciones en lo que a terminología se refiere. El término focalización, acuñado por la teoría literaria, refiere a un acto que también puede asociarse con lo óptico, en el mismo sentido se encolumnan términos como visión, campo o punto de vista.

El punto de vista visual (redundancia permitida en pos de clarificar esta confusión terminológica) coincide con el lugar, con la posición desde la cual se mira en cada uno de esos retazos (planos) de representación que luego son ordenados y yuxtapuestos en la operación de montaje.

El punto de vista cognitivo o focalización seguiría designando (como en la literatura) las relaciones cognitivas del relato en el esquema narrador-personaje. (Gaudreault y Jost, 1995, p.140)

En adelante para evitar redundancias y confusiones usaremos los términos focalización y punto de vista para denominar el "saber" y el "ver" de la narración respectivamente.

Pensemos un ejemplo de estos desplazamientos entre los conceptos de focalización y punto de vista (visual). Imaginemos un primer ejemplo en donde coinciden "saber" y "ver". La cámara se posiciona según los ojos del personaje.

La focalización es interna y el proceso se produce "gracias" al punto de vista adoptado, de manera que lo que sabe el narrador lo sabe a través de los ojos del personaje.

Pero también podemos tener focalización interna con una voz en off (la del personaje) montada con una cámara con un punto de vista externo al personaje y con una puesta en plano objetiva que no aporte información (a partir del ver) que supere el saber del personaje.

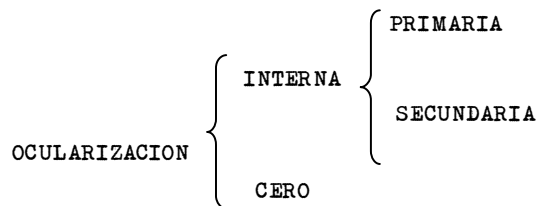
Y a la inversa podría darse el caso en que a una subjetiva coincidente con el punto de vista de un personaje se le agregara una voz en off que se posicionará por encima del saber del personaje y estaríamos en el caso de una focalización cero con un punto de vista que estrictamente nos muestra el mundo a través de la mirada de personaje.

García Jiménez en su análisis de este punto de vista (visual y cognitivo) móvil nos habla de relato heterodiegético (Genette, 1989), caracterizándolo de manera tal que su autor implícito, ese director o realizador, decide "arbitrariamente", para mejor narrar audiovisualmente cada uno de los puntos de vista (visual y cognitivo) y su dinámica intrínseca. Movimientos y posicionamientos de cámara, tamaño de plano y angulación, profundidad de campo etc., son variables fijadas por ese autor. (García Jiménez, 1993)

Aumont y Marie proponen distinguir entre el punto de vista (cognitivo y visual) de la instancia narrativa y el de los distintos personajes. De manera que punto de vista de los personajes y punto de vista del narrador pueden coincidir o no a lo largo de la narración, la elección de "desde donde se mira" determinada acción o situación

implica muchas veces para el realizador establecer categorías entre los personajes, o señalar determinados detalles de la acción (gestos, movimientos) o como veremos más adelante, en un ejemplo que Alfred Hitchcock refiere, definir la esencia narrativa de lo que se está representando. Otras veces produce un marcaje en lo estético-formal, regulando y dosificando las relaciones entre campo y fuera de campo. (Aumont y Marie, 1993)

A nuestro entender quien mejor resuelve y sistematiza estas complejidades es Francoise Jost quien al modelo instituido literario de focalización agrega la idea de ocularización. Su propuesta se puede sintetizar según el siguiente esquema: (Gaudreault y Jost, 1995, p.140-145)



La ocularización interna primaria se produce cuando el punto de vista visual del personaje se transfiere y coincide con el del narrador (y por extensión en forma directa a la percepción del espectador). La idea de sugerir la mirada es fundamental en estos casos adoptando para esto recursos más o menos evidentes (desde un enfático plano secuencia en correspondencia con los ojos del personaje, a distorsiones visuales que se relacionan con la subjetividad del personaje).

La ocularización interna secundaria es aquella por la cual mediante algún recurso (generalmente sintáctico) y a

pesar de no haber una estricta correspondencia entre mirada del personaje y posición de la cámara, dicha visual es atribuida por el espectador a un personaje determinado.

Por último la ocularización cero que se definiría cuando ninguna instancia intradiegetica, ningún personaje ve la imagen que se nos muestra. (Gaudreault y Jost. 1995, p.141).

En un material narrativo interactivo el hecho de que el usuario pueda partir desde diferentes puntos de la historia no solo le otorga una amplia versatilidad a la configuración de los recorridos e interconexiones, la forma en que se accede a la información expresa también muchas veces esta complejidad del punto de vista adoptado. (Vargas, 2001, p.38).

De manera que una misma historia presentada en forma interactiva puede hacer uso de esta potencialidad de las relaciones del saber y el ver en la narración. La forma fílmica es la narración misma, la liberación de la escritura fílmica al espectador libera la decisión del punto de vista cognitivo y visual a elegir, las posibilidades narrativas son inmensas.

La historia de un crimen según los distintos tipos de focalización adoptado puede estructurarse en una ficción-investigación (si asume una focalización interna que permite la dilucidación progresiva de los acontecimientos, descubriendo las cosas al mismo tiempo que el personaje) o una ficción-enigma si la focalización es externa (pues el espectador sabe menos que los personajes) o una ficción-suspense si la focalización es cero (el espectador sabe más que los personajes). (Gaudreault y Jost. 1995, p.154).

Una forma que narra. ¿Suspense o Sorpresa?

Intentaremos ejemplificar las potencialidades que guarda esta participación mediante algunos ejemplos clásicos cinematográficos que abordan este problema como problemática de escritura fílmica autoral.

Hitchcock en conversación con Truffaut nos explica que entiende por *suspense* y por *sorpresa*:

(...) frecuentemente existe una confusión entre estos dos conceptos. Nosotros estamos hablando, tal vez hay una bomba debajo de nuestra mesa y nuestra conversación es muy normal, no sucede nada especial y de repente ¡bum!, explosión. El público queda sorprendido pero antes de estarlo se le ha mostrado una escena completamente normal, desprovista de interés. Examinemos ahora el suspense. La bomba esta debajo de la mesa y el público lo sabe, probablemente porque ha visto al anarquista ponerla. El público sabe que la bomba estallará a la una y sabe que es la una menos cuarto (hay un reloj en el decorado). La misma conversación anodina se vuelve de repente muy interesante porque el público participa en la escena. Tiene ganas de decir a los personajes que están en la pantalla: "No deberías contar cosas tan banales; hay una bomba debajo de la mesa y pronto va a estallar" En el primer caso, se han ofrecido al público quince segundos de sorpresa en el momento de la explosión, en el segundo caso le hemos ofrecido quince minutos de suspense. La conclusión de todo esto es que se debe informar al público siempre que se pueda, salvo cuando la sorpresa es un "twist" es decir cuando lo inesperado de la conclusión constituye la sal de la anécdota. (Hitchcock y Truffaut, 1991, p.59).

El ejemplo que da Hitchcock nos servirá para pensar otra posibilidad de permitir distintos caminos al espectador. Contrariamente a lo que parecería una elección bifurcación de la historia propiamente dicha, lo que se plantea en el ejemplo es un mismo caso "visto" de dos maneras distintas. La idea de Hitchcock es "obtengo efectos diferenciados si la información que le doy al espectador es distinta".

En el caso, suspenso y sorpresa son, claramente, efectos diferenciados en el uso de dos estrategias informativas. El punto de vista asignado es clave. En el primer caso lo que sabe el narrador-espectador es lo mismo que sabe el actor. En el segundo el narrador espectador sabe más que el actor. Sobre un mismo hecho, el punto de vista adoptado define el carácter general de lo narrado, en el ejemplo suspenso o sorpresa, definen no solo una reacción puntual del espectador, también definen el carácter de la narración en sí misma.

Dentro de este esquema entraría una resolución formal clásica del tipo Rashomon (Kurosawa, 1950): un mismo hecho visto y contado por distintos actores. En este film aceptamos que lo distintos puntos de vista no afectan al film a su integridad genérica, pero podría darse el caso de que esta variación de puntos de vista sobre un mismo hecho afecten las pertenencias de género (un film de misterio o una historia de amor o de denuncia social según los hechos sean contados por un detective privado que investiga un asesinato, o por la amante del asesino, o por el delincuente mismo).

Lo anterior podemos imaginarlo como distintas opciones de lectura que atañen a la determinación del espacio narrativo audiovisual.

Direccionamiento espacial

Otra posibilidad sería la que surge de liberar la definición del espacio, en lo referente a su reconstrucción, a partir de distintas miradas o direcciones de movimiento o acción. La diferencia entre representar un espacio claro y unidireccional o laberíntico depende más de las articulaciones de las direcciones en montaje que del espacio real que es representado. Como ejemplo analicemos dos secuencias de films conocidos.

En el film "La diligencia" (Ford, 1939) observamos que en la secuencia de la persecución, se articula una combinación de planos más o menos cerrados sobre la acción con una constante vuelta a planos más abiertos que buscan clarificar las distintas acciones. Los planos alternados sobre determinada acción o movimiento respetan absolutamente las direcciones en pantalla. Todo apunta a la construcción de un espacio fílmico ordenado direccionado y unidimensional.

En "Blade Runner" (Scott, 1982), en la secuencia de la persecución a la replicante mujer, observamos las calles repletas de gente de una ciudad de Los Ángeles futura. La planificación se cierra sobre los protagonistas, el tamaño de plano en combinación con sus movimientos internos (obstrucciones de gente y de objetos, movimientos de cámara y/o de objetos) "barroquiza" el espacio representado, la inversión en la dirección de movimientos de los actores y su posicionamiento relativo, plantea, representa un espacio fraccionado no direccionado, pluridimensional.

Los dos ejemplos planteados son extremos pero permiten ver que ante un mismo espacio a representar, la planificación,

la puesta en plano y el montaje dan resultados absolutamente radicales.

6.5 El punto de vista ficcional interactivo.

Nos detendremos en un análisis más detallado de la ficción audiovisual interactiva *Volt* (anexos, caso 7). Nos interesa porque el dispositivo interactivo en este caso se articula concretamente sobre la permutación del punto de vista. En *Volt* se describe una situación casi cotidiana, una conversación en un bar entre un hombre y una mujer. Mientras dialogan, piden algo, el mozo toma el pedido. Descubrimos que bajo la misma mesa hay alguien escondido. Una representación-ficción desarrollada por tres actores, un cuarto personaje que rompe la representación-ficción.

Al espectador se le presenta un misterio que debe resolver según información a la que accede básicamente a partir de la movilidad del punto de vista. Se pueden observar situaciones en una variedad de perspectivas, además de visualización de fotos, lectura de correos electrónicos y diarios íntimos; escucha de correos de voz privados; puzzles y otros recursos. Encauzado desde un mismo principio a un mismo final, se le propone al espectador un viaje siempre diferente según el camino decidido.

El núcleo de la representación se estructura mediante tres planos, que se corresponden con tres puntos de vista bien diferenciados:

- Plano conjunto del hombre y mujer que dialogan en la mesa
- Plano subjetivo del camarero que toma el pedido y transita entre la mesa y la cocina

- Plano del sonidista oculto bajo la mesa.

La interactividad es posible a partir de la elección, instante a instante, del punto de vista que se elige para ver la historia. Es así que el espectador puede ser director (switcher master) de cámara, escritor audiovisual de la situación. La elección del espectador marca el sentido de la situación. Detallamos a continuación una memoria de nuestra experiencia como espectadores interactivos.



El núcleo de la representación se estructura mediante tres planos, que se corresponden con tres puntos de vista bien diferenciados

Fig. Ficción interactiva Volt. Ocularización

Primera visualización

Observamos alternativamente cada uno de los puntos de vista planteados. Reconocemos la simultaneidad temporal de las acciones. El sonido, ruidos, conversación, develan el mismo escenario. La inclusión de los distintos personajes, así sea en la potencialidad del fuera de campo o en la variabilidad del campo. Reconocemos ya los entrelazamientos campo-fuera de campo que se producen entre los tres puntos de vista. Distinguimos las profundas diferencias entre cada uno de los puntos de vista en lo referente a sus características de angulación, movimiento de cámara, altura, y sus relaciones de encuadre con la acción que se desarrolla.

Segunda visualización

En la primera visualización encontramos la posibilidad de permutar el punto de vista a nuestro antojo y en tiempo real. Ahora incorporamos nuestra escritura audiovisual a nivel montaje. Lo que antes era un vaivén azaroso entre las distintas vistas, poco a poco se transforma en una experiencia de juego escritura en la determinación de la duración y orden de los distintos planos. Sentimos como restricción la imposibilidad de producir elipsis temporales o variación del orden de las acciones representadas, en este sentido la experiencia es muy similar a la de un director de cámaras televisivo en directo, en donde el flujo temporal es continuo y determinante.

La inclusión del sonidista devela el "tras las cámaras", y amplía el encuadre de la situación, (filmación de la filmación). En determinado momento el sonidista, escondido bajo la mesa, tase obligando a los otros a reaccionar (improvisando) en su diálogo e incorporando a su realidad la interferencia sonora. Interferencia que según como se

nos presenta es azarosa. Nosotros, como "directores de puntos de vista", podemos elegir la representación que nos justifica dicha interferencia (y obviar la ruptura del espacio de representación) o incorporar al hombre oculto. Lo anterior lo podemos explicar con el siguiente esquema:

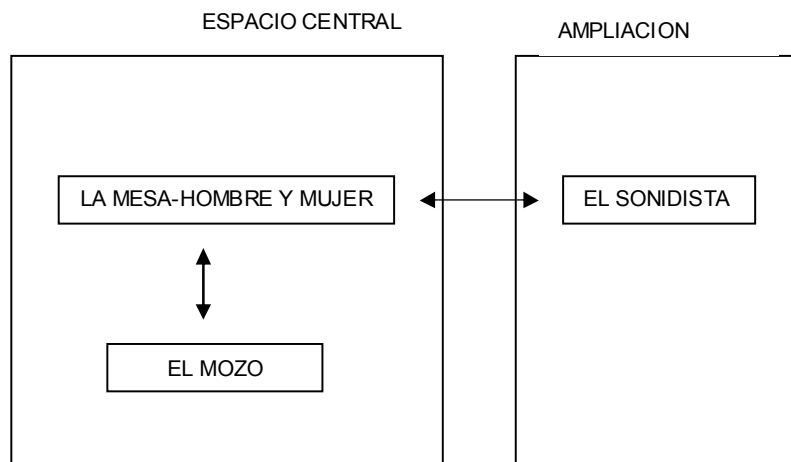


Fig. esquema ficción interactiva Volt

Las relaciones intrínsecas en lo que hemos llamado espacio central surgen del relato mismo: alguien pide al mozo, el mozo cumple con su trabajo, la conversación entre los de la mesa continúa. A partir de esta situación simple y en un planteo de estricta continuidad temporal nos surge la posibilidad de decidir entre estos dos subespacios, quedarnos en la conversación, con un punto de vista externo y objetivo (plano conjunto de los actores), incorporarnos a la visual subjetiva del mozo, o recurrir al tradicional esquema de un montaje paralelo entre lo acontecido en la mesa y la subjetiva del mozo que transita hasta la cocina.

La incorporación de la tercera opción permite ampliar el espacio, incorporando al hombre oculto bajo la mesa. En este caso se incorpora la exclamación del mismo como dato

propio que rompe la burbuja de la ficción propiamente dicha.

6.6 Espacio audiovisual y videojuegos

La liberación del posicionamiento del espectador permite una forma de escritura, el ejemplo clásico en videojuegos es el de la elección de puntos de vista (competencia deportiva, destreza, pelea o combate). En estos casos existe el reconocimiento por parte del videojugador de la "gramática" de una especie de transmisión televisiva que le permite transformarse no solo en demiurgo de las acciones del propio avatar(es), también puede decidir el criterio de representación del espacio haciendo de director de cámaras.

Por ejemplo, hay un reconocimiento pleno de la forma de transmitir televisivamente una competencia futbolística de manera que una vez seleccionadas los puntos de vista (en el videojuego FIFA las variables son distancia al campo de juego y altura de grúa), el software realiza automáticamente la secuencia de cortes en función de lo que sucede en el campo y con la seguridad que no afectará la clara percepción por parte del videojugador de las acciones que se suceden.

Y es que en una ficción lúdica las restricciones del punto de vista durante el momento del juego en sí mismo vienen dadas de manera que se tenga una perspectiva clara de la totalidad de la acción que se viene desarrollando, solo importa el juego en sí y no puede haber ambigüedades en la representación espacial. (Esto mismo vale para una transmisión televisiva deportiva. Podemos tener muchos

puntos de vista pero todos deberán respetar el eje de acción).



Durante el juego no es posible el salto de eje. Videojuego FIFA 2004



Salto de eje. Repetición de jugada. Videojuego FIFA 2004

Fig. Eje de dirección en videojuegos

Incluso en videojuegos que usan de subjetiva estricta como la mayoría de juegos de combate, el jugador tiene la posibilidad de variar por momentos su punto de vista (coincidente con el del personaje) y tener una visión externa (en tiempo real con lo que viene sucediendo) o también una visión estratégico colectiva, por ejemplo en el caso de estar conformando un equipo con otros jugadores, es posible ver desde la mirada del alguno de los compañeros.

Estas permutaciones de punto de vista también se pueden dar de manera de tener visión sobre detalles de la acción o situación en recortes parciales sobre el encuadre principal (ya hemos señalado el ejemplo de recortes picture in picture de planos de posicionamiento)



Conmutación de punto de vista. La subjetiva estricta se puede abandonar para tener un punto de vista externo del mismo personaje. También se puede conmutar entre varios personajes pertenecientes al mismo equipo. Videojuego Counter Strike.

Fig. variación punto de vista en videojuegos

Por supuesto, distinto sería el caso en que la idea de construir o permitir múltiples puntos de vista está sustentada con la intención de construir ambigüedades o de renovar sentido tras diferentes lecturas.

6.7 Subjetiva y ocularización

En el juego que nos hemos inventado y expuesto en apartados anteriores, (en el capítulo *El Laberinto Hipermedia*) *Teseo en Minos* llamémoslo, seguramente nuestro recorrido por el laberinto estaría plasmado en una visual de altura normal, cámara en mano, en traveling y con ángulo de visión normal (es decir correspondiente con el de una mirada humana).

Todos los recursos puestos en juego intentarían simular y hacer corresponder nuestra mirada con la de Teseo. Elegimos para el juego esta resolución en lo visual (de ocularización interna), pues entendemos va más en correspondencia con lo que se narra, pues produce el

efecto de suspenso frente a lo desconocido (el fuera de campo), pero es verdad que también su resolución en lo visual, podría ser, una mirada abarcativa, en cenital-panóptico. Y entonces veríamos a Teseo a vuelo de pájaro, o de dios protector (y estaríamos aparentemente frente a un caso de ocularización cero, no nos es difícil encontrar un ejemplo más que celebre del caso, el fundacional *pacman*).

En ambos casos el jugador es asimilado a una subjetiva, Teseo mismo en nuestra mirada, (yo-Teseo responsable y hacedor de mi propio destino) o Teseo y yo-demiurgo, un dios griego que mueve a Teseo. La denominación de *avatar* atiende a esta característica: "un dios desciende al mundo de los humanos".

Tanto un avatar gráfico, del tipo que nos distinguen esquemáticamente entre los distintos participantes de un chat, como un complejo avatar modelado con información de nuestra persona (por ejemplo con nuestro rostro sintetizado) o los esquemas simplificados e impersonales de un videojuego como *Vicecity*, son siempre encarnaciones del jugador, representan su voluntad de interacción en la ficción lúdica.

De manera que esta asignación identitaria (de correspondencia entre jugador y personaje) es garantizada en la mecánica de un punto de vista claro, fijo, no variable.

En los dos casos el recurso es el de subjetiva estricta. De manera que el espacio se convierte en protagonista, estamos en el caso del tipo de videojuegos inmersivos que incorporan el concepto de realidad virtual y por lo tanto es necesaria la existencia de un espacio continuo de trescientos sesenta grados a disposición del jugador (Moreno, 2002, p.146-147).

Algunos autores han llamado a esta realidad virtual limitada en la pantalla con el término *Wow* (window on a world). Una "ventana sobre el mundo" sin cascos ni sensores que intenten construir una sensorialidad inmersiva virtual pero que presentan como contrapartida la ventaja de un coste muy razonable en este caso para el desarrollo de la industria del videojuego. (Sutherland, 1965 cf. Berenguer, 1996, p.239).

Encontramos en la narrativa ficcional cinematográfica con cierta frecuencia, subjetivas cámara en mano, pero dicho plano termina articulándose en un contexto de otro conjunto de planos que remiten a esa mirada móvil de la subjetiva libre indirecta. (Según la terminología de Pasolini). Existen como siempre excepciones que confirman la regla. *La Soga (Rope)* (Hitchcock, 1948) es un largometraje de ficción que recurre a un solo plano secuencia en lo formal (técnicamente la hora y media de plano se resuelve mediante el montaje de los distintos fragmentos ocultando los cortes mediante la interposición de elementos del decorado o de los personajes, igual procedimiento usa González Iñárritu en su film reciente *Birdman*).

El mismo criterio formal adopta *El Arca Rusa* (Sokurov, 2002), en este caso el cine electrónico digital resuelve la limitación en la duración de las tomas y todo el film es realmente una sola toma.

Los ejemplos aportan, según lo que veníamos diciendo, otra diferencia fundamental: en *Rope* tiene ocularización cero y el *Arca Rusa* es una ocularización interna primaria (o sea que la cámara se ubica exactamente en los ojos de un personaje que se presenta como tal). Se repite este esquema de ocularización interna en *La Dama del Lago* (Montgomery, 1946) y en la inconclusa adaptación de la novela de Josef

Conrad, *El Corazón de las tinieblas* (Welles, 1939) que nunca pasó de la etapa de preproducción.

El espacio continuo se ha ido plasmando gradualmente en los videojuegos a través de la incorporación de la realidad virtual, esta forma de navegar introduce una participación mayor y más directa, la construcción espacial es abierta y personal (no se recurre a la fragmentación, yuxtaposición y sucesión del espacio cinematográfico). El espacio es continuo y es todo explícito, a pesar de que las elecciones del jugador puedan obviar algún segmento pues el mismo puede ser explicitado a posteriori. (Moreno, 2002, p.151)

La subjetiva estricta continua de la mirada del personaje (y jugador) o del jugador guiando el avatar garantiza un continuo espacio temporal. Una navegación fluida en un espacio y un tiempo de la ficción sin fisuras que torna estable un movimiento (el del jugador interactuando) y que al mismo tiempo promete una solución a la disgregación de sentido al que potencialmente se hallaría expuesto todo hipermedia.

Un desarrollo hipermedia que adopta esta forma típica del video juego de tipo *shooter* (shoot en ingles disparo) es el videoclip interactivo *The vampire of time and memory* (<http://www.vampyreoftimeandmemory.com/>) (2013) del grupo *Queens of the Stone Age*. El plano secuencia subjetivo es solo abandonado cuando el espectador decide dejar de deambular por un escenario virtual de videojuego plagado de algunos objetos activos (clikeando en ellos se enlaza con una tienda virtual, la letra de la canción, etc), para optar por visualizar el clip musical propiamente dicho que se desarrolla enmarcado por un teatrillo.



Fig. Videoclip interactivo *The vampire of time and memory*

En el videoclip *Chasing Illusions* (2014) de A. B. Sweet (https://www.youtube.com/watch?v=7dgY3W_vS0#t=12), los 360 grados de inmersión son obtenidos en un espacio no recreado digitalmente (como lo es en el caso anterior). Clikeando o con dispositivos tablet que reaccionan a los giros (según el concepto de lo denominado *Realidad Aumentada*, concepto que ampliaremos más adelante), el espectador puede elegir dónde mirar, girando, sin desplazarse ni física ni ópticamente, esto es como si estuviera monitoreando desde una cámara en trípode y con lente fija. El dispositivo del registro original es una cámara panóptica frente a la cual se representa una situación teatralizada, la experiencia también está disponible para dispositivos de realidad virtual (casos visores de inmersión)



Fig. Videoclip interactivo *Chasing Illusions*

6.8 Somos montajistas o dueños del control remoto

La ficción audiovisual interactiva *deadend.com* (anexos, caso 4) permite la intervención del espectador sobre el material de cámara (la página en sí propicia el uso por parte del espectador de múltiples recursos de montaje sobre los materiales: historieta, música, material gráfico, además del videográfico).

En el bloque *How to make*, extensa sección pensada como un anexo al producto audiovisual en sí, existe la posibilidad de experimentar distintas resoluciones de montaje de las secuencias del film (todo esto preparado y ofrecido con la intención de interesar en la compra de un determinado software de posproducción de video digital que por supuesto es sponsor).

En el bloque *suggestion box* se permitió intervenir al espectador con sugerencias en la guionización de la historia (mientras se iban presentando cada uno de sus capítulos seriales). En este sentido *Dead.com* se erigió, en

su momento, en una novedosa experiencia de interacción en la etapa realizativa y de guionización.



Fig. Entorno para montaje en Dead.com

Sin embargo la propuesta de intervención en el montaje, como ya se ha dicho, presentada en una sección de promoción de un software de posproducción, solo permite establecer un juego autoral privado sobre el material (sin posibilidades de poderlo compartir o enclavar en la ficción propiamente dicha).

Para graficar las potencialidades de un espectador que deviene montajista basta observar los logros del videoclip interactivo de *Bob Dylan, Like a Rolling Stone* (<http://video.bobdylan.com/desktop.html>) (2014). Se presenta una pantalla Tv que permite al espectador hacer zapping entre el registro vivo de Dylan en los años sesenta y 16 frecuencias televisivas (programas de cocina, infantil, noticias, deportes etc.) en donde presentadores, actores, periodistas, personajes de animación y tenistas ajustan perfectamente en playback la canción de Dylan.

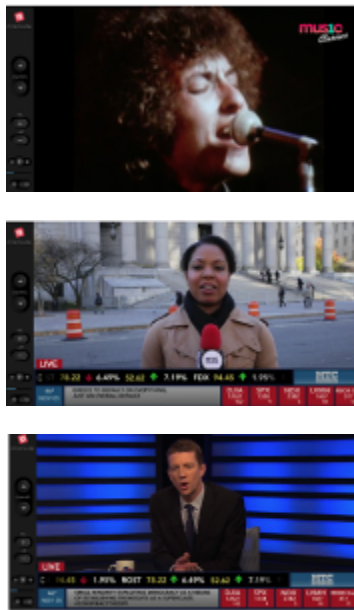


Fig. Like a Rolling Stone. Bob Dylan

7. Funcionalidad y morfología

Realicemos un esquema abarcador de lo expuesto hasta el momento.

Lo desarrollado en el capítulo II intenta sistematizar las formas en que se estructura la red hipermedia. Vemos que independientemente de las características nodales, surge la geometría como herramienta más idónea para entender la complejidad de los múltiples enlaces entre nodos.

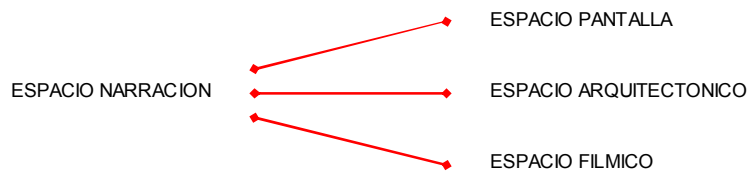
Una segunda categoría es la del espacio que hemos denominado espacio representado. Existe un espacio que se construye en la mente del espectador y a través de sus sentidos y que refiere a un espacio real, existente (construido escenográficamente hablando o natural-documentado) o totalmente construido y sin referente existente en la realidad.

Este espacio representado puede ser clasificado según su morfología y así reconocer sus características de superficie (espacio pictórico), de tridimensionalidad (espacio arquitectónico) o su gramática de montaje (espacio fílmico campo-mirada).

Por otro lado, reconocer y distinguir funciones nos lleva a diferenciar entre espacio representado de la narración y espacio representado de selección (interfaz). Cada una de los tipos de espacios señalados llevan asociada una temporalidad, aspecto que desarrollaremos en el capítulo siguiente.



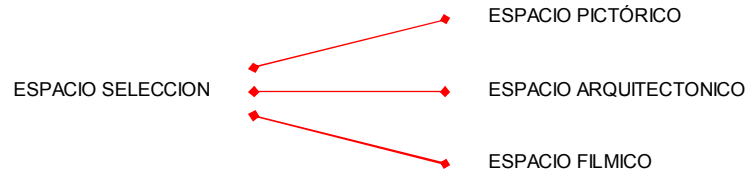
Según lo expuesto hasta ahora y como consecuencia lógica de que la clasificación según la morfología fue desarrollada en el ámbito de los estudios sobre el espacio cinematográfico se puede perfectamente detectar la existencia de las distintas morfologías espaciales para el espacio narrativo.



Sabemos se producen estos cruces entre condiciones morfológicas y funcionales en cualquier ficción audiovisual interactiva o no interactiva. Espacio pictórico, espacio arquitectónico y espacio fílmico son tres morfologías existentes en el espacio que según su funcionalidad hemos denominado narrativo.

La existencia de interactividad incorpora el espacio de selección como una nueva categoría según su funcionalidad,

cruzar ahora funcionalidad y morfología nos da los siguientes resultados:



El primer cruce, *espacio selección-pictórico*, lo encontramos en las condiciones superficiales de cualquier interfaz. La superficie activa es espacio de selección por excelencia. El término *interficie* permite integrar en un vocablo las condiciones de interfaz y superficie. Estas condiciones de diseño y funcionamiento del interfaz surgen con la activación de la pantalla para ser tocada gracias a la prótesis del ratón que introduce la motricidad y la sensorialidad directa (táctil-visual) como canal de comunicación usuario-máquina además de las ya instituidas formas de interfaz basadas en la manipulación de símbolos alfanuméricos (Vianello Osti, 2004, p.132).

El segundo cruce, *espacio selección-arquitectónico*, se observa por ejemplo en aquellos interfaz que incorporan en la complejidad de su diseño condiciones que los hace incorporarse a la tridimensionalidad arquitectónica representada bidimensionalmente en pantalla. Desde el simple botón-link superficial que simula hundirse cuando es "clikeado" hasta interfaces de simulación de espacios activos de realidad virtual. La condición de interfaz icónico es requerimiento en estos casos pues la resolución de un interfaz de este tipo implica presentar enlaces que involucran la representación de objetos (con su tridimensionalidad).

Por último, observamos el cruce *espacio selección-fílmico* cuando es activo para la selección e interacción con el usuario un espacio que presenta morfología fílmica. Este cruce se produciría toda vez que un espacio representado según técnicas fílmicas es al mismo tiempo espacio disponible para la interacción con el usuario. La visión subjetiva de cualquier videojuego de laberinto es un espacio construido audiovisualmente (en su sensación de profundidad, movimiento, etc.) y al mismo tiempo es espacio activo para la interacción-selección.

No es tan común encontrar ejemplos de este tipo en ficciones interactivas que no sean videojuego, las razones de esto se deben seguramente a la complejidad en el diseño y a la mayor potencia de cálculo necesaria para su implementación. Para comprender mejor el caso: imaginemos una ficción interactiva que reciclando los films *Alien* (Scott, 1979) junto con *The Shining* (Kubrick, 1980) y *Jaws* (Spielberg, 1975) se permitiera fragmentar según unidades los planos subjetivos de estos tres célebres films articulándolos mediante su correspondencia formal, pero sin posibilidades de interacción al interior de cada plano y solo permitiendo la selección para cambiar de subjetiva (la del *Alien*, la del Tiburón, y la del niño en el triciclo por los pasillos en *El Resplandor*). La selección se produciría mediante una pantalla con links gráficos. En este caso y contrariamente al ejemplo del videojuego que hemos dado, el espacio de la selección está completamente diferenciado del espacio fílmico campo-mirada. En este caso la subjetiva sigue siendo una forma de plasmar un espacio de tipo fílmico pero absolutamente diferenciado del espacio de selección. En el caso del videojuego la misma subjetiva que sigue siendo un espacio fílmico campo-mirada es atravesado constantemente por la acción de

elegir. La selección se produce dentro del mismo campo fílmico.

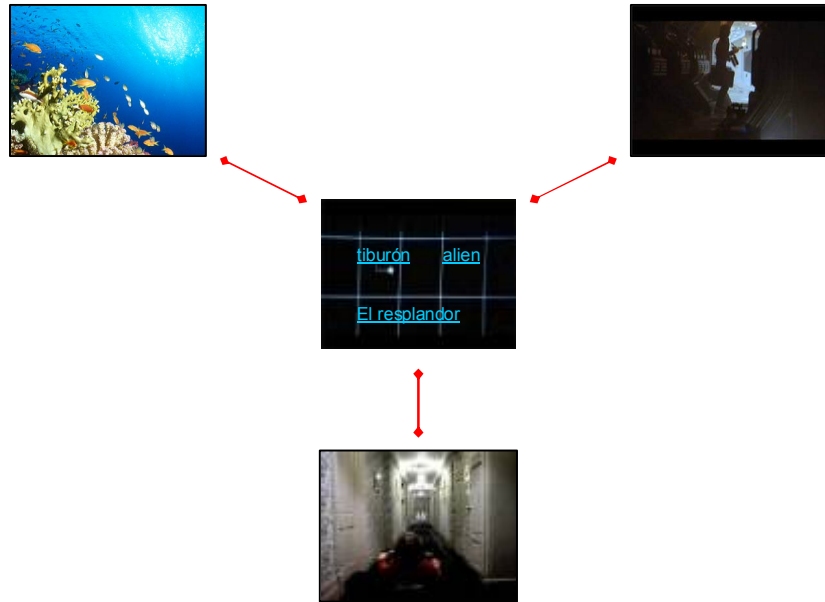


Fig. secuencias enlazadas mediante interface simple

Ahora imaginemos los mismos tres fragmentos de films pero en este caso comenzando con el niño vagando por los pasillos del hotel desierto. El niño llega hasta el final del pasillo en donde en vez de haber dos niñas (como en el film original) hay dos ingresos que conectan con el fondo del océano y con los vericuetos de la nave nostramo respectivamente. Esas dos pequeñas ventanas a otras realidades son percibidas por el espectador (en la mirada del niño del triciclo). Ahora es posible controlar la dirección del niño de manera que elegir entre el océano y la nave espacial es dirigirse en una u otra dirección.



Fig. secuencias enlazadas mediante interface selección- fílmico

Un ejemplo acabado de esta forma de articular el espacio de selección con el espacio fílmico lo encontramos en *Last call* (2010), un cortometraje interactivo (de exhibición en sala) desarrollado por una agencia publicitaria alemana para la Universal Pictures.



Fig. Last Call. Espacio fílmico intersectado con la selección.

Ahora el espectador elige no en primera persona, como en el ejemplo imaginado anterior, sino que lo hace incorporándose a la ficción desde el fuera de campo. En el capítulo siguiente nos extenderemos en la explicación del mismo, tan solo comentar que en *Last Call* uno de los espectadores de la sala ayuda al protagonista del film a

avanzar por un laberinto, protagonista y espectador se "conectan" por teléfono celular al mismo tiempo que se desarrolla la proyección.

Observamos también serían ejemplos de intersección entre espacio selección y fílmico los ya comentados videoclips interactivos de *The vampire of time and memory* (2013) y *Chasing Illusions* (2014), en ambos el espectador decide como recorrer un espacio moviéndose en traveling o paneando trescientos sesenta grados al estilo de un videojuego de ocularización subjetiva.

-IV-

La temporalidad hipermedia

*El tiempo es un río que me arrebató, pero yo soy el río;
es un tigre que me destroza, pero yo soy el tigre,
es un fuego que me consume, pero yo soy el fuego.*

J.L. Borges. En Nueva refutación del tiempo

晴
天
將
年
仁
弟
小
先
橫
九
十
一



"Un tigre" de
Qi Baishi (1954)

No ha sido casualidad que nuestra exposición comenzara por un análisis de los parámetros espaciales, que dejásemos para después todo lo concerniente al tiempo. Detengámonos ahora en algunas cuestiones más bien conceptuales y generales que hacen a la experiencia tanto espacial como temporal que tiene el espectador al avanzar sobre un relato hipermedia.

Según lo hasta ahora desarrollado la experiencia espacial estaría profundamente marcada por las dinámicas de la mirada, el campo y el fuera de campo, todo define un proceso que llamaremos centrífugo, descentralizante, que tiende a expandir la experiencia del espectador, sumando, a lo representado en pantalla, lo latente e imaginado (no presente en esta). Por lo contrario, la experiencia de la temporalidad sería centrípeta, centralizante, focalizada en un presente continuo, un punto flotante que escapa desde el pasado y se mueve hacia el futuro.

1. El eterno presente

"El hombre de ayer ha muerto en el de hoy, el de hoy muere en el mañana" nos dice J.L. Borges afirmando al mismo tiempo que pasado, presente y futuro son como tres grandes

ruedas, y que la única móvil, la única rueda (o engranaje) activo es el presente.*

Esta focalización del tiempo, este punto flotante de experiencia centralizada expresa la (aparente) imposibilidad de multiplicar o expandir las temporalidades, así sea produciendo todos aquellos saltos y discontinuidades que sabemos son recursos conocidos tanto en la literatura como en la cinematografía, elipsis, flashforwards y flashbacks sacan al espectador de un presente para meterlo en otro.

En el relato el "El milagro secreto" Borges nos narra los últimos días del poeta judío Jaromir Hladík. El poeta es condenado a muerte por la Gestapo, con la descarga de los fusiles las acciones se detienen para permitir que Jaromir (congelado contra la pared, las balas viniendo) disponga del tiempo suficiente para poder acabar uno de sus poemas, una vez terminada la escritura el fusilamiento se concretiza. La suspensión del tiempo del fusilamiento habilita la existencia de una nueva temporalidad, un año, esto es lo que pide Jaromir, y se le otorga, un tiempo en su mente. *"Minucioso, inmóvil, secreto, urdió en el tiempo su alto laberinto invisible. Rehízo el tercer acto dos veces (...) Ninguna circunstancia lo importunaba. Omitió, abrevió, amplificó; en algún caso, optó por la versión primitiva. Llegó a querer el patio, el cuartel; uno de los rostros que lo enfrentaban modificó su concepción del carácter de Roemerstadt.(...) Dio término a su drama: no le*

*En realidad la metáfora de las ruedas pertenece a Juan Mena (siglo XV) que en su poema Labyrintho, hace uso de tales imágenes. Borges, como es habitual en su escritura, lo referencia en su escrito "El tiempo y J. W. Dunne" en "Otras Inquisiciones". En cambio la cita de más arriba le pertenece enteramente y se puede encontrar en "Nueva refutación del tiempo" también perteneciente a "Otras inquisiciones".

faltaba ya resolver sino un solo epíteto. Lo encontró; la gota de agua resbaló en su mejilla. Inició un grito enloquecido, movió la cara, la cuádruple descarga lo derribó".

Jaromir reescribe y agrega líneas y estrofas, continúa su tiempo en la suspensión de otro tiempo, sigue en el mismo lugar, en el mismo patio de armas, con las mismas balas viniendo hacia él, incluso el rostro congelado de uno de los soldados del pelotón afectará su escritura, decidirá el carácter de uno de los personajes.*

Por otro lado, más de un autor señala, subraya, la preexistencia (en la experiencia del espectador) del espacio por sobre el tiempo. Refiriéndonos a desarrollos teóricos de la narrativa cinematográfica sabemos que el espacio representado existe en el mismo fotograma, y el tiempo no; *"y dado que el fotograma es anterior a la sucesión de fotogramas, la temporalidad debe apoyarse en el espacio para llegar a inscribirse en el seno del relato"*. (Gaudreault y Jost, 1995, p.87)

El desplazamiento del fotograma, (debido a los medios electrónicos digitales), no anula para nosotros estos

* el mismo tema es desarrollado por Ambrose Bierce en el relato *"Incidente en el puente de Owl Creek"*, también por Nikos Kazantzakis y Martin Scorsese en *"la última tentación de Cristo"*, tanto cuento (1890), novela (1953) como film (1988) mantienen como eje la suspensión de un tiempo que permite el desarrollo de otro tiempo, nosotros preferimos utilizar para nuestra exposición el texto de Borges, y no por original (el cuento de Borges está fechado en 1944) sino porque los mismos intereses metafísicos del autor le dan a *"El Milagro Secreto"* un tono que más ayuda a nuestra exposición, por ej. solo en el texto de Borges el protagonista tiene conciencia del tiempo desplegado, tal conocimiento le permite reflexionar, en cambio en las otras narraciones el conocimiento (del propio protagonista y del lector) se suspende hasta el final.

conceptos según los cuales la representación icónica refiere fundamentalmente al espacio representado que es entonces primera experiencia para el espectador, de manera que el tiempo se construye en la sucesión, en el movimiento (o ausencia del mismo) de estas imágenes.

Haciendo hincapié en las relaciones entre planos (fragmentos de espacio y de tiempo representados) vemos que el campo (todo aquello que se ve representado bidimensionalmente dentro de los límites del encuadre) puede ser considerado medida espacial del propio encuadre y el fuera de campo, con sus características de latencia y existencia condicionada a las interrelaciones con el campo, puede ser considerado dimensión temporal del encuadre. (Gaudreault y Jost, 1995, p.95).

Focalizando en nuestro estudio, esta condición de existencia previa del espacio también se daría para una experiencia inmersiva de tipo videojuego, en donde en general nos encontramos con un espacio laberíntico dado, que espera ser recorrido. Independientemente de las cuentas regresivas (limitantes temporales) la acción del personaje que controla el jugador es lo que da dimensión temporal a la ficción. En este caso la interactividad demandará definir o construir una trayectoria, el devenir se plasma en la acción.

Y si nos atenemos a revisar las relaciones entre el espacio-red y el tiempo usado en recorrerlo, es también evidente esta idea de preexistencia espacial. El autor hipermedia pone a disposición del espectador una serie de nodos enlazados que constituyen un espacio-red para ser recorrido.

Según lo expuesto hasta aquí vemos en qué se fundamenta la necesidad de hacer referencia constante a la espacialidad al hablar de temporalidades, recordaremos de

aquí en más y en todo momento esta mutua dependencia, pues más allá de las distinciones que podamos realizar en una posible taxonomía, para el espectador la experiencia espacio-tiempo se presenta de manera indisoluble.

2. Categorías

Lo temporal se expresa en las experiencias del espectador del hipermedia en distintos niveles, se puede distinguir un tiempo que surge en la misma experiencia de navegar, de recorrer ese espacio-red que ya hemos desarrollado en el apartado II (el laberinto hipermedia) de nuestro estudio.

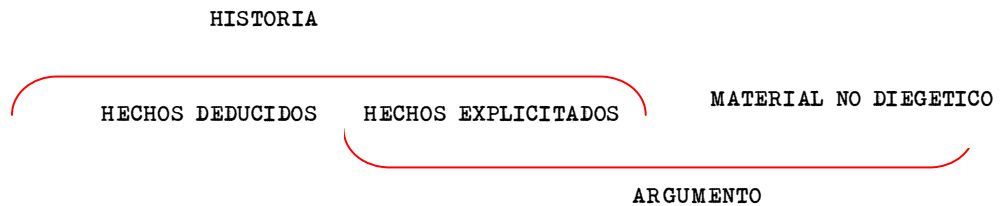
Es el tiempo de navegación, absolutamente lineal y desplegado en la operatoria de secuenciar los nodos elegidos por el usuario. La aparente homogeneidad de este tiempo empleado para recorrer una red multilínea y actualizarla en una secuencia de nodos, no lo es tanto. En este sentido la misma variedad constitutiva de cada tipo de nodo (imágenes, sonidos, textos, o distintas mixturas de materiales) propone variantes perceptuales (de lectura, de visionado) que alteran de este modo el más equilibrado flujo perceptual que se presenta en el caso donde las unidades de narración son más homogéneas.

Por otro lado observamos un segundo aspecto temporal que está asociado a la ficción misma y que se expresa en las relaciones que surgen entre el tiempo de la historia que se cuenta y el de la narración en concreto.

Darle una dimensión al tiempo es fijar su duración. Para el caso de una narración audiovisual no interactiva hacemos distinción entre duración de la historia, duración del argumento y duración en la pantalla.

Vemos que ese tiempo que señalamos como tiempo necesario para recorrer la red hipermedial, se corresponde en la cinematografía con la duración en pantalla, asociándolo directamente con la experiencia del espectador cinematográfico que se coloca "pasivamente" en su butaca frente a la pantalla de proyección. Duración de pantalla es duración de expectación (experiencia espectador). Por otro lado se nos presenta la distinción entre las duraciones del argumento y de la historia.

Tales diferenciaciones surgen de considerar los desplazamientos entre los hechos presentados explícitamente, los implícitos y deducidos por el espectador y la existencia de material extradiegético (Bordwel, 2003).

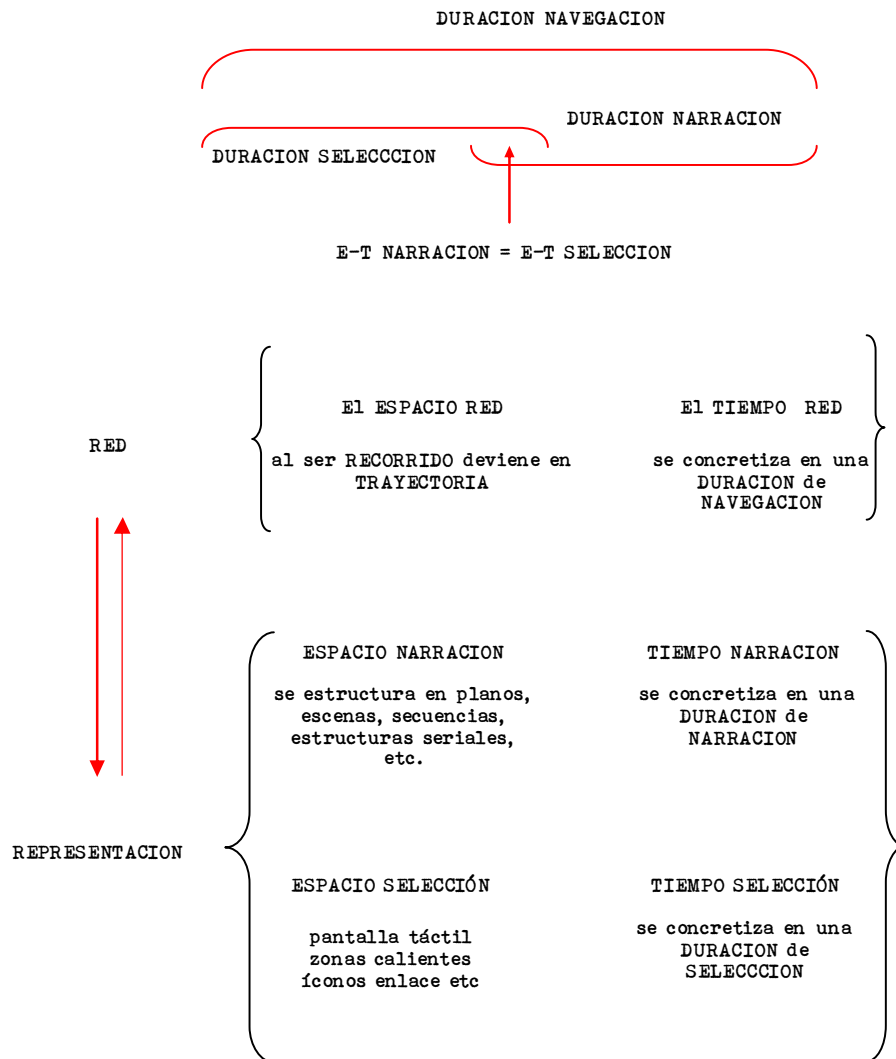


Las elipsis temporales, y cualquier otro tratamiento que module la duración de los hechos presentados (acelerándolos-comprimiéndolos o desacelerándolos-expandiéndolos) son los que provocan esta diferenciación entre hechos presentados y hechos deducidos⁸.

⁸Un caso muy particular se presenta en el film Titanic (Cameron, 1997) la duración en pantalla desde el momento del choque hasta el hundimiento del buque coincide con la duración de la historia y con la duración del argumento. Cameron no elige una resolución en plano secuencia que obviamente le garantizaría esta coincidencia de duraciones con solo cronometrar la hora y

En un hipermedia esta "duración de pantalla" se despliega en la heterogeneidad del material nodal y en la experiencia temporal de los enlaces. La duración nodal es heterogénea, signada por el tipo de lectura, y la actitud en la interactividad (que define la duración de los enlaces).

Intentemos sintetizar lo anterior con el siguiente esquema:



tanto del hecho real. Lo que recortan las elipsis se compensa con la manipulación que hace en las dilataciones temporales.

3. Medios y posicionamiento temporal

Interesa de qué manera se produce la actividad de recepción y qué afectaciones tiene el posicionamiento temporal del espectador del hipermedia. En el cine nos aproximamos a la sensación de "estar ahí en vivo", consolidándose para el espectador clásico de la cinematografía la renovación de la experiencia de algo ya sucedido (frente a la cámara) y representado en un continuo presente en la pantalla de proyección. (Metz, 2002).

En cambio la fotografía nos involucra en un "haber estado ahí" (Barthes, 1986), la primigenia placa fotográfica es un grabado de la propia realidad, una huella de algo que ya no está, el mismo dispositivo tecnológico nos garantiza que ha existido en un instante frente al lente objetivo. (Bazin, 1966).

En la pintura la idea de "contemplación" produce una suspensión, *"el cuadro pretende ser revelación, deslumbramiento, comunión: como mínimo complicidad"* entre el espectador y el autor pictórico. (Aumont, 1996, p.42)

En cambio *"la televisión puede producir una representación y difundirla al mismo tiempo que la produce"*, de forma tal que esta imagen es simultánea a la acción que muestra. (Fargier, 1995, p. 21). El término "directo" que se asocia a esta característica de simultaneidad es contrapartida para la mayoría de los otros medios de representación en donde lo representado "ya fue".

En el teatro, el actor siempre está en simultaneidad fenomenológica con la actividad de recepción del espectador (Gaudreault y Jost, 1995, p.108). Así se establece necesariamente la aceptación de una convención: lo que está sucediendo en el escenario es lo representado, el espacio convenido de representación se amplía en experiencias modernas incorporando otros espacios e incluso al propio espectador. En el teatro la negociación para la fijación de un espacio y tiempo de representación tiene las mismas características de la experiencia lúdica. Lo anteriormente puntualizado no deja de ser esquemático, la experiencia misma demuestra que la experimentación en los distintos medios produce solapamientos e incrustaciones, no obstante consideramos oportuno caer en esas simplificaciones pues refieren a modos esenciales, originarios, ontológicos.

En un relato hipermedia se produce un pivoteo y alternancia entre cada una de estas posiciones: la recepción de un fragmento de video establece un espectador del tipo cinematográfico, la experiencia de inmersión nos acerca a una forma que tiene que ver más con lo teatral, en donde la interactividad involucra a través de la participación dramática. Otras veces la interactividad nos exige una posición activa con la superficie de la pantalla.

Tales diferencias se expresan en la experiencia del espectador hipermedia. Estas particularidades pueden ser vistas con más claridad desde nuestra perspectiva de análisis según el siguiente desglose:

- Experiencia inmersión.
- Experiencia espectador.
- Experiencia pantalla.

4. Experiencia inmersión

En este caso la percepción y construcción de los parámetros temporales y espaciales responde directamente a la propia experiencia inmersiva. Vemos así que esa subjetiva directa estricta característica de los videos juegos no presenta diferencias conceptuales importantes con la realidad virtual. Así sea con importantes desarrollos de interfaces sensoriales o desde una pantalla que valoriza el punto de vista del jugador espectador, conceptualmente la idea es atrapar al espectador en la inmersión interactiva.

La característica fundamental es que espacio y tiempo se presentan como un continuo. Esto siempre es así mas allá de que en la realidad virtual los ajustes tecnológicos para construir un continuo son más extremos. Un casco de inmersión estereoscópico junto con guantes que simulan tacto, por ejemplo, son dispositivos radicalmente inmersivos sobre todo si los comparamos con un simple monitor con sus propios límites de encuadre.

Ya lo hemos desarrollado en los análisis del punto de vista: el encuadre, como límite (tanto en la pintura como en el cinematógrafo), es marca de enunciación, pues delimita la representación propiamente dicha de su entorno y de este modo enfatiza las diferencias entre el adentro y el afuera.

Gubern (1996) señala que al eliminar el efecto de encuadre-marco se produce un efecto perceptivo de inmersión (pues se diluye el límite de donde empieza y dónde acaba la ilusión). En los videojuegos para monitor el encuadre sigue existiendo, pero es encuadre sujeto a la voluntad (de teclado, ratón o joystick) del espectador jugador.

Recordemos que la industria del videojuego ha movilizado hoy día más que cualquier otra industria del ocio-entretención y esto gracias no solo al poderoso avance en el diseño del producto propiamente dicho sino también a una clara estrategia de distribución por medios de ya afianzada y popular inserción. La ausencia de videoconsola en un hogar encuentra sustituto en la computadora, los últimos avances en telefonía smartphone permiten experimentar versiones de videojuegos adaptadas a pantalla.

El videojuego no abandona su apuesta a la inmersión (aquella que le garantizarían los dispositivos protésicos), sino que por condicionamientos para su distribución masiva la adapta. En un video juego en subjetiva estricta el marco existe por supuesto, pero llevado a sus mínimas consecuencias como delimitador adentro-afuera. Los movimientos y giros reales de un jugador de realidad virtual, son reemplazados, sustituidos por el accionar sobre teclas o sobre un mando joystick. El video juego, en este caso, no relega la inmersión (a pesar de seguir haciendo uso de marcos) en la medida en que le sigue pidiendo al jugador (a través de la interacción) que actualice en tiempo real su experiencia del espacio tiempo de la representación, se le pide que viva en ese espacio tiempo, no que sea espectador.

La contemplación aparece reemplazada por la acción (o pseudo acción) del sujeto espectador (operador) y la narración es sustituida por la iniciativa personal, en la que el impacto de la sensorialidad eclipsa la estructura lógica o el relato articulado. (Gubern, 1996, p.171)

De manera que el jugador es demiurgo, la narración-ficción avanza temporal y espacialmente debido a la interacción entre el jugador y la máquina, usando

terminología hipertextual: lector (como espectador) y autor (como definidor de restricciones, escenarios, líneas potenciales de narrativa y operatividad del software en general), hacen avanzar la ficción.

Podemos extender esta clasificación a los juegos de estrategia o de modelación temporal (tipo simcity, simulador de ciudad, que dio posterior desarrollo a la saga de los sims) en donde el jugador adopta un rol todopoderoso (o de algún ente omnisciente) tomando decisiones sobre la modelación en el tiempo de mundos ficcionales. En estos casos a pesar de ya no ser un punto de vista único y mecánico, se requiere de inmersión y control (decisión propia) para guiar esa mirada abarcadora.

Dejamos de ser el héroe guerrero Aquiles, somos ahora Apolo o Palas Atenea, y vemos e intervenimos en las escaramuzas y combates entre griegos y troyanos. Somos personaje en tanto participamos, tenemos pasiones, podemos equivocarnos y estamos sujetos al devenir del tiempo y de los acontecimientos (exactamente como esos dioses griegos humanizados). Incluso podemos no ser el único todopoderoso y entonces nos enfrentamos con otro, con poderes comparables a los nuestros (otro jugador en red o la misma máquina).

Es importante señalar todo esto, así la secuencias narrativas audiovisuales en un videojuego de este tipo podrían asemejarse a una secuencia descriptiva cinematográfica (planos generales sobrevolando el campo de batalla, etc.), sin embargo está claro que es central en un video juego la asignación de ese punto de vista al jugador con fines de lograr una inmersión participativa en la ficción audiovisual.

Apuntemos esta diferenciación en la percepción del espacio tiempo por parte del espectador-inmerso: desplazar el tradicional adentro afuera de las expresiones audiovisuales tradicionales propicia una *nueva realidad subjetiva, territorio propicio para la condensación freudiana* (Gubern, 1996, p.167).

Especial mención se merece lo que se da en llamar realidad aumentada (RA). La RA virtualiza la pantalla para incrustarla en el campo visual del espectador (digamos que se reformula el sistema de representación haciendo desaparecer el soporte monitor o pantalla de proyección) Hablamos de incrustación porque en principio se plantea la coexistencia de ambos escenarios (pantalla y campo visual del espectador) a partir de anteojos de inmersión o proyecciones holográficas o a partir de adaptaciones (más accesibles para el consumo entretenimiento) mediante dispositivos smartphone o tablet.

En principio parecería que la RA es un desarrollo avanzado sobre la experiencia inmersión, apoyaría esta hipótesis el hecho que no se abandona el anclaje al punto de vista subjetivo del espectador, sin embargo en su uso con dispositivos de pantalla (smartphones o tablets) la operatoria de coexistencia que implica la incrustación de la representación en el campo ocular del espectador cambia algunas cosas: retomamos la analogía que usaba Gaudreault y Jost, (1995) comparando realidad virtual y teatro, nosotros decimos que la RA sería para los cascos de inmersión tradicional, como el teatro experimental, para el teatro tradicional, que rompe con el escenario como lugar de representación para abrirse a los espacios del público y las bambalinas.

En el caso de los smartfhone el marco sigue existiendo, pero su propia esencia de interacción de espacios tiende a diluir fronteras, a invisibilizar los límites.



Fig. Realidad aumentada. The witness

En *The witness* (el testigo) (Alemania, 2011)*, el usuario juega una búsqueda del tesoro muy especial que combina el relato policial detectivesco, con el posicionamiento gps, acceso a material vídeo, lectura de códigos QR (quick response) y otras informaciones, y el recurso central de RA para construir una mirilla a un pasado inmediato de modo que el jugador-espectador pueda visualizar en el mismo lugar de los hechos, las claves que le permitirán avanzar en la reconstrucción de lo sucedido. Todo centralizado en un dispositivo de telefonía smartfhone.**

* el testigo es otra experiencia producida por el canal 13 Universal, esta vez desarrollado por la productora alemana Jung von Matt/Spree, fue una experiencia puntual, localizada en espacio y tiempo (berlin, 2011), casi se diría una experiencia piloto que apuesta a futuros desarrollos

** en la novela de ciencia ficción *Luz Virtual* (Gibson, 1993) el autor se adelanta 10 años a la RA describiendo dispositivos oculares que actuando sobre el nervio óptico permiten ver más del mundo real, uno de los personajes puede ver, mediante estos anteojos, la reconstrucción de un asesinato en la misma escena del crimen.

5. Experiencia espectador

El lugar del lector hipermedia en este caso es más el de espectador (en clara referencia al espectador clásico de la cinematografía). Es clarificante plantear la dicotomía jugador y espectador como dos claros posicionamientos que puede asumir el usuario hipermedia.

Si en el caso del jugador es central la interactividad-inmersión y el motor de lo lúdico como pulsión y deseo, en el caso de la experiencia espectador lo más importante es el lugar de alguien que interacciona en la incompletud, el fuera de campo, el punto de vista variable como gestor de una dinámica del recorte de la historia; todos elementos ampliamente desarrollados en la narración cinematográfica cobran en este caso una importancia central. Es así que la participación del espectador se daría en la posibilidad de variar (el punto de vista, o las características plásticas de la representación por ejemplo).

Si en los videojuegos la inmersión propiciaba la participación al jugador haciéndolo actante liberado dentro de la misma narración, ahora el antiguo espectador cinematográfico es animado a participar como guionista o como cámara o como escenógrafo. Esta interacción-escritura audiovisual generalmente se produce diferida del momento de la visualización, de manera que en el devenir de un bloque de la narración audiovisual la actitud es de espectador, la presentación de un nodo enlace propone una pausa para la elección. Esta pausa en la narración audiovisual propiamente dicha se plantea habitualmente según otra percepción espacio temporal que llamaremos experiencia pantalla.

6. Experiencia pantalla

La organización de distintos elementos sobre la pantalla proponen otra forma de percepción espacio temporal caracterizada por los distintos elementos que la componen. Imágenes fijas, texto, imágenes móviles, y sonidos emergen de la bidimensionalidad.

La organización y el diseño de estos elementos que componen la pantalla determinan un territorio que el espectador hipermedia podrá explorar en la visualización, la lectura, y la escucha. En lo que se refiere a su dimensión temporal podemos afirmar que la pantalla y todos los elementos que la componen son una manifestación del presente (siempre entre el pasado y el futuro). La pantalla en estos casos deja de ser una representación bidimensional (cinematográficamente hablando) ocupa una tercera posición entre las tres dimensiones del espacio real y la única del tiempo (Liestol Gunnar, 1997).

En la práctica la percepción espacio temporal (así sea en inmersión como en el caso del tipo espectador) se suspende o articula con la bidimensionalidad, de manera que aflora la pantalla táctil con sus zonas calientes, gráficos, íconos o textos.

"Tanto el movimiento del espacio hacia el tiempo como la reducción de las tres dimensiones (..) se detienen a la altura de la pantalla y de su llanura bidimensional."
(Liestol Gunnar, 1997, p.128).

Ya hemos señalado la situación híbrida que se produce cuando un enlace se incorpora a la narración misma, sucediendo una coincidencia del espacio tiempo de selección con el espacio tiempo de narración, esta coincidencia habitualmente trae aparejada la misma incorporación al

escenario de la ficción audiovisual (dicha pregnancia de la dimensión espacial representada es, por cierto, terreno de la realidad virtual que naturalmente presenta enlaces de alta iconicidad). Más adelante desarrollaremos los tipos de enlaces, por lo pronto dejamos nota de este amplio terreno (desde la experiencia inmersión a la experiencia pantalla) que ocupan las distintas tipologías de enlace.

7. Derivas: del Streaming a la Realidad Aumentada Transmedia

Hacemos un paréntesis para revisar el camino recorrido en los (pocos) y vertiginosos años de desarrollo hipermedia, desde la puesta a punto y popularización del *streaming* hasta lo que se presenta como el futuro de las posibilidades *transmedia*. El camino recorrido señala importantes modificaciones que afectan en forma esencial la experiencia del espectador (usuario).

El streaming (del inglés stream, corriente, flujo, fluir) surge como alternativa a la descarga de archivos audio-video, las comunicaciones de banda ancha y los sistemas de compresión de audio y vídeo con calidad (mp3, mpeg-4, divx, etc.) habían hecho hacia el año 2000 mucho más fácil la descarga de grandes cantidades de información audiovisual, sin embargo la operatoria seguía requiriendo un tiempo considerable de espera antes de su visualización. (Covell, 2000)

El desarrollo de la tecnología *streaming* resuelve la descarga y reproducción de archivos de audio y vídeo a través de redes, su principio de funcionamiento se basa en que descarga y reproducción se producen simultáneamente y con un desfase que permite el proceso de transmisión por paquetes parciales de la totalidad del archivo. (Jones, 2003).

Los problemas de transmisión de información por paquetes en tiempo real, (retardo, dispersión temporal, pérdida, información duplicada etc.), desarrollados originalmente para información que no requería de una rigurosidad en su temporización son fundamentales en la transmisión de información video. "*Los protocolos de transporte para tiempo real (RTP) vienen a solucionar estas dificultades y garantizar un correcto y sincronizado fluir de los paquetes de información audiovisuales.*" (León-García y Widjaja. 2002, p.695)

Antes de este desarrollo la visualización de un archivo multimedia a través de internet, requería un proceso previo de descarga. El archivo íntegro debía ser transferido a la computadora y luego reproducido. Este tiempo de espera en la descarga tenía indudablemente consecuencias expresivas: "alejaba" al material audiovisual de lo ofrecido en el sitio propiamente dicho, esto es adquiría la categoría de material anexo.

Este avance técnico modificó entonces sustancialmente la manera en que se experimentará el video en la pantalla hipermedia, hasta ese momento activa y enlazada, con aceptable fluidez, para textos e imágenes fijas, pero disponible para la proyección foto-cinématica solo luego de una espera de "bajada de material".

Al mismo tiempo el *streaming* recupera la idea que venimos sosteniendo de "punto flotante" en lo que a la experiencia temporal se refiere, la pantalla de la computadora se parece más a un reproductor de video, a un proyector de cine, a un mecanismo que lee secuencialmente y ofrece las imágenes según su avance.

Contrariamente, los últimos recursos de los denominados *Transmedia*, (que en sus aplicaciones más novedosas en espacios públicos se anuncia requieren para su desarrollo de la puesta a punto de un sistema outernet*), parecería, contribuyen a descentrar la pantalla, la incrustación de las representaciones (de pantalla) en el escenario real establecen una modificación de las relaciones de campo-fuera de campo, y como consecuencia directa una importante vuelta de tuerca sobre la temporalidad de la ficción representada y sobre la experiencia temporal del espectador.

De modo que, parecería, dos movimientos inversos se producen (en lo conceptual) en el *Streaming* y en los *Transmedia*, por un lado la recuperación de la centralidad de la pantalla como soporte de las imágenes en movimiento, por el otro la incorporación e intersección de la misma en el mundo físico real.

* Párrafo aparte se merece la denominada outernet: un proyecto de red de datos unidireccional, fuera de internet, soportada por minisatelites geoestacionarios (más información en el artículo <http://blogs.publico.es/el-cuarto-poder-en-red/2014/07/08/outernet-un-paso-mas-alla-de-internet/>). La promoción de la idea es de *Media Development Investment Fund*, una organización que define outernet como "la versión moderna de la radio de onda corta". El material que se dice suministrará outernet: información y noticias, contenido educativo, aplicaciones como Wikipedia, Open Street Maps o Ubuntu y un sistema de alerta en caso de emergencias y desastres naturales. Más allá de las posibles razones no *tan humanitarias* que se puede vislumbrar en outernet, llama la atención que las aplicaciones transmedia no son exactamente desarrollos para, por ejemplo, la democratización del acceso, sino todo contrario, proyectos vinculados al ocio y el entretenimiento de los países centrales.

8. El tiempo de la selección

Los enlaces como pausas de la narración.

Observamos que a partir de la interactividad se producen nuevas duraciones contempladas en la definición del espacio tiempo de selección. Cada nexos o enlace en particular es un punto singular que modifica sustancialmente la temporalidad de la narración.

Interesa que sucede con los enlaces en la medida que en principio introducen en la narración una pausa, pausa que en cualquiera de los medios tradicionales antecedentes no existe, ya que en estos las ficciones se desarrollan en un flujo ininterrumpido.

Linealidad y unidimensionalidad se suman a un flujo narrativo más o menos continuo garantizado por la proyección en sala, en el caso del cine, o por segmentos o bloques seriales, en el caso de la televisión. La publicidad insertada en la emisión de un largometraje por televisión es un caso en el que por lo pronto no podemos negar se modifica significativamente la expectación, con interferencias más o menos arbitrarias (narratológicamente hablando). Igual que el espectador de largometraje en videodisco donde ya las pausas son decididas control remoto mediante, experimentándose así cierto control e interactividad sobre el discurso.

La singularidad de las pausas en estos casos poco tienen que ver con decidir el devenir de la narración, más bien son funcionales al medio (en el caso de la tv) o prestaciones añadidas por el soporte (avance, retroceso y pausa, capitulación, material extra, en el caso de dvd)

Una narración audiovisual que incluye nodos enlazados y bifurcaciones no solo es susceptible de ser analizada según lo que sucede con lo narrado en función de los contenidos o forma de cada bloque y de su interrelación,

también debemos estudiar que sucede en cada enlace que en principio provocará una suspensión del discurso narrativo.

Esta suspensión define una singularidad, un punto de aparente stop en la máquina narrativa, un paréntesis que permite e induce a la interactividad, si, pero también a nivel conciencia del espectador se produce una condensación de elementos ya narrados y elementos por narrar. Según Harpold "*...(el enlace) introduce una discontinuidad que no puede justificarse en un modelo espacial de la estructura narrativa del texto, un punto de singularidad donde todo lo que venía "antes" ha cambiado de maneras que no podían predecirse antes de esa ruptura.*" (Harpold, 1997, p.230)

Cuando el espectador "debe" elegir entre las opciones A, B y C, gran parte de lo contado hasta ese momento (todo lo representado con todos los textos disponibles del hipermedia: imágenes en movimientos, texto escrito, audio, etc.) se "abalanza" en la mente de un espectador que con su decisión contribuye a, por ejemplo, lograr un final feliz o trágico de la historia.

La ficción *The Outbreak* (www.survivetheoutbreak.com/) aborda un relato de zombies. Narra una situación conocida y ampliamente desarrollada en el género: un grupo encuentra refugio, fuera la horda zombie espera, parte de la puesta en escena y situación recuerdan al film fundacional de género de George Romero, *Night of the living dead* (1968).

Con un planteo que define perfectamente cuál es el personaje que nos representa, el relato avanza y se estanca en momentos en que se pide decidir sobre opciones que generalmente surgen de las diferencias de dos de los compañeros de aventura del protagonista (que todo lo discuten, nunca están de acuerdo) o de las decisiones que debe tomar nuestro personaje, ya solo con su conciencia.



Fig. bifurcaciones. The outbreak

Ir con Seth, o no, lleva la carga de alcanzar o no una meta, escapar del peligro inmediato o no; asimismo esa decisión está condicionada por la percepción de lo hasta ese momento acontecido. El dispositivo narrativo ajusta con variados recursos la identificación del espectador con el protagonista (observemos que en el caso analizado se centraliza en cuadro la figura de este y se expone la decisión a ir con uno u otro de los compañeros de aventura) de modo que la decisión se condimenta con empatías hacia los otros personajes, estrategias, etc.

Otro aspecto importante en estas ficciones es la alternancia de una ubicuidad espectadorial que va desde la identificación focalizada en el considerado protagonista, a la de un panóptico general del laberinto narrativo. En ambos casos lo que se fomenta es el deseo de avanzar: si tras una serie de decisiones el final no es el esperado, podemos volver a intentarlo una y otra vez, consultar la red de nodos para llegar a la situación deseada o para abarcar la totalidad de caminos posibles.

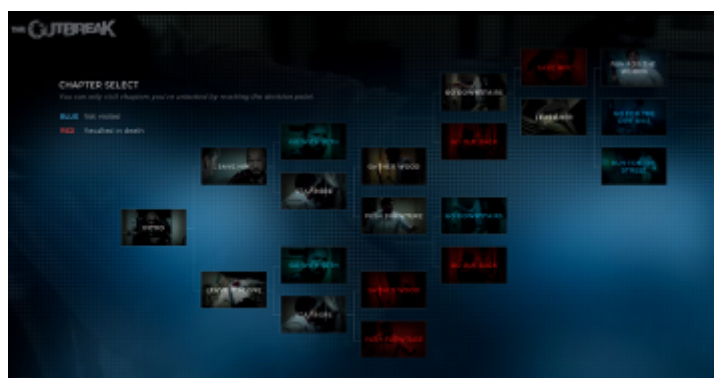


Fig. Mapa de laberinto narrativo. The outbreak

Examinemos distintas situaciones de enlaces en el interior de una ficción audiovisual. Un secuencia puede quedar estancada, en suspensión, a espera que el espectador decida el camino a seguir (en el caso de más de una opción disponible) o continuar (caso de un punto de estancamiento que para proseguir requiere de una participación, así y todo esta sea mínima, automática o superflua a efectos de la historia). El pedido de intervención al espectador en general es explicitado mediante una interfaz gráfica, aunque también se puede dar el caso de la presentación de una serie de preguntas formuladas mediante la irrupción en pantalla de un cuestionario de recuadros activos.

En ambos se produce una suspensión del tiempo de lo narrado. En los juegos interactivos en donde el jugador es parte de un continuo temporal y espacial, el tiempo de lo narrado coincide, se superpone con el tiempo de selección, la narración avanza con y gracias a la intervención del lector espectador de manera que cuando este no acciona es muy posible se produzcan los casos de repetición o el llamado palíndromo o anillo hipermedia. (Moreno, 2002).

La repetición de una imagen llama la atención, la repetición e inversión de movimiento emula un estancamiento de la acción narración, del flujo temporal. Los banners (palíndromos publicitarios) presentan el mismo esquema: un llamar a intervenir, a enlazar con el producto publicitado. Mediante la repetición (el movimiento anómalo), el loop indefinido que es a la vez pausa que invita a la interacción (además de, por supuesto, infinidad de otras técnicas para producir este efecto).

Decíamos pues que en los videojuegos espacio tiempo de selección y de narración en general coinciden, a partir de la no-acción por parte del usuario del videojuego la pausa se incorpora a la narración, de modo que se hace actuar al personaje encarnado que, por ejemplo, se toma un descanso, o se duerme, o nos increpa para que decidamos, etc.

Estas situaciones bien diferentes de coincidencias y no coincidencias en los enlaces entre el tiempo de la intervención del usuario y el tiempo de la narración se puede explicar según el siguiente esquema:

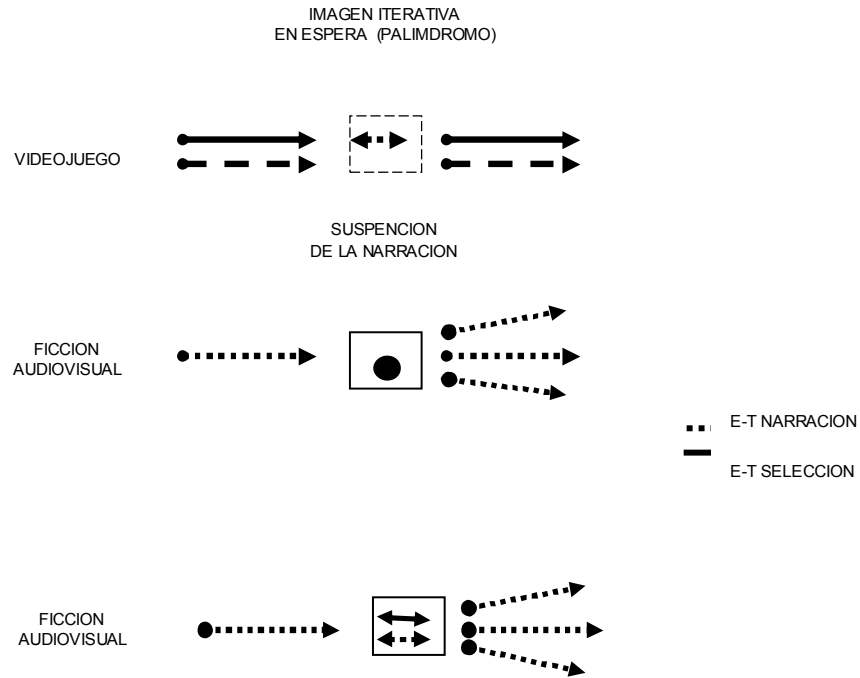


Fig. Palíndromos y pausas

El primer esquema intenta valorar los espacios y tiempos de selección y narración en un video juego tradicional, vemos que si por alguna razón el jugador deja de intervenir se produce la pausa iterativa del palíndromo. El segundo esquema corresponde al de una ficción con opciones múltiples, estancamiento fijo, sin palíndromo. El tercero corresponde a una ficción audiovisual con palíndromo, la diferencia con el primer caso es que el estancamiento esta fijo, predeterminado y que el avance general de la narración no está condicionado a la selección.

Se puede dar también el caso en que la pausa no es indefinida sino que está acotada a un tiempo determinado,

se le señala al espectador las opciones y si en un lapso de tiempo no elige por su cuenta, la ficción continua por un camino predeterminado. Es el caso del videoclip interactivo de animación *Ink* (2014) de Coldplay (<http://www.coldplay.com/ink/>), las limitaciones en el tiempo se justifican en la necesidad de la sincronía en el avance de la canción misma junto con la historia animada y ramificada. Los enlaces están incorporados a la ficción mediante objetos señalados.

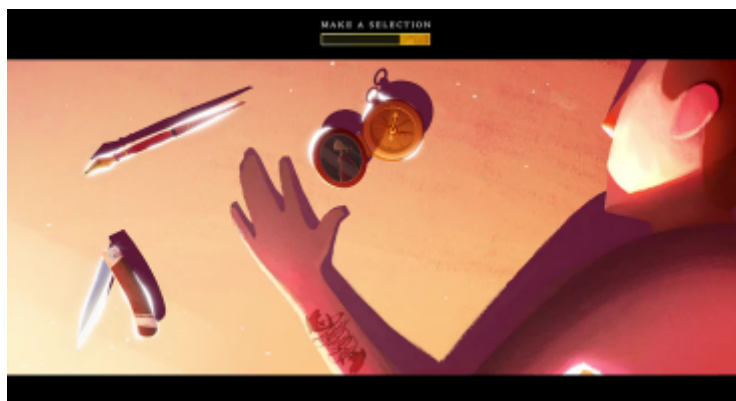


Fig. Pausa selectiva a término. Videoclip Ink

En un formato como el serial cada bloque de visualización coincide con la serialización misma de manera tal que la intervención del espectador solo es a nivel de elegir el orden de visión (pudiendo por supuesto no coincidir con el que habitualmente se propone en estos casos como el más conveniente o correcto). Además podemos considerar que dicha participación o intervención del espectador es externa al flujo de la narración y por lo tanto no produce situaciones de suspensión (cada bloque coincide con una unidad narrativa serial).

Quedaría también por señalar las importantes escisiones que se producen a partir de los reproductores multimedia de streaming o de la descarga de archivos anexos. No solo

en el caso de un producto hipermedia, así estemos tratando un hipertexto puro sabemos que siempre hay una pausa entre bloques que surge de las características del diseño informático o de los límites de la velocidad de procesamiento de la información (Harpold, 1997, p.229) en todo caso la pausa entre dos lexias audiovisuales induce un espectador característico que se ve definido por una variedad de nuevos parámetros.

Dependerá en cada situación de los diseños informáticos adoptados: en el mejor de los casos el visor multimedia se integra a la totalidad de los elementos en pantalla, en caso contrario la visualización puede adoptar el esquema de ventana superpuesta. La "perturbación" en la dinámica del enlace será máxima en el caso de que el diseño solo permita acceder a cada uno de los bloques mediante la descarga a la computadora y posterior visualización.

Tipologías de enlace

El caso más simple es aquel en donde cada bloque de visualización coincide con una serialización que hace a la ficción misma, de modo que la intervención del espectador solo es a nivel de elegir el orden de visionado, la acción del espectador es externa al flujo de la narración y por lo tanto no produce situaciones de suspensión pues cada bloque o nodo coincide con una unidad narrativa serial. Es el caso del serial argentino *el pasajero*, (www.elpasajero.com).

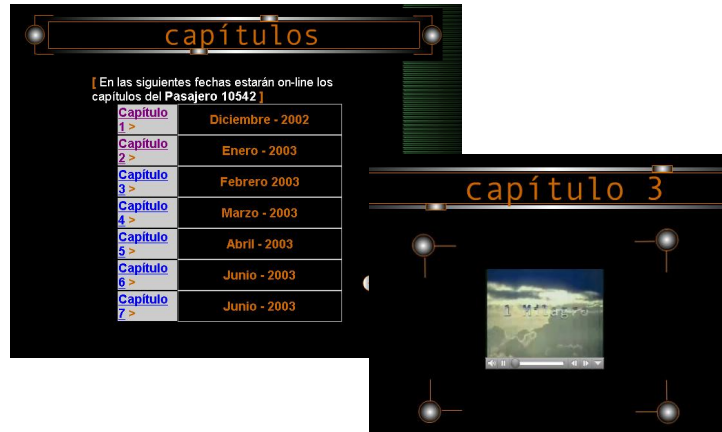


Fig. Nodo coincidente con capítulo serial. El Pasajero

En la ficción mexicana *modem drama* (http://delete.tv/modem_drama/) los enlaces se presentan como una suspensión del relato audiovisual, las elecciones que se proponen afectan al desarrollo mismo de la historia. En lo formal los enlaces son interfaces gráficas clásicas. El espacio-tiempo de la narración está diferenciado del espacio-tiempo de selección. En el diseño mismo del interface no hay intentos de llamar la atención para agilizar la intervención del espectador. Distinto es el carácter del enlace en aquellos casos en donde el devenir de la narración depende de una intervención que más tiene que ver con recursos ya tradicionales en los videojuegos, es el caso de Bank Run (<http://www.bankrungame.com/>) donde se insta al espectador a intentar superar una dificultad del protagonista

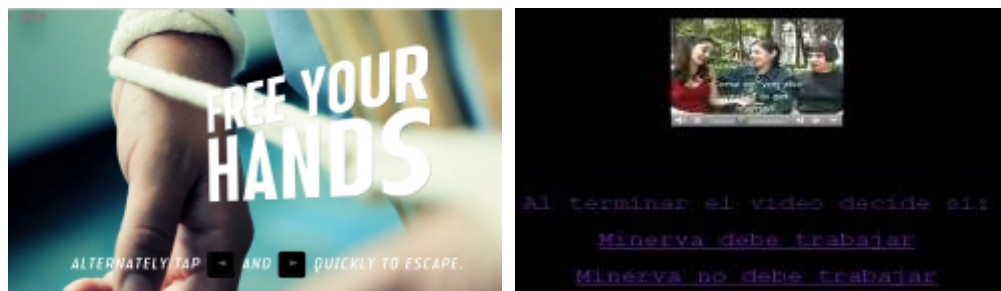


Fig. Suspensión en el interior de narración. Bank Run y Modem Drama

En la ficción interactiva publicitaria española *los profesionales* (www.mahou.es), (historia *marcelina pan y birra*), el espacio-tiempo de selección y el espacio-tiempo de narración siguen diferenciados. No obstante se produce una mayor integración entre ambos. La convivencia en el espacio pantalla, la no suspensión de las acciones en la narración y la apelación al espectador para que intervenga, son aspectos que contribuyen a esta mayor integración. Se produce un palíndromo visual de un personaje que intenta iniciar una pirueta de baile, la intervención del espectador en un menú textual habilita la prosecución de la narración.



Fig. Suspensión Palíndromo. Los Profesionales

En el culebrón brasileño *Love at first site* (<http://www.novelaweb.com.br>) como en el relato de ciencia ficción español *Hezomagari* (<http://hezomagari.com/>) se integran el espacio-tiempo de selección y de narración mediante la incorporación del medio digital como parte de la historia. Adoptando el modo de una historia epistolar electrónica (en el caso del culebrón), o en la propia indagación detectivesca del protagonista (en el caso de

Hezomagari) la historia se va articulando a través de una serie de mails y sesiones de chat entre los protagonistas.



Fig. selección integrada a la narración. Love at first site

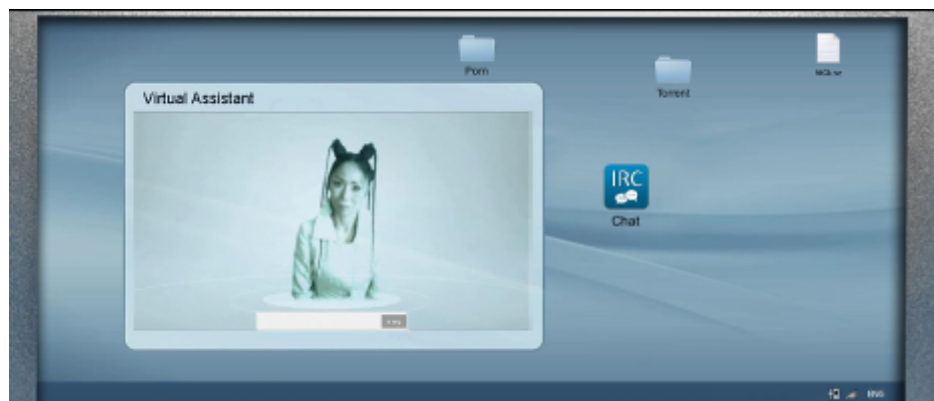


Fig. selección integrada a la narración. Hezomagari

En *Los profesionales* (www.mahou.es) (historia *china express*) se integran el espacio-tiempo de selección y el de narración a partir de un enlace mimético que introduce al espectador en la acción misma de la narración. En el caso graficado observamos una primera pausa que incita al

espectador mediante un mensaje textual, la superación de esta primera pausa coloca a la narración en un palíndromo visual (controlado en este caso por el espectador que podría suspender indefinidamente los intentos de recuperación del gorro).



Fig. Enlace palíndromo. Los Profesionales

Quedaría desarrollar un caso en donde la selección se ha integrado plenamente al espacio de narración, esto es se ha logrado diegetizar al espectador incluyéndolo en la historia haciendo que su intervención sea ni más ni menos que a través de un diálogo con el protagonista. Se trata de *Last call* que experimenta un formato cinematográfico interactivo (desarrollo de la agencia publicitaria *JungMatt Von-Berlin* para el canal Calle 13 de Universal Pictures, año 2010).

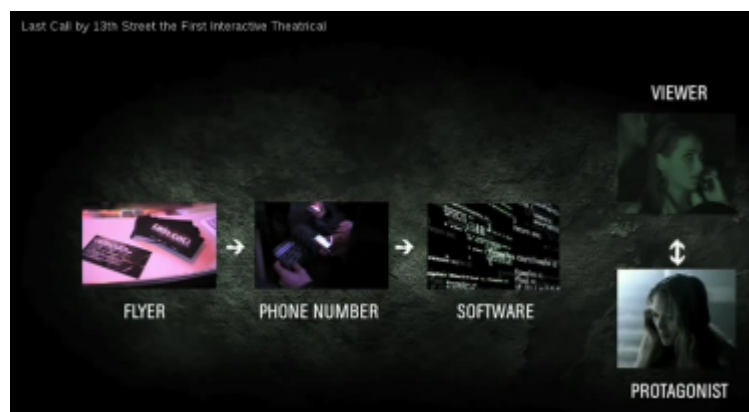


Fig. Ficción interactiva Last Call

En *Last call* alguien huye, busca, es perseguido en un laberinto de escaleras y ruinas, de pronto ese alguien marca en su celular y un teléfono de entre los espectadores suena. El perseguido le pregunta al espectador por donde seguir, de sus indicaciones depende el porvenir del protagonista. El dispositivo técnico para el funcionamiento de *Last Call* comienza antes de la proyección, con un ticket de entrada que asigna y permite a cada uno de espectadores introducir un código de activación y reconocimiento del aparato telefónico (con solo enviar un sms), entre todos los espectadores habrá uno al que le toque recibir esa llamada. *Last Call* es un relato pensado exclusivamente para una sala colectiva cinematográfica, primero se produce un "sorteo" entre los espectadores, solo uno será el afortunado que podrá dar indicaciones al protagonista del film, solo uno aparentemente podrá vivir su propia "*Rosa Púrpura del Cairo*" y decimos aparentemente porque se detecta, ya en el mismo tipo de evento se reconoce, que se fomenta y amplía el carácter ritual, de experiencia colectiva. No olvidemos las otras formas de ser espectador, más irreverentes, socializadas, ritualizadas, que agregan a la pantalla, el espectáculo y la experiencia del grupo. Por eso a pesar que el llamado telefónico sea solo para uno sabemos que tendrá repercusiones en los otros espectadores, de hecho todos en la sala saben y esperan con el teléfono encendido, todo lo contrario a lo que fija la norma habitual, con el volumen al máximo para no dejar pasar la oportunidad de atender y así poder ser también protagonista.

9. El tiempo de la narración

El espectador demiurgo temporal

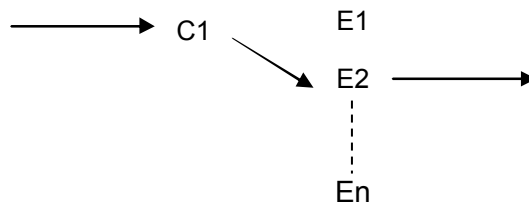
Podemos imaginar infinidad de manipulaciones del parámetro temporal realizadas por el propio autor-realizador antes de decidirse por su versión definitiva. Orden, duración y frecuencia son en cualquier ficción audiovisual de los medios tradicionales terreno de decisión del autor. Su operatoria es fundamental en la construcción de una narración que soporte el interés y la sensibilidad del espectador. Según las preceptivas más convencionales, el que no decaiga el interés del espectador, depende de la construcción de ritmos internos en las secuencias o de "podar lo que sobra para agilizar lo que se cuenta". Ahora en este nuevo objeto que es el hipermedia, las determinaciones de orden duración y frecuencia son, en parte, delegadas al lector; decir "en parte" es aceptar que el rol del autor sigue existiendo. Moreno (2002) habla de secuencias autoriales y secuencias lectoautorales. Señalando que en ocasiones el autor propone una serie de posibilidades no secuenciales que se transforman en secuencia por acción del lectoautor. De manera que el realizador propone un "espacio inerte y la acción que imprime el lectoautor en ese espacio desarrolla una unidad espacio temporal". Otras veces el autor propone una serie de secuencias que el "lectoautor ordena". Ambos casos para nosotros son ejemplos que se corresponden con productos en donde prevalecen la inmersión espacio temporal o la escritura audiovisual.

Las restricciones del autor: enlaces y vinculación nodal.

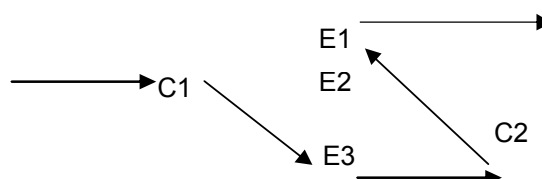
El planteo de restricciones-sugerencias de camino a seguir que proponga el autor dependerá fundamentalmente del sistema formal que adopte la narración.

El realizador no solo tiene la posibilidad de guiar al espectador optador definiendo las relaciones nodales (tipo, sentido, etc.), también define y guía en la elección de un modelo o sistema narrativo que defina las relaciones entre nodos.

Un sistema de tipo narrativo (Bordwel, 2003) atenderá, entre otras cosas, cuidar la existencia del motor causa-efecto y podrá liberar a la elección de una multilinealidad en la narración:



De manera que si antes a una sola causa se producía un solo efecto ahora hay múltiples efectos para una misma causa. Podría también inducirse convergencias de la narración. Según el siguiente esquema



Imaginemos que el espectador elige el efecto 3 (E3) la narración continuaría hasta un nuevo punto causal (C2) que nos remitiría (y sin posibilidades de elegir) como espectadores al E1.

El esquema se puede enriquecer hasta donde se pueda y se quiera. La causalidad sigue funcionando en la multiplicidad y el autor puede inducir un camino a seguir. En el ejemplo a pesar de no haber elegido E1, el autor lo termina guiando.

Si revisamos qué sucede con la articulación temporal en sistemas no narrativos, según Bordwel (2003) sistemas asociativos o abstractos, veremos que en estos casos se apela más a la labor deductiva, e inferencial del espectador mediante el uso de imágenes que se concatenan en el montaje.

Ahora las posibilidades de escritura del espectador se aplican modificando esta cercanía de las imágenes o secuencias que otorgarían sentido a la narración. No son ahora problemas del autor (en su diseño para la intervención de espectador) las relaciones argumentales, dichas relaciones no causales surgen fundamentalmente, se consolidan a partir de parámetros como el ritmo, el compás y el acento en las imágenes.

Las correspondencias entre sonido e imagen, el uso de la banda sonora en general, las frecuencias de corte por secuencias, los desfases de los tratamientos en la duración de un plano (ralentí, aceleración) son algunas de las características temporales que garantizan el funcionamiento de un sistema asociativo o abstracto. Si hablamos de la posibilidad de autoría compartida estos sistemas narrativos permitirían a nuestro entender un amplio desarrollo.

La articulación propuesta por el autor en el diseño de la trama hipermedia ya no será la de una lógica argumental en bifurcaciones de guión, o estructura rizomática de realidades coexistentes. Ahora los bloques podrán ser meramente descriptivos, y el autor tendría que preocuparse por inducir una estructuración (que les otorgaría el lector) para hacer aflorar sentidos connotados, metáforas o simbologías.

Si un film como *Baraka* (Fricke, 1992)* fuera rearmado según el azar obtendríamos una especie de "*cadavre exquis*" audiovisual en el que seguramente podríamos comprobar que a pesar de perderse algunos sentidos propuestos por el director (en su armado original) aflorarían otros a partir de este experimento de montaje azaroso, puede que hasta el sentido general acabara siendo contradictorio con el original del autor, pero es difícil imaginar el caso límite del sin sentido.

Existirá en todo caso un autor consciente de las restricciones que se deben tener para con el espectador y también un autor confiado en que, bajo esa estructura (más o menos rígida, abarcativa, desarrollada), se moverá un espectador-optador que sabrá encontrar sentido en la propia búsqueda, un espectador comprometido con una actitud activa para la construcción de una maquinaria narrativa. (Liestol Gunnar, 1997).

El autor o realizador hipermedia, con una estrategia para el diseño de nodos y enlaces, y el usuario, el espectador

* lo mismo valdría para films como "Koyaanisqatsi" (Reggio, 1983) y "Powaqqatsi" (Reggio, 1988) o "Microcosmos" (Nuridsany-Pérennou 1996), todas producciones documentales que se pueden encuadrar en un intento de plasmar poemas audiovisuales de visiones más o menos cósmicas, ecológicas, místicas, etc.

hipermedia, con una actitud no mecánica, expresan en el enlace una búsqueda de sentido, una confianza en la narración (producto de un objeto secundado, tutoriado, o en el caso extremo, completamente liberado por el autor en su política de una poética narrativa expresada en las restricciones).

La existencia de interactividad implica para el espectador optador recorrer según sus expectativas los materiales nodales, expectativas que podrán o no incluir la necesidad de una narrativa causal, o una forma asociativa, o más abstracta, anárquica o lúdica; lo esperable, lo deseado se actualizará en el mismo avance, cada enlace será un paso que podrá definir también los pasos siguientes, el plan del autor se materializará o no, pero los deseos del espectador también cuentan, y como resultado podrá haber navegación o naufragio, encuentro o desencuentro de expectativas.

Orden, duración y frecuencia

Metz (1973) distingue entre el tiempo de lo narrado y el tiempo de la narración. Establece claramente desde una mirada a lo temporal la distinción entre significado y significante. De este modo la narración es el artificio en la escritura de un esquema temporal que refiere a otro esquema temporal.

Este modo de abordar el análisis de la estructura temporal según dos ejes, según dos esquemas temporales que refieren a lo que se narra y la narración misma, o si se quiere a la historia y el discurso, había sido desarrollado para los estudios narratológicos literarios (Genette, 1989), siendo posteriormente aplicado, y completado para el caso de

narraciones audiovisuales (Gaudreault y Jost, 1995) (Aumont y Marie, 1993)

Estableciendo puntos que señalan relaciones de orden, duración y frecuencia entre historia y discurso, podemos avanzar en la definición y comprensión de las formas de estructurar temporalmente.

Organizar según estas tres dimensiones nuestro análisis temporal requiere aclarar que consideramos las relaciones de:

- Orden: confrontando la sucesión de los acontecimientos que supone la diégesis (o historia) al orden de su aparición en el relato (discurso).
- Duración: comparando el tiempo que dichos acontecimientos deben tener en la diégesis y el tiempo que tardamos en narrarlos.
- Frecuencia: estudiando el número de veces que tal o cual acontecimiento se halla evocado en el relato, en relación al número de veces que se supone que sobreviene en la diégesis. (Gaudreault y Jost, 1995, p.112)

En el primer esquema se analizan las relaciones de orden entre los sucesos tal cual son propuestos en la narración y de la manera que se presentarían en la historia o suceso. Relatar el suceso A situado temporalmente en el núcleo de la historia misma sería un comienzo "in medias res" como el de la *Iliada*. El caso de comenzar con el suceso B ubicado en el final de la historia tiene como ejemplo celebre a *Citizen Kane* (Welles, 1941).

Las posibilidades básicas que se presentan según las modulaciones de orden (Anacronias) son la Analepsis (vuelta atrás) o flashback en terminología cinematográfica anglosajona. Los saltos adelante o Prolepsis o flashforward.

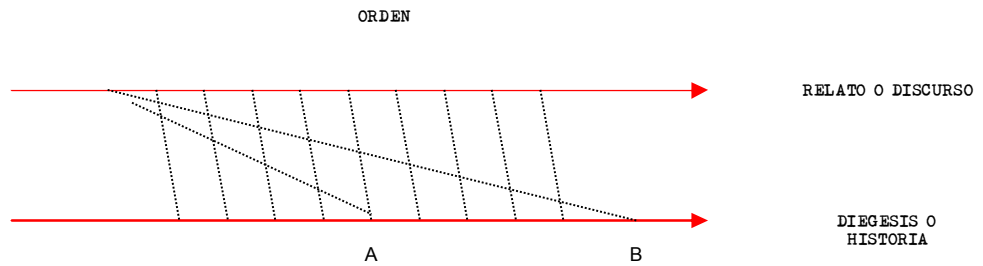


Fig. relaciones de orden relato-diégesis

El segundo esquema corresponde a los distintos casos que surgen de considerar la duración como parámetro. El resumen y el alargamiento se presentan como una compresión o dilatación de la duración de un determinado suceso en el relato. La elipsis permite obviar sucesos en el mismo relato y la pausa permitir una duración en el relato frente a un avance nulo en la historia. Por último la escena es cuando existe una correspondencia directa entre el suceso referido y la duración que se le da en el relato.

Gaudreault y Jost (1995) ejemplifican cada una de estas situaciones para un relato audiovisual.

Escena	TR = TH	Correspondencia temporal. Ej: plano secuencia, montaje estricto sin elipsis temporales funcionales.
Elipsis	TR = 0	Salto temporal de la historia en el relato. Ej. "Podar lo que se considera inútil". Elipsis funcionales.

Pausa	TH = 0	Suspensión temporal en el relato. Secuencias descriptivas que no hacen avanzar la historia.
Resumen	TR menor que TH	Compresión temporal de la historia. Sinopsis, introducciones o cierres. Compresión del montaje acelerado de Einseintein
Alargamiento	TR mayor que TH	Dilatación temporal de la historia. Expansiones temporales formales. Montaje (des) acelerado.

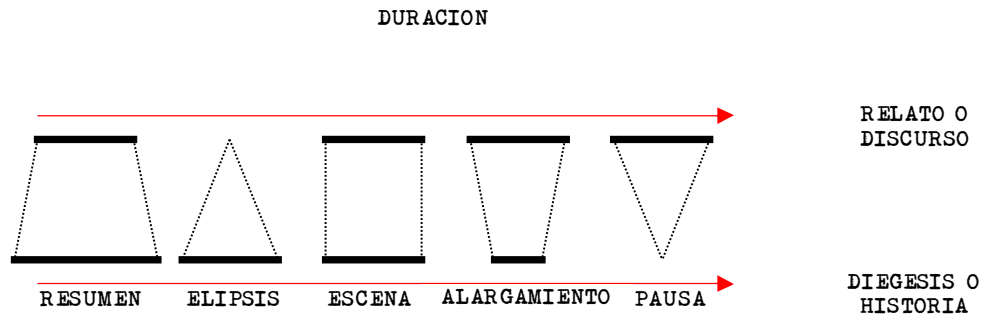


Fig. relaciones de duración relato-diégesis

En un hipermedia las modulaciones de la dimensión duración se presentan gracias a ciertas dinámicas en la lectura/navegación. Las elipsis se presentan con frecuencia en los mismos enlaces, pero debemos tener en cuenta que si el segmento temporal obviado luego se presenta, entonces esa elipsis se transformará en un recurso de reordenamiento en salto hacia atrás (un flashback), depende de cómo sean recorridas las lexias del hipermedia y de si el autor ha decidido, o no, la existencia de un determinado segmento temporal.

Asimismo son comunes los alargamientos, e incluso las pausas, generados en la visualización de material complementario o anexo vinculado a lo que se venía narrando. En el mismo sentido actuarían procedimientos formales que apuestan a una estética de la saturación y/o la variación sobre un mismo tema. Tales procesos se pueden realizar entre elementos homogéneos o heterogéneos audiovisuales.

El esquema siguiente caracteriza las distintas posibilidades según la frecuencia con la que se presentan los acontecimientos o acciones. Singularidad, recurrencia, singularidad múltiple e iteración.

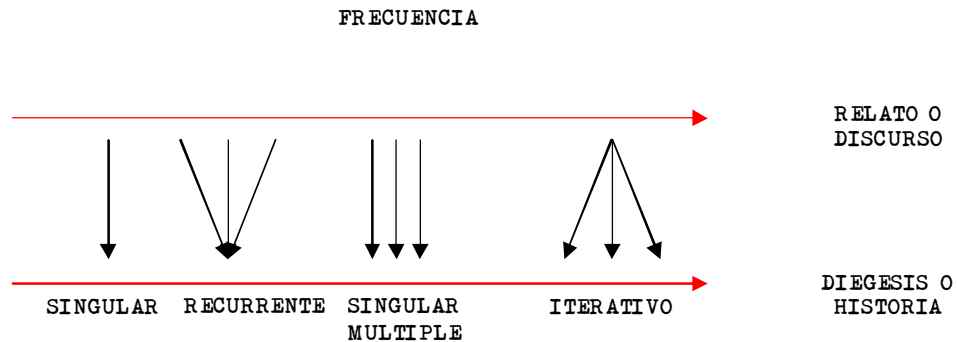


Fig. relaciones de frecuencia relato-diégesis

Todas estas son relaciones que han sido extensamente estudiadas y aplicadas en la literatura y en las narraciones audiovisuales. Como ya hemos señalado la recurrencia y la iteración se presentan como formas retóricas comunes en el hipermedia. Las razones de esto van más allá de una simple y aislada decisión formal de un autor que induce mediante diseño, o de la impericia de un espectador que repite caminos, no debemos olvidar que

el mismo soporte digital induce en gran medida la existencia de estas formas.

La repetición. Figura retórica esencial.

"...todos esos efectos que puedes extraer de la repetición de una imagen o un sonido..." (Bresson, R., 1997, p.48)

La repetición de algún fragmento audiovisual es una figura retórica que se presenta como fundamental en la experiencia de visualización de una ficción audiovisual interactiva. A los ya señalados fragmentos iterativos invariables que propone el autor en algunos enlaces a modo de palíndromos audiovisuales para llamar a la acción al espectador-optador, debemos sumar los momentos iterativos que surgen en la misma experiencia de la interactividad.

Puede suceder que el espectador optador busque la repetición para leer con mayor profundidad una determinada secuencia, o para disfrutarla nuevamente. (Moreno, 2002)

Esta actitud generalmente es justificada desde la experiencia lúdica, la idea del replay, la repetición de una transmisión televisiva sobre un hecho de importancia clave, puede ser una función ya fijada por el autor o no. De todos modos la existencia de esta función retórica tiene su sentido desde el reconocimiento de una gramática audiovisual ya establecida (de una necesidad por parte del espectador optador de volver a ver la jugada de gol).

Pero también puede suceder que la repetición se produzca a manera de presentar una muestra o parte del contenido de una secuencia. La presentación clásica de selección de capítulos que presentan los largometrajes editados en DVD

se ha estandarizado de manera tal de presentar al espectador optador un mosaico de palíndromos (audiovisualmente dinámico). Esta forma de presentar la estructura general de la ficción es común en los seriales colgados en la red, en donde su mismo formato serial justifica tal presentación.

Por último debemos considerar una forma de repetición que se produce en la misma experiencia de navegación del espectador optador.

Este proceso no podemos dejar de asociarlo con la misma experiencia de escritura audiovisual del autor, pues, en el mismo proceso de optar y seleccionar y secuencializar, el espectador está decidiendo el montaje de la ficción. Nos ayudará entonces revisar la experiencia autoral en el montaje o edición a fines de encontrar correspondencias con la experiencia escritural del espectador.

La repetición. Experiencia autoral

Uno de los procesos de la fase productiva audiovisual más profundamente afectados por las llamadas tecnologías digitales ha sido el llamado proceso de posproducción. El acto mismo de armar, de editar, de montar cada uno de los trozos de espacio-tiempo (cada uno de los planos) es una operatoria que ha sufrido cambios acorde con las nuevas herramientas en juego.

Tradicionalmente, y con cierta rigurosidad que proviene más de posiciones artesano-profesionales, se ha distinguido la palabra montaje (para cuando dicho proceso se realiza en material fílmico cinematográfico) de la palabra edición (que designa el mismo proceso pero para material videográfico).

Lo cierto es que, con una mirada que enfoque el tema desde el ámbito de la escritura en imágenes, este proceso sería equiparable (articular planos entre sí, articular secuencias entre sí, tanto visuales como sonoras), solo se distinguiría en cada caso la plataforma tecnológica: soporte del material, tecnología para realizar el proceso, etc.

Pero sucede y esto es lo que nos interesa aquí, que estas diferencias en las tecnologías inducen esquemas mentales, propician distintos tipos de inferencias, relaciones que obviamente se traducen en mayor o en menor medida en el producto audiovisual final.

Sabemos que en el momento mismo del armado la tecnología digital ha sido factor central, que ha modificado el método de armado, que ha inducido nuevas formas de relacionarse con el material y que esto necesariamente ha acabado influyendo sobre el producto final.

La denominación sistema lineal de postproducción define a la operación misma y resume perfectamente el carácter secuencial unidireccional en el trabajo de montaje. Sin embargo, la denominación no-lineal no hace referencia a importantes características que le son propias, como son la serialidad, las posibilidades combinatorias y permutativas inclusive las formas de romper la linealidad a nivel estructural en el desarrollo de una trama o red.

Revisar algunas características de las series numéricas nos puede servir para el caso: una serie se formula a partir de un factor numérico constante y un factor variante dependiente de un contador.

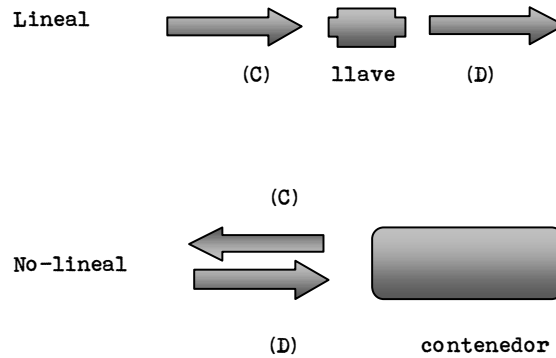
Según la tendencia o no a un valor se las denomina series de convergencia o de divergencia. Los conceptos convergente - divergente, cerrado - abierto, pueden ser

planteados para la resolución a nivel estructural de lo serial.

En una estructura audiovisual que usa de lo serial-repetitivo como un recurso tecno expresivo, el factor constante es el elemento base (visual o sonoro), el factor variante es la aplicación diferencial (modulación, ajuste, efectización de alguno de sus parámetros constitutivos, visuales y/o sonoros) generalmente producido mediante una herramienta del propio *software*.

Las formas de posproducción digital-nolineal ofrecen desde su plataforma tecnológica la producción de series: un sonido ruido base repetido con diferentes tratamientos y ecualizaciones no es una solución privativa del sistema no lineal, pero la clonación (*copy-paste*) y la variación (diferenciación) mediante por ejemplo la aplicación de una función variativa a cada clon son elementos existentes, especificados, denominados herramientas en el *software* de aplicación, mientras que en un sistema lineal el procedimiento sería llevado a cabo mediante maniobras externas a la plataforma tecnológica.

Como punto de partida para diferenciar las condiciones de posproducción lineal y no lineal, podemos intentar hacer un análisis a la luz de dos esquemas base que consideran las condiciones de flujo o movimiento de la información. Mientras en un sistema lineal el flujo está dado segmento a segmento, controlado por una llave que permite el paso de cada unidad previamente ubicada en puerta, en un sistema no lineal la información es contenida, retenida en un reservorio para su ordenamiento y procesamiento.



Donde:

Carga de material sin procesar. (C)

Descarga de material procesado. (D)

Fig. Posproducción audiovisual lineal/no lineal

En uno y otro sistema observamos las siguientes diferencias:

- En el sistema lineal las determinaciones de orden vienen dadas en la flecha de entrada y las duraciones por el accionar de la llave.
- En el no lineal las definiciones de orden y duración se realizan en el contenedor.
- En un sistema analógico (lineal) el material sufre en el copiado una degradación permanente.
- Las posibilidades de clonación del material, tanto visual como sonoro, tiene en el sistema digital (no lineal) la característica de esencial constitutivo.
- En el sistema lineal las herramientas se diferencian, manteniendo la distancia y diferenciación entre las señales. Se dispone de una consola para el sonido (ecualizador, control de volúmenes, efectos) de funcionamiento analógico y/o digital. La señal de vídeo es tratada mediante una consola de aplicación de funciones digitales

predeterminadas y acotadas con entrada y salida analógica. Las herramientas son bien diferentes, de aplicación y uso diferenciado. La visualización y escucha para el operador no tienen otro lugar de relación que no sea la de la reproducción del material procesado.

- En un sistema no lineal se ve la banda de sonido del mismo modo que la banda imagen. Se equipara la forma de ver y procesar la señal visual y la de audio. La tendencia de normatización de los distintos *software* iguala las herramientas, tanto en procedimientos, como en presentación, nomenclaturas y uso. El sonido se puede "ver" en la mesa de armado del proyecto.

La imagen se esquematiza en la presentación segmentada por *frames*, es una tira con un rótulo gráfico que informa sobre la imagen que contiene. La visualización de ambas señales en la operatoria se modifica profundamente.

La visión gráfica del proyecto (*frame a frame*) presentado sobre una mesa de armado puede ser vista como una emulación del trabajo manual en una moviola. Sin embargo el montaje de celuloide no abandona un esquema lineal secuencial del armado, tengo todo el material, pero enrollado en las bobinas, solo puedo ver en el visor de la moviola un instante, el seleccionado: "estoy parado aquí, y recuerdo lo que hay por delante y lo que hay por detrás". En una edición lineal diría: "estoy parado aquí, recuerdo lo que hay detrás e imagino lo que vendrá." En un armado no lineal tengo una visión de la totalidad, puedo visualizar un mapa estructural.

En un software de posproducción simple, desarrollado para un mercado hogareño de edición de grabaciones caseras como el *Windows Maker*, observamos una resolución gráfica simple y efectiva que divide el total de la pantalla en

sector de reproducción y monitoreo de cada uno de los materiales, de un sector de línea de tiempos donde se tiene una mirada abarcadora de la organización y secuencialización del material y, además, de un sector organizado como mosaico que presenta la totalidad de los clips de video con los que se está trabajando.



Fig. Plataforma posproducción *Windows Maker*.

Esta forma de presentar los materiales que serán editados o montados por el autor en un proceso de escritura audiovisual no-lineal veremos que, será también, adoptada como forma de presentar algunos materiales interactivos ficcionales audiovisuales. La interface gráfica para que el espectador optador produzca su propia secuencialización es presentada según los casos con un desarrollo más o menos detallado de estas tres funciones (de visualización, de secuencialización y de presentación).

La repetición. Experiencia del espectador

Todos los factores que hemos señalado como renovadores para la experiencia del autor con los materiales en la secuencialización y determinación de la duración de los mismos, lo podemos encontrar también en la acción del espectador optador.

Las funciones de visualización y de representación se observan claramente en la página donde el periódico *El País* presenta on line la totalidad de los cortometrajes que componen el film *Hay Motivo*. Un mosaico de los rostros de los realizadores enlaza a cada uno de los trabajos que puede ser visualizados en streaming *Windows Media* en un sector exclusivo de la pantalla.



Fig. streaming *Windows Media*. Hay Motivo

Apelando más a recursos de producción tipo televisivo y emulando el trabajo de un director de cámaras de estudio frente al *switcher master* (o de moviola de cine) vemos que *Deadend.com* presenta dos pantallas de visualización que además en su organización izquierda-derecha señalan la secuencialización de dos planos o segmentos de video



Fig Consola de edición en Dead.com

Wax Web es una ficción interactiva de una hora y media de duración que tanto puede ser visualizada en un orden establecido por su autor, como también ser explorada por el espectador en pequeñas secuencias de hasta menos de un minuto de duración.

El film es presentado en un mosaico que grafica la posición relativa de cada uno de los fragmentos en el orden original, la elección de un factor de escala nos permite modificar el tamaño del muestreo secuencial de manera que el mapa, según la convención arriba-abajo izquierda derecha, nos presenta una línea de tiempos también.

En la derecha del mosaico una ventana de visualización reproduce la secuencia elegida y permite la combinación con la lectura de una serie de comentarios escritos que se agregan.

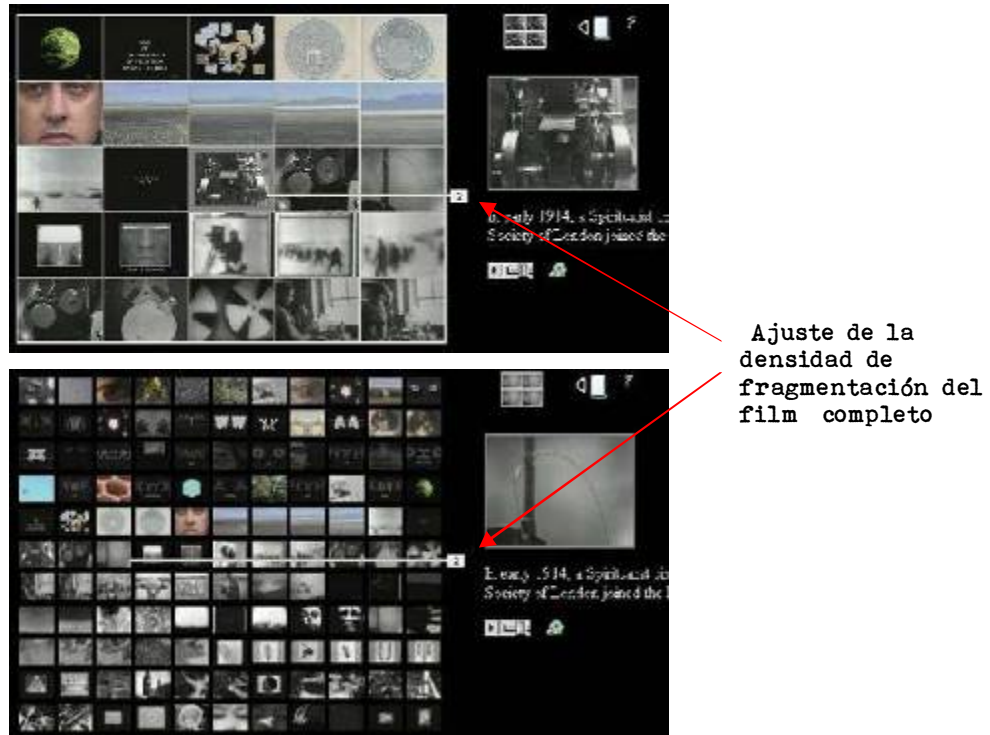


Fig. Fragmentación a la carta. Wax Web

Dos aspectos puede presentar un mismo bloque de WaxWeb, según el factor de escala que elijamos para visualizar los frames de muestreo.

Nos interesa saber qué sucede debido a esta equiparación de las herramientas (en este caso el interfaz) y de qué manera se asemejan o diferencian los procesos escriturales del autor y del espectador.

Para el autor de un material convencional, la repetición es una posibilidad formal expresiva facilitada y propiciada por las mismas herramientas. Para el espectador optador la repetición es una consecuencia de la búsqueda, un corolario de la misma navegación, de su misma acción y acceso sobre los materiales. (Si el autor así lo quiere el mismo diseño y estructura del hipermedia puede facilitar la repetición de determinado material o no, en cuyo caso la experiencia de acceder a determinado fragmento temporal sería única e irrepetible). La repetición también

puede ser consecuencia de querer ver lo mismo nuevamente, por curiosidad, por placer o por querer renovar o afinar la visualización de determinado detalle.

La repetición como retórica de lo temporal en su redundancia puede ser vista como estancamiento de la narración pero también como figura estabilizadora, las divergencias que puede provocar una navegación con gran fragmentación temporal puede verse favorecida por la cohesión que le otorgaría una repetición que actuaría a modo de *leit motiv*.

Otro aspecto importante a destacar es que la percepción de la totalidad o del camino recorrido afecta directamente la experiencia del espectador optador de manera que la misma existencia de un esquema o mapa es, en sí mismo, un espacio (ya hemos abordado este aspecto espacial) y también un diagrama de la experiencia temporal.

La narración hipermedia

"Para interrumpir el relato, el señor Hare acostumbraba ir detrás del canapé y aplicar sus dos manos en la boca del narrador. En el mismo momento el señor Burke iba a sentarse en el pecho de este. Los dos, en esa posición, imaginaban, inmóviles, el fin de la historia, que no oían nunca. De esta manera, los señores Burke y Hare acabaron una gran cantidad de historias, de las cuales el mundo no conocerá nada."

Fragmento de los señores Burke y Hare, asesinos.

Marcel Schwob



*Minotauro (motivo de cerámica ática 515 ac)
y Hoplita (xilografía de T. Camargo, 2009)*

1. Hilo narrativo

Para Aristóteles lo determinante es el ordenamiento de las partes: así el principio es aquello que no es precedido y que tiene algo después. Un fin es aquello que viene a continuación de algo y no precede a nada, y medio es aquello que está después de algo y que tiene algo después. (Landow, 1997, p.101).

La idea de linealidad, de secuencialidad es la que está presente en esta definición, no importa tanto el núcleo, el interior, el contenido de cada parte como el inexorable encadenamiento: de algo se viene, hacia algo se va y esto no es mutable, está cristalizado en la obra.

El hipertexto, antecedente del hipermedia, se ha planteado y reformulado estos esquemas estructurándose a través de nexos que posibilitan trayectorias diferenciadas para el lector; la línea como dirección única, sentido único, es entonces reemplazada con diseños que siguen apelando a la geometría euclidiana en su explicación. *"El poema puede diseñarse como un motivo de cuadros anidados, un grupo de círculos encadenados, una trenza de distintos temas visuales y gráficos, una doble hélice..."* (Landow, 1997, p.103). Vemos que la línea (geoméricamente hablando) sigue existiendo como representación del avance, la complejidad

de los múltiples recorridos toma cuerpo en una dimensionalidad de curvas, vericuetos, de idas y venidas.

Según lo visto hasta ahora podemos afirmar que gran parte de las ficciones observadas no abandonan completamente a la decisión del espectador los considerados elementos básicos que hacen al proceso y avance de un hilo narrativo. La intervención del espectador es a veces para decidir bifurcaciones de guión, o para permutar puntos de vista, en ambos casos sigue presente el control del autor sobre parte de la funcionalidad narrativa. Pero también hemos observado experimentos que apuestan a posibilidades más abiertas a la participación del espectador, experiencias más cercanas a lo que el hipertexto en su estado puro desarrolló antes del progreso multimedia.

Cotton y Oliver pensando el desarrollo hipermedia hacen en su momento un esfuerzo clasificatorio y agregan a la narrativa lineal pura, las narrativas lineales con nodos asociados de información, las narrativas con enlaces que dan acceso a base de datos, las narrativas ininterrumpidas del videojuego, las narrativas con cambio de nodos dirigido por el usuario, las narrativas simples que se bifurcan y las narrativas con objetos orientados (estas últimas incluirían narrativas de bifurcación en conjunto con eventos en tiempo real) (Cotton, Oliver. 1992, p. 150). Lo anterior es un buen ejemplo de llevar a fondo la descripción de los materiales.

Imaginemos ahora un caso extremo, un hipermedia que permitiera al espectador elegir para empezar entre cualquiera de los bloques o nodos que forman la totalidad del mismo, tendríamos entonces tantos posibles comienzos como bloques. También tendríamos otros tantos posibles finales provisorios, finales que estarían determinados por la secuencialización elegida y por la voluntad de

finalizar con la lectura por parte del espectador, provisional o definitivamente.

Las alternativas principio-final serían múltiples, también serían múltiples los posibles caminos que unirían cada par principio-final. (Bonime, y Pohlmann, 1998, p.156). Esa multiplicidad se puede expresar, en algunos casos, como una ausencia, ausencia de principio, (y/o de final); todo esto puede parecernos un cambio clave, lo es, pero también conviene tener presente que no supone un abandono de lo natural, que también somos buenos y experimentados oyentes o lectores de formas narrativas, de historias (orales, escritas) que se asemejan a estos relatos aparentemente truncados.

Serán múltiples los caminos, pero en su multiplicidad, cada uno de esos caminos sigue respondiendo a un esquema lineal, según esto el ejercicio de lectura hipermedial no necesariamente implica un alejamiento de la linealidad; también la lectura o visualización de cada bloque o nodo se plantea como única y en su particular recorrido se mantiene esta linealidad (Landow, 1992).

Según Rosemberg, puede haber diferencias entre geometrías pero no puede darse ningún cambio fundamental en el marco del tiempo y espacio regulados de la conciencia humana (Rosemberg, 1997, p.328)

La linealidad en cada nodo se sigue manteniendo y exceptuando la singularidad que presenta el punto del enlace (tema que ya hemos desarrollado extensamente), se produce por parte del lector-espectador un proceso mental para encontrar la lógica del montaje entre nodos elegidos. El espectador "cree" en el enlace como promesa de continuidad entre bloques, y como única manera de llegar

a un final o para dictaminar por cuenta propia un final en la saturación de su navegación. (Harpold, 1997, p.243)

Además de la existencia de linealidad, sabemos que estas nuevas formas necesitan muchas veces de una mínima coherencia formal-relacional. Esta coherencia es la que garantiza, entre otras cosas, el desarrollo de un hilo narrativo.

Planteando el caso extremo de un hipermedia abierto, sin mayores restricciones a la articulación entre fragmentos de planos, algo como la ficción *Wax Web* (anexos, caso 8), observamos en dicho objeto procesos que para un espectador de hipermedia implicarán (en función de las dialécticas y sentidos connotados que se generan con cada avance) un "esfuerzo" no siempre existente en un texto (audiovisual) clásico. Creemos, ese esfuerzo, no sería mucho más (o menos) exigente que aquel que un texto como el *Ulises* de Joyce o un film como *El año Pasado en Marienbad* (*L'Année dernière à Marienbad*. Resnais Alain, 1961) le pediría a este "laborioso y esforzado espectador", y que quede claro, no hablamos de resultados expresivos, solo comparamos posiciones de un supuesto espectador frente a materiales que presentan cierta dispersión narrativa.

En las resoluciones narrativas hipermedia son aplicables los conocidos criterios de planificación y continuidad que se emplean en la cinematografía, pero por sobre todo aparece como recurso central el concepto de *modularidad* (Alpiste, Brigos, y Monguet, 1993, p.125). Cada módulo contendría parte del total del discurso audiovisual, los enlaces, sometidos a la acción del espectador, se irán relacionando y determinando ese necesario hilo narrativo, (hilo narrativo que estaba dado y resuelto solo por acción del realizador en los soportes no interactivos).

De todos modos es necesario aclarar que esta modularidad no es nueva y que más allá de la existencia o no de la interactividad, cualquier discurso audiovisual puede ser visto como un conjunto de módulos. Secuencias, escenas, unidades dramáticas o de acción o de lugar o grupo de planos con correspondencia formales, fragmentos fílmicos. Los criterios para relacionar cada módulo con el siguiente (en los sistemas no interactivos) son resoluciones que también son aplicadas para priorizar o inducir relaciones o enlaces entre nodos audiovisuales o módulos.

Entre el comienzo y el final únicos de una narración audiovisual clásica cinematográfica se encuentra siempre una estrategia narrativa; llevar adelante la narración implica, para el que decide, su secuencialización, adoptar una forma de hacerla avanzar para el espectador. Percibir una historia como tal, hacerla sentir para el espectador como una cadena de acontecimientos que se relacionan y que avanzan hacia algo, hacia un final esperado o imprevisto, por ejemplo.

En un modelo narrativo audiovisual clásico causa-efecto, la aparente pasividad del espectador no lo es tanto, no debemos olvidar que tiene una real y potente participación intentando conectar mediante la causa y el efecto los hechos que se le presentan linealmente. (Bordwell y Thompson, 2003)

El espectador deduce, hay hechos que le son presentados explícitamente y que son sometidos a este proceso, pero también hay hechos que perteneciendo a la historia no son presentados explícitamente, son hechos deducidos. Completaría el argumento el denominado material

extradieгético, (créditos, uso de gráfica anexa, títulos introductorios de secuencia).

Como decíamos hay hechos que son presentados, explicitados y forman parte del argumento y hechos que son deducidos por el espectador. Este desfase entre historia y argumento surge, por ejemplo, de un recorte que en lo temporal puede responder a causas de estrategia narrativa (elipsis) o recortes más funcionales (recortar aquello considerado inútil a la economía narrativa).

2. Sistemas formales

¿Qué es lo que organiza este tránsito entre el principio y el final de una historia? El devenir, los cambios, pueden presentarse muy complejos, pero siempre el "organizador", sea el realizador o el mismo espectador, buscará sentidos, los ampliará, retomará deducciones a partir de nuevas exposiciones, todo se irá organizando y desorganizando para forjar ese organismo, para encontrar la expresión, la comunicación de una historia.

Bordwel y Thompson. (2003) ensayan una clasificación de los distintos sistemas formales. Denominan *sistema formal narrativo* al dominado por un esquema causal. Además, como es de esperar, extienden dicha clasificación a:

- sistemas formales categóricos, los cuales recurren para su organización interna y discurrir a la segmentación por categorías o temas.
- sistemas formales retóricos, caracterizados por su esencia argumental persuasiva.

- sistemas formales abstractos, que organizan sus elementos (imágenes visuales y auditivas) en comparación o contrastación de alguna de sus características como color, forma, ritmo, tamaño, etc. En este modelo abstracto la estrategia es generalmente el tema y sus variaciones, si en un sistema formal narrativo se avanzaba en la causa-efecto, acá se plantea un tema y se avanza con una variación del mismo.
- Por último los sistemas formales asociativos. Este caso es comparable a la estrategia metafórica y asociativa de la poesía. Las vinculaciones conceptuales entre sus distintos elementos y los motivos repetidos para reforzar y establecer conexiones asociativas, son procedimientos básicos en estos sistemas. Muchas veces la dificultad para identificar el principio organizativo de los elementos se resuelve en las relaciones que surgen entre los segmentos al visualizar comienzo y final.

Por supuesto que a estos modelos no es frecuente hallarlos puros. Un modelo narrativo, el film más clásico, contiene secuencias en donde se desarrollan formas asociativas o abstractas o retóricas. Todos estos principios organizativos de las narraciones audiovisuales clásicas otorgan estabilidad, inercia, a un espectador clásico.

Dan seguridad y poder al realizador sobre lo que se quiere comunicar, lo que se quiere decir. Fomenta en "grado justo" la actividad del espectador lector mediante la causa-efecto: el espectador deduce en el modelo narrativo o descubre el modelo formal global (su concepto de tema y variación) en el caso de sistemas abstractos o asociativos.

Cuando el espectador es liberado a participar en la interactividad el "motor narrativo clásico" es afectado. El camino seguro que proponía la decisión unilateral del realizador ya no es tal. El comienzo único y el final único (esos polos esenciales para dar sentido a lo que se quiere comunicar) ya no están (fijos). A pesar que el camino elegido entre múltiples caminos es uno solo y lineal, ¿qué garantía tendremos de que el interés del espectador no decaerá?

Esquemmatizando, el modelo causal garantiza el movimiento direccionado de la narración; los agentes de la causa-efecto son generalmente los personajes mediante su deseo, el espectador se mueve con ellos, se identifica.

Es así que más allá de que en el cinematógrafo la mayoría de las veces se adopta una narración objetiva (con visuales de cámara que no se corresponden mecánicamente con ningún personaje), el espectador se mueve en la narración asimilándose a alguno de esos personajes, todo esto se garantiza por los ánimos del espectador de permanecer activo en la deducción.

Frente a lo complejo de poder plasmar un modelo causal cuando el espectador adquiere la "libertad" que le confiere la interactividad, los principales desarrollos han sido aquellos en los que se adopta una subjetividad perceptiva. El lugar de la subjetiva en los videojuegos tiene que ver con esto, el espectador no se identifica con un personaje, "es personaje".

La linealidad, la causa-efecto es garantizada en la interacción con un escenario que puede ser fijo y

determinado o cambiante y en constante mutación debido a la participación del jugador.

El continuo espacial-temporal, así sea en visual subjetiva estricta, adoptando las características de perseguidor y/o perseguido, o en visual panóptica adoptando el rol de demiurgo, da estabilidad narrativa. La interactividad e interacción se plasman entonces en las elecciones por parte del jugador, el espectador-jugador es el centro. El motor narrativo ya no es la identificación en el deseo de otro, sino el propio deseo del espectador-jugador.

Queda por revisar que lugar ocuparían cualquiera de los modelos no-narrativos. Como pauta general podemos decir que en principio el relajamiento del orden impuesto al relato por el realizador debido a la posibilidad de intervención del lector en la escritura, favorecería el funcionamiento de modelos que apelan a sistemas asociativos o abstractos, la sustitución de la lógica (de la causa-efecto) por la metáfora, o de la erudición por el collage y el ingenio verbal, y "*la liberación de la historia en un espacio donde todo lo posible es necesario*" (Landow, 1992, p.135) pautas que señala Landow para comprender los desplazamientos del texto al hipertexto, podemos también aplicarlos para los hipermedia.

Si, según señalábamos, los sistemas abstractos apelan, en muchas ocasiones, a la variación de un tema preestablecido, podemos imaginar en una narración interactiva la segmentación en varios grupos de secuencias cada una de las cuales sería una de estas variaciones.

Del mismo modo un sistema asociativo-metafórico reaccionaría en forma favorable a la lectura, si los nexos, los enlaces entre los distintos nodos han tenido

una suficiente elaboración por parte de un autor que actúa mas como poeta de imágenes, alguien que organiza pero que confía en la riqueza de los posibles sentidos connotados. Incluso la completa desestructuración que ocasionaría un sistema asociativo dejado completamente a merced de un espectador, no dejaría de producir en la experiencia del mismo la vivencia de un escritor audiovisual de múltiples "cadáveres exquisitos" de imágenes audiovisuales.

3. Hipermedia y puesta en abismo

Imaginemos qué sucede cuando los nodos en vez de ser organizados en una estructura piramidal arbórea, un mecanismo que induce caminos, que secuencia nodos estableciendo prioridades y orden, están organizados (esos nodos) en una estructura que algunos autores denominan polidentrítica (Moreno, 2002), una estructura en donde cada bloque no se ubica *per se* en un nivel superior, nodos que se interrelacionan con una alta densidad de enlaces no estratificados.

En *Wax Web* (anexos, caso 8) solo en el ingreso podemos elegir ver un film secuencial lineal de 85 minutos en una organización que le da el propio autor y que abarca la totalidad de los segmentos. Segmentos que en su versión web son presentados para su visualización interactiva en una desestructuración total y disponibles para ser reordenados por el mismo espectador.

Wax web (1993-1999) es la versión hipermedia del film electrónico »*Wax or the Discovery of Television Among the Bees*« (Blair, 1991, 85 min.).

Escenas de este film se mezclan con imágenes, sonidos y elementos de texto formando un mosaico de referencias en

ruptura de la estructura lineal en la que fue originalmente concebido. Los elementos se agrupan, dependiendo de la interacción del espectador, para formar nuevos hilos narrativos y generar nuevas posibilidades de interacción.

El trabajo es una estructuración que denominamos reflexiva. La repetición en pequeñas variaciones se produce e indefectiblemente provoca una redundancia reflexiva, los textos transcriben lo que se escucha, las imágenes se repiten en otros sectores o son nombradas en un texto escrito, la versión interactiva actúa como un caleidoscopio del film original. Algunos autores llaman a este recurso *puesta en abismo* (Ulmer, 1991). Las formas y aplicaciones son consecuencia directa de la acción de retóricas videográficas, e informáticas en combinación con modalidades de composición tradicionales en los textos audiovisuales (montaje y la puesta en escena).

Wax Web tiene la particularidad de que fue previamente realizada como una ficción tradicional en formato de cine electrónico y posteriormente adaptada para su forma no lineal interactiva. Si analizamos como se estructura plano a plano como material lineal, existencia que el autor permite pues en el inicio de su presentación en red podemos elegir verlo de este modo, vemos que se acerca al formato de film documental apócrifo, fundando su coherencia en el eje de una voz en off que va hilando cada uno de los planos y secuencias.

En este sentido cada uno de los planos tiene autonomía como fragmento de espacio y tiempo representado. No es lo común encontrar una planificación que en la conjunción de dos o más planos reconstruya un espacio coherente o un devenir o duración de la ficción. Los planos muestran y

son ampliados, y enlazados a través de los comentarios off. De manera que la fragmentación de plano a plano es hilada monolíticamente a través de este narrador oral que se nos presenta en la banda sonora.

El procedimiento de volver a fragmentar el material (nos referimos a su presentación interactiva) no se hace plano a plano sino en grupos de planos (de entre menos de un minuto de duración y no más de 2 o 3 en número de planos) que tienen como medida fragmentadora lo que señala ese discurso off. Analicemos las primeras secuencias.

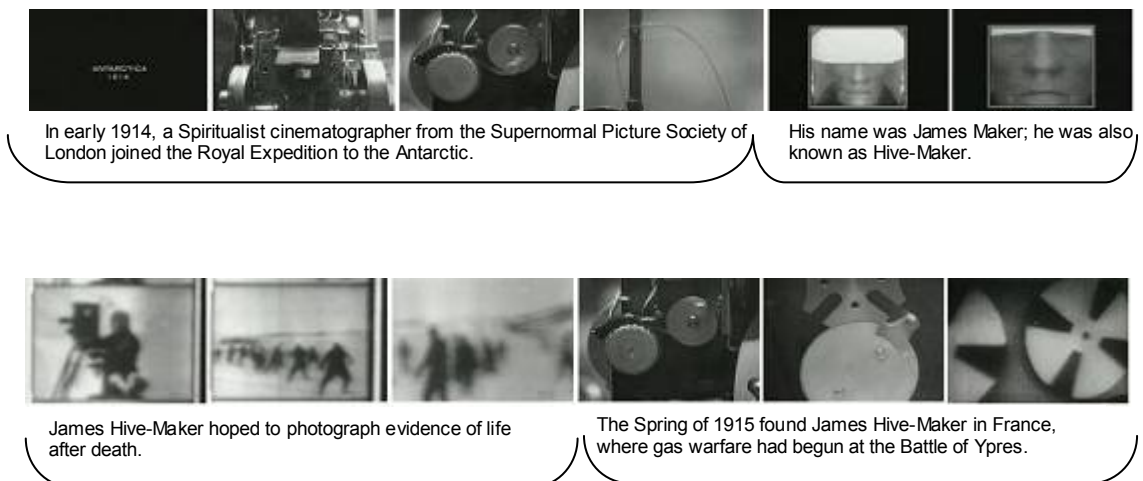


Fig. fragmentos de planos en Wax Web

Se observa claramente la correspondencia entre conjuntos de planos, fragmentos fílmicos los denominaría Einseinstein, que describen un objeto, una acción, un tiempo, un tema. El primer fragmento consta de un primer plano título de ubicación espacio temporal, los planos siguientes son descriptivos y envolventes del mecanismo de un proyector cinematográfico. El segundo fragmento son dos planos frontales del personaje principal de la

historia. Los dos primeros grupos de planos con técnicas de fragmentación de espacio disímiles nos presentan un retrato integro del personaje (un cineasta). El off actúa en correspondencia con el contenido y forma del fragmento, a veces reforzando el sentido de lo que se ve, otras construyendo ambigüedades en la historia, las llaves bajo los textos señalan las unidades de fragmentación para la presentación no secuencial. Este esquema de fragmentación se repite en todo el trabajo.

La estrategia de presentación en formato no lineal es a partir de la agrupación de los planos en fragmentos, cada fragmento es como una postal, una unidad de información. Se produce en la lectura una *deconstrucción* del texto audiovisual, la operación de *adjunción y supresión* (San Martín, 2003, p.80) como proceso retórico reiterativo y que gestiona una particular forma de abordar el material, complementándolo sucesivamente con cada nuevo enlace seleccionado que no deja de abandonar totalmente el escenario y contexto previo pero dándole un pequeño matiz, complementación o variación y ampliación de la información.

Se produce también un efecto que graba a la totalidad del material además de condicionar su forma y dinámica en la lectura. Su forma gráfica en cada una de las pantallas no abandona el formato de un índice fotográfico, siempre hay un *browser*, un navegador gráfico que da al hipermedia *wax web* una forma reticular indexada. La falta de una estructura jerárquica que organice direccionalmente deviene en un, siempre presente, índice que recurre al fotograma o frame como señalamiento visual del anclaje y enlace.

Shields (2000) introduce en el análisis de hipertextos el concepto de *chronotopo* (Crono: tiempo, topos: espacio), término desarrollado en los estudios literarios para distinguir los tiempos que se producen según los distintos géneros, en nuestro caso aplicable a un particular tiempo producido por la actividad de los enlaces en la visualización del material. (Bakhtin, 1981. cf. Shields, 2000, p.159)

El *delay* (retraso) que se produce según los enlaces, introduce muchas veces en experiencias de "suspense y catarsis, revelación y transporte" (Shields, 2000). Estos conceptos son perfectamente aplicables para una ficción como *Wax web*, la deconstrucción del material involucra muy activamente al espectador en el descubrimiento de las posibilidades de un juego de montaje de fragmentos. La actividad es doble, la elección de cómo volver a armar el puzzle y la actividad relacionante constantemente motivada en la búsqueda de sentidos nuevos.

"(se trata de) un discurso de crítica inmanente a la retórica electrónica, su uso en video, informática y práctica interactiva, que combinando la mise en abyme con los dos modos de composición que han dominado los textos

audiovisuales: el montaje y la puesta en escena. El resultado sería un escrito deconstruccionista..." (Ulmer, 1991)

Para Gunnar (1997) en el hipermedia se agrega, a consecuencia de la misma acción del espectador, la idea de discurso discurrecido. *"...se introduce un nuevo nivel o línea, que podría denominarse texto o discurso discurrecido: el uso y la lectura de hecho del texto almacenado en forma digital. Es dicho, de otro modo, la creación de un camino basado en la selección y combinación de elementos ya existentes".* (Gunnar, 1997, p.119). Observando el siguiente esquema:

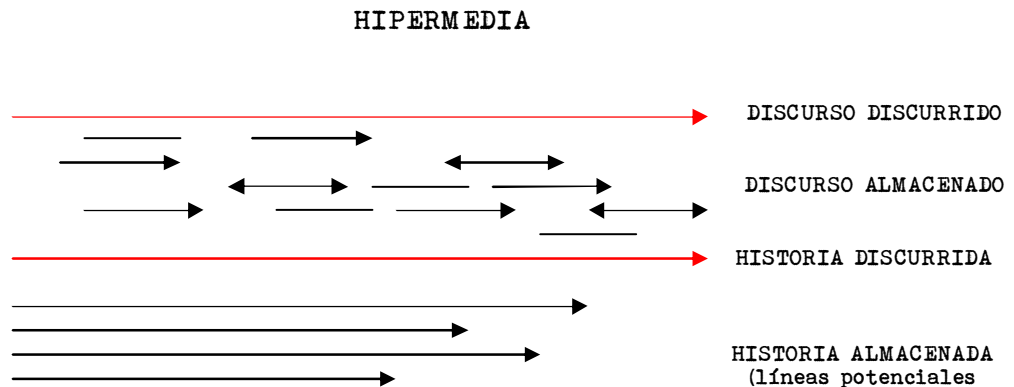


Fig. Discurso e Historia discurrecida y almacenada

Vemos que lo almacenado es lo que en estado potencial se hace acto en el mismo momento de la lectura hipermedial, esto es mediante el tránsito por los distintos bloques o lexias. De manera que lo que era solo mera información almacenada digitalmente, se arma y cobra sentido narrativo, dando lugar entonces a una historia (discurrecida) con su correspondiente discurso (discurrecido).

Esta forma de ver los procesos de formación de sentido valoriza la idea de que, independientemente de la

existencia de una red que organiza no linealmente los distintos bloques o lexias, el discurso en sí se articula linealmente, la historia a la que refiere también se percibe en su linealidad. Así observamos que la presentación de lo discurrecido también valoriza al hipermedio en sí mismo como la coexistencia de linealidades.

Los símbolos flecha, doble flecha y segmentos interpretan lexias de presentación para la lectura unidireccional (texto escrito, video, etc), bidireccional (banners) o que no presentan para su lectura un esquema direccional temporal (estampas, fotografías).

En el esquema lo señalado con rojo se corresponde con las consecuencias de la acción que realiza este nuevo lector escritor de hipermedia, tanto discurso como historia discurrecida son corolario de su navegación o recorrido por las distintas lexias. Lo señalado en color negro es lo que le corresponde a este autor hipermedial, de manera que las múltiples líneas, que representan diferentes y potenciales historias almacenadas, interpretan un aspecto crucial de la labor del autor: la tarea de prediseñar y estructurar de manera de inducir, conducir o dejar librado al accionar del lector escritor la línea de la historia (a la que refiere la narración).

4. Comienzos y finales

La linealidad narrativa lleva implícita la idea de tránsito por parte del lector o del espectador en una línea que lo lleva desde un comienzo y hacia un final. Comienzo y final únicos muchas veces desaparecen en el hipertexto. En el caso extremo el comienzo es aquel que entre los múltiples bloques o lexías disponibles elige el espectador y el final también es aquel en el que elige parar o al que finalmente llegó. Sin embargo la sensación de que siempre hay un final es parte de la lectura misma. La posibilidad de un hipertexto completamente abierto, que permita tanto finales y comienzos como lecturas, no anula el hecho de que exista ese deseo por parte del espectador de encontrar sentidos, sentidos que tampoco deberían ser únicos, y que según la lectura se irán renovando y actualizando. Resulta más que interesante actualizar algunas reflexiones de Verón (1997) sobre los textos y sus sentidos:

... "un texto, como lugar de manifestación de sentido, está lejos de ser un objeto homogéneo. Todo texto es susceptible de una multiplicidad de lecturas, es un objeto plural, es el punto de pasaje de varios sistemas diferentes, heterogéneos, de determinación. En un texto... hay diferentes tipos de huellas... según el tipo de lectura que uno pretende hacer del texto..." (Verón, 1997, p.33)

Las huellas de las que habla Verón son huellas que forman textura. La "textura del texto". Textura que da distintas impresiones al tacto, según la acariciemos o la frotemos con energía, según la palpemos en un sentido o en otro. Esta riqueza del texto existe gracias a un proceso de apropiación simbólica. Esta multiplicidad de lecturas es la que permite llevar a cabo procesos de mediación. Según

Llorente Bilbao (2000) "*el texto produce sus propios efectos de sentido*", para el autor el "*efecto poético es la capacidad que tiene un texto de no agotarse completamente, a su capacidad para generar lecturas siempre distintas*". (Llorente Bilbao, 2000, p.437).

El significado de la palabra *sentido* en sus distintas acepciones enriquece nuestro análisis*. Manifestación de sentido es manifestación de nuestras impresiones sensoriales, de nuestro sentir, también manifestación de entendimiento (tanto en la lectura como en la escritura). Interesa hacia donde nos lleva, hacia donde va este texto. Por último todos estos aspectos definen implícitamente su finalidad, su razón de ser.

Según esta perspectiva el significado nunca está garantizado solamente por el texto, nunca es inmanente al texto mismo sino que requiere del compromiso del lector, de su creatividad para con el texto, un lector que confía en enriquecer y abrir sus sentidos según el contexto de lectura, en la subjetividad, en la forma de lectura, etc. (Liestol Gunnar, cf. Landow, 1997).

En la práctica la expectación del final es parte del acto mismo de leer, incluso cuando no hay un final planteado estructuralmente como tal. Y esto es parte necesaria para la comprensión de lo que se está narrando. Tanto el autor, minimizando ambigüedades (o controlándolas en el diseño de

* según DRAE:

(...) cada una de las aptitudes que tiene el alma, de percibir las impresiones de los objetos externos, (...) modo particular de entender una cosa / entendimiento, razón, (...) modo de apreciar una dirección desde un determinado punto a otro, (...) razón de ser, finalidad.

navegación por el hipermedia), como el espectador en su elección, buscan ese sentido narrativo. (Vianello Osti. 2004, p.104).

El autor se posiciona de manera tal de decidir la estructura del hipermedia con conciencia y conocimiento de que en la navegación se determine un patrón coherente narrativo. El lector en su experiencia como factor de decisión para definir el texto interviene, en su elección, en la construcción de esa coherencia.

"Nuestra sensación de llegar a un final queda completa cuando conseguimos resolver las tensiones narrativas, minimizar las ambigüedades, explicar los rompecabezas..."
(Yellowees D. J. cf. Landow 1997, p.216)

Yendo al caso, siempre claro (simple y pedagógico), de los videojuegos, observamos que ese saber se vehiculiza en el deseo de avanzar del jugador, avanzar para ganar, en el peor de los casos perder (perder la competencia, a veces morir, final supremo, final de los finales). Pero para el jugador no solo basta con ese deseo de ganar, debe adquirir experiencia para poder avanzar hacia ese final.

El factor de decisión en el jugador es adquirir destreza en la cinética del personaje que interpreta, o saber ir resolviendo enigmas (detectivescos o espaciales), o saber decidir como poderoso demiurgo (en lo táctico y/o estratégico). Ese conocimiento para la interacción por parte del jugador es adquirido en la misma experiencia con el videojuego, jugadores más experimentados interaccionan ampliamente, los novatos deben recurrir a un tutorial o confiar en el ensayo-error como una manera de ir adquiriendo destreza para la interacción.

Vemos entonces que en este tipo de ficción audiovisual el jugador admite el fracaso inicial de su interacción, está dentro de sus planes el invertir parte su tiempo en "aprender a jugar", en aprender a interactuar a partir de los interfaces que le son propuestos en el diseño original del videojuego. El fracaso en la interacción (por la inoperancia del jugador) es entrenamiento.

Pero si la ficción audiovisual interactiva no es videojuego, los parámetros de lectura son otros. El videojugador pasa a ser espectador y sus móviles varían, la idea de avanzar no tiene ya como motor la dialéctica ganador perdedor. Si en un videojuego la frustración de quedar en un for-next iterativo por impericia era una invitación a seguir interactuando para superar la dificultad (o bajar el nivel de dificultad del juego acorde con las competencias momentáneas), en una ficción audiovisual dicho estancamiento se puede traducir en una pérdida del sentido de la narración.

Material observado

Bellísima cosa es, y sobremanera agradable a la vista, poder contemplar el cuerpo lunar tan próximo...Gracias a ello, cualquiera puede saber con la certeza de los sentidos que la luna no se halla cubierta por una superficie lisa y pulida, sino áspera y desigual, y que a la manera de la faz de la tierra, hallase cubierta por doquier de ingentes prominencias, profundas oquedades y anfractuosidades...

Fragmento de Siderius nuncius. Disertatio cum nuncio Sidereo Galileo Galilei (1564-1642)



Fotogramas del Viaje a La Luna
y del Perro Andaluz

1. Dinámicas convergentes

Un aspecto no menos importante de la convergencia de los distintos medios audiovisuales hacia el hipermedia es aquella que se produce como un tránsito de formas existentes y afianzadas en los medios tradicionales hacia el nuevo medio digital interactivo. Razones que van desde tratar a la web como un mero canal de distribución del material, a inserciones que tímidamente incorporan recursos del medio, cierta inercia de las formas hace que estos formatos mantengan gran parte de los recursos formales y narratológicos.

En este caso la innovación por combinación (Brauner y Bickcman, 1996) se plasma en la producción de formas (más o menos) nuevas, una síntesis de lo importado con lo propio del nuevo medio.

Cortometrajes y seriales de ficción siguen manteniendo características afianzadas, previas al medio web, para cada caso se puede encontrar una razón de la forma y estructura que termina adoptando en su versión hipermedial. De modo que tendremos desde cortometrajes que solo hacen uso de la red como canal de distribución, a seriales que plasman su estructura red fundándose en la misma serialidad.

La permanencia y adaptación de formas conocidas e instituidas, tiene origen, se consolida, según prácticas y usos tanto en la escritura o producción de discursos audiovisuales (no debemos olvidarnos de la especificidad de aquel escritor formado para producir discursos audiovisuales, no hablamos necesariamente de una persona física sino a veces de un grupo realizador del medio cinematográfico, televisivo o videográfico) como en la lectura (el espectador posee su propia inercia frente a las innovaciones formales expresivas)

Nos interesa describir estos casos, puede parecer que solo estamos ante la migración de ciertas formas audiovisuales a un nuevo canal de distribución, un movimiento sin mayores novedades en lo que respecta a nuestros intereses de estudio. Aquí es importante recordar que más de una vez lo que puede parecer a primera vista material anexo, muchas veces consigue, en la misma dinámica de la circulación y apropiación de los discursos por parte del espectador otra categoría: así, notas, imágenes, y participaciones en foros a veces se "meten en la ficción por la puerta de atrás", además de esto es indudable, ya lo hemos dicho, la influencia que tiene a nivel estructura general.*

* En el caso del film *The Blair Witch Project* (Daniel Myrick, Eduardo Sánchez 1999), la página del film (<http://www.blairwitch.com/>) es un ejemplo de como bajo una estrategia de usar el medio internet para reforzar un carácter ambiguo realidad ficción, se termina produciendo un hipermedia. La promoción fue más que efectiva, la participación a través de foros y mails tiñó a la historia de todo ese valor añadido que le puede dar la ambigüedad del falso documental. Y es así que no solo existe la ficción audiovisual cinematográfica *Blair Witch*, también se puede decir existe la ficción hipermedia *Blair Witch*.

2. Cortos, series... largos

A partir de los años 80-90 se produce una proliferación exponencial en la producción de escrituras audiovisuales; ha sido causa exclusiva de este fenómeno la progresiva flexibilidad del acceso a las herramientas para la producción audiovisual. La irrupción del video, y la posproducción digital de imágenes evidentemente ha generalizado dichas prácticas.

Comparemos nomás el volumen de producción de cortometrajes que había cuando la única posibilidad era el soporte fílmico en celuloide con lo producido una vez las tecnologías del video hicieron posible formas de producción accesibles, y encontraremos una primera señal inequívoca de dicho fenómeno.

Ya no es excusa lo costoso que es escribir en imágenes: comienza con el video analógico (de registro magnético) para continuar con el video digital (de registro magnético y/o óptico) una generalización del acceso a la escritura audiovisual. Casi tan fácil como conseguir papel y tinta es acceder a los materiales de soporte de las imágenes, casi tan difícil como escribir un buen libro se presenta el problema de hacer un buen cortometraje de ficción. (Bartolomé, 2002)

En los inicios de la imagen electrónica-digital, la modificación de los soportes y la abundancia de la producción inducen nuevas formas de distribución de los materiales. El espacio de las salas cinematográficas tradicionales, reacio en general a ser canal de distribución del cortometraje, es ampliado por las franjas de tiempo que propone la televisión "cultural", la amplia producción también promueve una proliferación de muestras y festivales. La red, con sus características de

espacio más libre, no tan regulado, y también debido a sus siempre ampliadas y optimizadas capacidades de tratar los cada vez mas grandes volúmenes de información, se fue transformando en un espacio más de distribución de cortos de ficción y de otras formas como los seriales y miniserries.

En los comienzos del hipermedia, a partir del momento que fue posible acceder a material video en la web, se observaban importantes restricciones en los tiempos de bajada de archivos o interrupciones en la visualización directa. Algo menos determinante en el caso de los cortometrajes, donde la limitación de cantidad de información no solo venia determinada por el tiempo total sino también a veces por la limitada calidad de la imagen (si se compara con la imagen cinematográfica pensada para ser proyectada en una pantalla de mucho mayores dimensiones que el monitor o subpantalla del mismo).

Así y todo "colgar" un cortometraje en la red implicaba, en casi todos los casos, elegir un espacio de exhibición para un producto audiovisual que no necesariamente había sido pensado para ser distribuido en internet. Cortometrajes realizados en fílmico (35 mm, 16 mm, 8 mm) o en soporte videográfico que muchas veces superaban con creces en calidad de imagen aquella que podía soportar una buena visualización *streaming*.*

Para nosotros es paradigmático el caso de "Hay Motivo", titulo bajo el cual se aunaron una serie de cortometrajes

* Las modificaciones de visualización debido a su nueva distribución derivan de la compresión digital del registro de imagen... y de las condiciones del tamaño de pantalla. (Reeves&Nass, 1996:40). Se producirán según el caso "cambios en la luminosidad, el color, el brillo, la resolución, y el tamaño (...) Todos estos elementos influyen decididamente en la obra resultante y casi siempre quedan fuera del alcance del contrato comunicativo entre el autor y el lector, entre el emisor y el receptor". (Prado, 2002)

realizados por reconocidos cineastas, videastas y artistas españoles en las vísperas de las elecciones para el gobierno en el año 2004. Cada uno de los trabajos proponía una mirada crítica sobre algún aspecto del gobierno saliente. La salud, la educación, la seguridad, o el rol de la mujer eran pensados por estos autores, todos estableciendo una severa crítica al gobierno de turno. Los relatos eran desde tradicionales ficciones, hasta miradas documentales, pasando por videoclips o ensayos cinéfilos. La premura frente a la llegada de las elecciones generales y la idea de acceder a la mayor cantidad de gente hizo que se ensayaran múltiples estrategias de distribución: proyecciones en ateneos, clubes de barrio, en las calles, en canales de televisión, en cines, y también en internet.

Decimos este caso es paradigmático en la medida en que internet fue pensado en su esencia de red de información y de distribución, hace especial esta experiencia lo coyuntural de la misma, la premura llevó a la instrumentalización de una distribución rápida y eficaz. Múltiples fueron entonces los accesos, los servidores que ofrecieron la posibilidad, o de visualización directa, o de bajar los clips completos para luego reproducirlos.

Quien produce las imágenes de una ficción audiovisual generalmente prevé su canal de distribución. Calidad de imagen y canal de distribución estarían relacionados y mucho más si las restricciones tecnológicas del canal son importantes, esto era lo que sucedía en los comienzos del hipermedia. Una acertada aplicación para la superación de estas limitaciones la encontramos en el desarrollo de ficciones de tipo serial asociadas a formas publicitarias. (Anexos, caso 3)

El serial permitía segmentar en bloques coincidentes con los límites del empaquetamiento de datos. Para los publicistas la entrega por capítulos era gancho, se supone

mantenía al espectador (y cliente) hasta la próxima entrega. A la serie propiamente dicha se le anexaban formas participativas: foros de debate, *mailing*, incluso haciendo al espectador participe de una guionización abierta y progresiva.

Las estrategias desarrolladas por la publicidad en la red en formas de ficción audiovisual fueron y son variadas, de disímiles grados de desarrollo y concepción. Se combinan estrategias participativas, *chats*, foros y grupos de debate sobre algo que plantea la ficción propiamente dicha, con formas más elaboradas de intervención dentro de historias que incluyen temáticamente al producto que se publicita. También encontramos sitios que fomentan la producción audiovisual u ofrecen un espacio de distribución *esponsorado*. En la publicidad el fin está claro siempre (justifica medios y formas), y el ajuste y las decisiones de forma apuntan a obtener una mejor promoción de determinado producto. La capacidad camaleónica formal de la publicidad la podemos observar ya en la publicidad televisiva que no pierde tiempo a la hora de repetir modelos y estructuras. Si hablamos de ficciones en la red se observa un particular desarrollo de los formatos serial publicitario interactivo y de formas subsidiarias al videojuego.

No entramos en mayores detalles por ahora, el análisis que iremos realizando de los distintos casos estudiados permitirá graficar la variedad de formas audiovisuales interactivas con fin publicitario. Algunos ejemplos, en sus distintas estructuras y formas, los encontramos en los anexos, casos 3 y 6.

3. Modelos observados

Intentaremos agrupar el material observado según sus características más relevantes de estructuración y desarrollo de la interactividad en el interior de la ficción audiovisual propiamente dicha.

Ficción distribuida vía web.

Denominaremos así a aquellas ficciones audiovisuales que solo hacen uso de red como soporte y distribución. Su existencia como ficciones audiovisuales no dependería de la web. Existen como ficciones audiovisuales independientemente de la red y podrían perfectamente ser distribuidas por otro canal en tanto relatos audiovisuales sin afectar su forma y estructura. Por supuesto que existen importantes afectaciones que se producen a raíz de la elección del soporte elegido para su distribución: una misma ficción audiovisual vista en sala cinematográfica, en disco óptico, o en internet, presentará para el espectador disímiles experiencias: las características plásticas de la imagen variarían profundamente desde una imagen a 25 fotogramas por segundo en una extensa pantalla de cine a la imagen pequeña y a 15 cuadros por segundo del ordenador.

En este caso también existe distinta actividad del control por parte del espectador (obvias diferencias que se suscitan desde un espectador pasivo de sala cinematográfica a uno con cierto grado de actividad con la posibilidad de no solo elegir la suspensión de la visualización, sino también vuelta atrás en el material) con su consecuente diferente percepción.

Dentro de este grupo encontramos gran parte de la ficción audiovisual de existencia en internet, cortometrajes (en fílmico o en video analógico y/o digital) que son

"colgados" en sitios especialmente diseñados para este tipo de distribución.

Un ejemplo de este caso lo encontramos en el ya comentado "Hay motivo", más desarrollado en los anexos (caso 1).



Fig. Ficción distribuida. Hay Motivo

Ficción complementada

Observamos que la web propicia, al modo de cómo originalmente lo hizo el video disco, incluir materiales complementarios, a veces solo con idea de construir una periferia, otras con ánimos de producir la modificación e interacción más profunda del material audiovisual de ficción con otros materiales de tipo textual, fotográfico, también videográfico.

En este caso la ficción es aquella que se desarrolla en la subpantalla reproductora audio-video de la computadora, subpantalla que en general se puede también maximizar; lo que se añade, parece, podría no estar, parecerían mínimos sus efectos sobre la ficción propiamente dicha. Y aquí es donde se abre un abanico de posibilidades: la conciencia e interés del autor para la integración de los materiales, previendo montajes, fomentando intervenciones por parte del espectador por fuera de la ficción, foros de ideas para

guionizaciones futuras (en el caso de seriales), implementación de conocimientos periféricos, transversales, no excluyentes (por ejemplo clips de videos sobre algunos de los protagonistas), y también las más conocidas, ya implementadas vía dvd, fichas técnicas, fotos de rodaje, documentales y entrevistas.

En los anexos (caso 2) encontramos analizada una web que responde a esta forma. *Urbandesires* es un magazine electrónico de literatura, poesía, arte, y ocio en general. *Hypermagazine* es otra de las denominaciones acuñadas para un hipermedia de este tipo que combina contenidos con una alta dosis de material multimedia, el soporte bajo el que originalmente se desarrolló fue el cd-rom para luego incorporar la red como forma de distribución y soporte. (Cotton, Oliver. 1994).



Fig. Ficción complementada. *Urbandesires*

Participación secuencial. Bifurcación de guión.

Los modelos que hemos visto hasta ahora no se permitían la acción-intervención al interior del relato mismo de la ficción audiovisual.

Un salto cualitativo hacia una caracterización hipermedial del relato audiovisual es permitir esta "intrusión" durante su visualización. Se observan

distintas resoluciones que permiten esta acción, una es la de habilitar al espectador para que accione en la secuencialización de la ficción audiovisual.

Una estructura que se ramifica permitiendo distintas soluciones de guión a partir de un punto de inflexión en la historia narrada. La forma más común es respetar una linealidad clásica en la temporalidad con la existencia de nodos allí donde un modelo causa efecto permite el avance diferenciado de la narración.

La ficción *Bank Run* (2010) (<http://www.bankrungame.com/>) representa este caso, la decisión se plantea en la suspensión de las acciones y la disponibilidad táctil sobre un texto gráfico.



Fig ficción bifurcación guión Bank Run

Ya hemos señalado otros ejemplos de este tipo cuando desarrollamos conceptos sobre enlaces entre nodos, a lo señalado agregaremos lo expuesto en el apartado de anexos (caso 5)

Participación en la variación del punto de vista

Este modelo, ya abordado cuando nos referimos al punto de vista, se distingue de otros tipos de interacción en la medida en que se interviene fundamentalmente sobre la variación de la asignación de la mirada, pudiendo permutar según la elección del espectador entre distintas ocularizaciones (Gaudreault y Jost, 1995). El ejemplo más claro que desarrolla estos conceptos se encuentra en la ficción *Volt* (Anexos, caso 7)

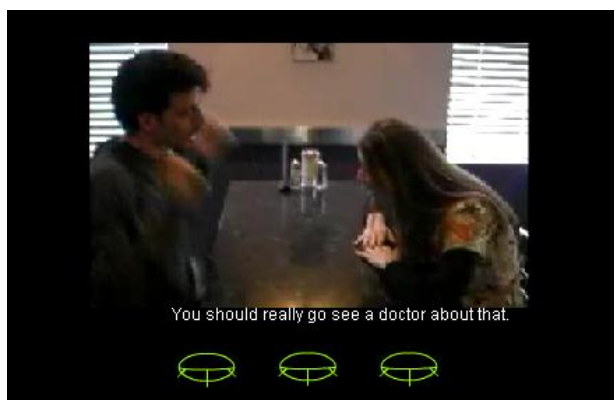


Fig variación punto de vista. Volt

Estructuración en fragmentos de planos

Esta forma la hemos analizado ampliamente en el capítulo anterior en el apartado *Hipermedia y puesta en abismo*. El ejemplo más acabado de lo encontramos en la ficción hipermedia WaxWeb (anexos, caso 8)



Fig estructura en fragmentos. Wax Web

Narrar el medio

Es posible estructurar la interactividad dentro de un relato audiovisual a partir de la incorporación del entorno tecnológico digital interactivo como objeto de la narración. No es un recurso nuevo, ya sabemos del cine narrado por el cine, o la pintura por la pintura.

Cada medio expresivo tiene particularidades de montaje, de puesta (en plano, en escena), de formas de representar que están más o menos presentes como recursos para el espectador. La transparencia (a estas particularidades) puede ser una de las finalidades (elección estético discursiva), como así también la presencia (ausencia de transparencia). Una elección, u otra, hace la diferencia a un cine de montaje presente o un cine de montaje invisible.

Incorporar como "tema" de la narración al mismo medio es exponer completamente las formas y recursos del propio medio. Si hablamos de cine Cheloveks kino-apparatom (El Hombre de la Cámara) (Vertov, 1929) se constituye en un claro ejemplo de la aplicación de no-transparencia y de la incorporación de el cinematógrafo como tema del mismo film.

La ficción interactiva española de ciencia ficción *Hezomagari* (<http://hezomagari.com/>) se plantea como un claro ejemplo de lo expuesto.



Fig ficción interactiva Hezomagari

También el sitio brasileño *Love at first site* (<http://www.novelaweb.com.br>) (Anexos, caso 9)

El interés fundamental de los ejemplos que presentamos reside en la interesante aproximación a una estética que simula un entorno tecnológico, el Chat, el e-mail, las web-cam, son parte del relato, son escenario. Es así que por ejemplo en *Love at first site* el espectador se posiciona de modo privilegiado: tiene acceso a la intimidad de los protagonistas a través de la lectura de mails y chats.* O es detective (en los ojos del protagonista) y obtiene datos

* (texto presentación del sitio) Un mundo nuevo de historias, sonidos e imágenes, utilizando web-cams, cámaras de video y textos. Una nueva idea que trae un producto creado específicamente para la red. que no adapta nada, apenas utiliza la libertad real que este canal de comunicación ofrece. Escoja su tipo preferido de cuentos, participe, viva con los personajes las sensaciones y los momentos a veces simples, a veces intrigantes, creados para usted.

y pruebas a través de cada pantalla que se le cruza durante la historia, en el caso de *Hezomagari*. Hay evidentemente una operatoria metalingüística, el procedimiento puede corresponderse con la mirada de un personaje o no, el camino elegido puede plantear una bifurcación de guión o el acceso a material complementario, digamos que es una resolución de enlace invisibilizado, intersección de selección y representación.

Una sola línea de narración con pausas

Otra forma de permitir interacción dentro de la ficción audiovisual misma es cuando el diseño recurre a pausas que apelan al espectador a participar en una operatoria más o menos mecánica, que requiere en muchos casos de cierta destreza y rapidez en la pantalla táctil o el control remoto o joystick. El recurso pertenece al videojuego clásico, ("la cosa avanza siempre que estés ahí", si no hay señales del jugador generalmente se entra en un palíndromo o bucle visual o la misma realidad virtual del videojuego con sus percances y antagonistas hace de las suyas: "game over")

Independientemente del uso combinado con otros recursos, se observa un generalizado desarrollo de ficciones con estas pausas y sin bifurcaciones de guión. Relatos que avanzan sobre una única línea de narración y que incorporan esta participación que tiene como única salida el "game over" o la prosecución del relato, la misma forma apelativa requiere obligadamente el planteo de un condicionante temporal, una persecución, una cuenta regresiva, etc.

El corto interactivo alemán *Five Minutes* (<http://www.fiveminutes.gs/>) presenta las anteriores características, los puntos de estancamiento durante la

huida de los protagonistas obligan al espectador a intervenir trazando en la pantalla una línea más a menos compleja que a veces tiene conexión con la acción y otras veces no, así el espectador, mediante su acción, ayuda a los protagonistas a huir del peligro.



Fig ficción interactiva Five Minutes

Este trabajo también es una ficción publicitaria, no está de más agregar que el anunciante es *Casio*, lo contado entonces adopta una ajustada relación con el objeto publicitado, los protagonistas viven (el espectador identificado vive), una cuenta regresiva, (que justifica la existencia de relojes en la narración), el tiempo y sus maquinas derivadas son protagonistas.

-VII-

Cierres, otras preguntas ... y Conclusiones

Doble sentido de la palabra
pantalla,
lo que se ve y lo que se
esconde
J. L. Comolli

Esse est percipi
Ser es ser percibido
G. Berkeley



Fotograma de *Film* de
Samuel Beckett

1. Novedades ¿y cuáles son las novedades?

Muchos de los materiales analizados son objetos discursivos bien codificados, formas que apelan y hacen uso de retóricas y recursos de lenguaje reconocibles, cristalizados. La forma de planificar (puesta en plano), el tratamiento con los actores, las formas visuales, el uso de la música, son algunos de los determinantes en lo formal para definir la pertenencia de los materiales a algún género en particular (culebrón, terror, sitcom, videoclip). Gran parte de lo analizado cumple estas pautas de género.

Cabría preguntarnos ¿qué novedad hay en los ejemplos analizados?

Maticemos la pregunta (mejor para nuestra exposición) ¿qué hay y qué no hay, pero podría haber, en función de las potencialidades del medio?

Murray (1999) nos propone buscar una respuesta en la idea de ampliación del escenario:

"Igual que la cámara de cine hizo que el escenario del teatro pareciera de pronto demasiado limitado, el ratón del ordenador acabará haciendo que la cámara del director nos parezca limitada. Los espectadores interactivos querrán seguir a los actores fuera del encuadre y ver las cosas desde puntos de vistas diferentes". (Murray, 1999, p.268).

Se habla de construir nuevos puntos de vista para el espectador, una mirada ampliada, seguir a los actores fuera del encuadre sería una posibilidad. También lo sería el elegir montajes alternativos, que involucrarían el posicionamiento diferenciado del espectador frente a la misma historia.

Recursos como estos introducirían elementos para la participación del espectador permitiéndole cambiar actividades secuenciales (ver, luego interactuar) a actividades simultáneas pero separadas (interactuar al tiempo que se ve), y en camino hacia una experiencia común (ver e interactuar en el mismo entorno).

En superación del encuadre cinematográfico, Murray, propone "puntos de vistas a la carta". ¿Qué consecuencias tiene esa multiplicidad de puntos de vista?

Mejor dicho: Murray nos habla desde unas aparentes falencias y necesidades superadas y a superar: el escenario teatral es ampliado por la cámara cinematográfica (de ojo fijo a ojo móvil). La cámara (único ojo, el definido por el director-realizador) será reemplazada por el ojo múltiple de la ficción interactiva. Según esta lógica el camino es el que se rehace en la superación de supuestas limitaciones de movilidad y multiplicidad de puntos de vista. Pero permitámonos poner en crisis esta visión. Para esto problematizemos nuestro objeto de estudio desde su composición de objeto comunicacional y expresivo. Concretamente formulemos la siguiente pregunta ¿Qué es lo que varía en la ficción audiovisual a nivel expresivo por la incorporación de un ojo múltiple y liberado del cuadro?

2. ¿Cine interactivo?

Más de un autor decía, muchos de ellos pronosticando, ya hace más de treinta años, futuros desarrollos, desarrollos revolucionarios, nuevas formas de contar, mas democráticas decían, formas que atenuaban el centro (el realizador) para fomentar la periferia (el espectador), esos autores hablaban de films interactivos.

Brenda Laurel, ya en el año 1986, sostenía que los films interactivos podrían ser "navegacionales", "narrativos" o "dramáticos" según la interactividad se planteara en términos de hacer prevalecer lo que la autora denomina dimensiones de Frecuencia, de Significado, o de Personas (Laurel, 1986).

El enfoque en este caso es según las características que presenta la interactividad, si la interactividad es inmersiva los procesos se desarrollan según la asunción de una personalidad (en primera, en segunda o en tercera persona) y la ficción audiovisual interactiva es "dramática" (término directamente relacionado con lo teatral), si la interactividad está basada a nivel elección de significantes (secuencias, planos) entonces los procesos se asemejan a una escritura audiovisual.

Revisamos algunos términos: preferimos hablar de tipo *Inmersivo* (en vez de dramático) cuando existe un punto de vista anclado al espectador en un continuo espacio temporal que instante a instante permite y requiere la participación del espectador. El paradigma es básicamente el desarrollado por la ficción audiovisual de los videojuegos.

En este caso es clara la coincidencia entre el espacio y tiempo de la narración y el espacio tiempo de la red. Instante a instante se requiere al usuario (jugadores en el caso del videojuego) de modo que el espacio tiempo red

deja de ser geometrización de una estructura para ser representación de un espacio que generalmente es laberinto. El continuo de espacio tiempo de la narración es consecuencia y causa del continuo del espacio tiempo de la red.

La enfatización del punto de vista (ocularización) es fundamental según este modelo, aquí lo que importa es la representación de ese espacio tiempo red y narración. Queda mucho por ver en desarrollos que hagan otro tipo de uso de la inmersión, dejando a un lado lo lúdico para aproximarse más a lo narrativo poético, o a lo didáctico, en este sentido son más que sugerentes las últimas aplicaciones desarrolladas para visitas virtuales a museos y exposiciones, o ya entrando en terreno de los denominados *transmedias*, la potencialidad de la llamada "*Realidad Aumentada*" para complementar recorridos y circuitos culturales, un reemplazante hipertecnológico del viejo folleto o del guía (el de audio o el de carne y hueso).

Volviendo a Laurel, la autora denomina a este tipo como *Dramático* pues la personificación del espectador dentro de la ficción es fundamental. El término dramático refiere a lo teatral, se construye un escenario en donde podemos participar, un escenario amplio y continuo, sin bambalinas, que supera la convención del escenario acotado del tipo italiano para extenderse alrededor de la persona, incorporándola al drama.

La transparencia o invisibilidad de la articulación del espacio tiempo de la red es otra característica en este tipo, transparencia entendida mas como única forma de construir esa red continua en donde selección y narración coinciden, se opta transitando y se transita optando, transparencia para el espacio narración y ocultación del interfaz.

Existiría un segundo tipo que nosotros llamaremos *Escritural*. Seguimos haciendo valer la experiencia y ubicación del espectador que, en este caso, se para frente al audiovisual de manera que su participación e interactividad se produce en el terreno de la escritura audiovisual. El espectador acciona como si fuera un realizador audiovisual, decide orden de secuencias, en opciones ramificadas y limitadas, o, en caso extremo, se enfrenta al desafío de producir un orden general del producto plano a plano (como en el hipermedia *Wax web*). Laurel denomina *narrativos y navegacionales* a lo que nosotros englobaremos en esta única categoría de *escriturales*. Para Laurel un tipo *narrativo* pone énfasis en la decisión del usuario en la manera en que su elección en la secuencialización define el significado en la narración misma, el tipo *navegacional* da importancia a la frecuencia de navegación que por acumulación, superposición y yuxtaposición produce sentidos.

En ambos casos, según lo que venimos desarrollando, el espectador no tiene, como en los tipos inmersivos, una fijación a un punto de vista subjetivo, sino que hay una ruptura del espectador tradicional (del cine y la televisión) en su recepción, dándole la posibilidad de interactuar en su propia escritura audiovisual (ordenando, determinando duraciones, definiendo parámetros de formas de representación, etc.)

La relación entre el espacio tiempo de la red y el espacio tiempo de la narración, en este caso, es lo que determina una gradación de menor a mayor intervención del usuario en la escritura de la narración audiovisual propiamente dicha. Un serial en internet puede ser visto por el usuario en el orden que quiera (de atrás hacia adelante o comenzando en cualquiera de los capítulos tomado al azar). Si el material audiovisual está complementado con textos o fotografías o cualquier otro tipo de material, el usuario

podrá intercalar en su visualización estos materiales. Si hablamos de seriales, ya lo hemos comentado, la estructura de nodos audiovisuales responde a una estructura previa (el serial mismo); pero también podemos tener nodos audiovisuales que enlazan y producen bifurcaciones en un modelo causal secuencial de elección de opciones a nivel guión. En ambos casos el espectador está operando a nivel escritural, decide en qué orden ver los capítulos seriales o decide por cual bifurcación secuencial de todas las propuestas seguir y lo hace con una frecuencia limitada de enlaces espacio temporales de red (estamos en el caso que Laurel llama tipos narrativos).

Si los enlaces se intensifican en frecuencia al interior del espacio tiempo de la narración, seguramente, esta alta frecuencia de enlaces, se traducirá en una alta fragmentación narrativa que propondrá otro tipo de lectura, ya no de elegir caminos de guión, sino de construcción de sentido en la navegación en una lectura *deconstruccionista*.

La transparencia que señalábamos fundamental en el tipo inmersivo, acá no lo es tal, y es así que en general se pone en evidencia el dispositivo de escritura audiovisual, las herramientas de entornos de montaje y edición o los navegadores son dispositivos que necesariamente surgen para mejor funcionamiento del espectador en su nuevo rol de escritor audiovisual.

Según lo expuesto distinguiremos entre espacio tiempo de red y espacio tiempo de narración.

La red se articularía según la organización de:

- Nodos
- Enlaces

La narración audiovisual podemos considerarla articulada según múltiples niveles. La aparente unidad mínima que

plantea el plano no lo es tal pues, como hemos visto, se puede pensar el plano como un conjunto de unidades discretas que lo conforman (podemos sectorizar al plano y tratarlo como un collage o pensar que características, como el color, o el tipo de representación espacial es también una forma de entender su espacio y su estructura). Como síntesis podemos plantear los siguientes niveles de articulación de la narración audiovisual:

- Macro estructuras genéricas (series)
- Escenas o secuencias
- Planos (o fragmentos)

Nuestra idea para desarrollar una herramienta que nos permite estudiar cómo se estructura espacio temporalmente una ficción audiovisual es pensar que la estructura red se podrá o no plasmar en algunos de los tres niveles señalados de estructura narración.

De manera que se podrá tener un hipermedia en donde la estructura red se presente externa al espacio tiempo de la narración, entonces tendríamos los casos que hacen uso de la red como espacio de distribución especializado. (Caso de cortometrajes que mantienen su estructura unilineal clásica y estructuran como hipermedia en los materiales complementarios).

En el otro extremo (caso en que la red se estructura al interior mismo del espacio tiempo narrativo) se encuentran las principales potencialidades expresivas de la ficción audiovisual sometida a la interactividad. En estos casos las formas de estructurar la red recurren a conceptos y relaciones audiovisuales o de guión o incorporan formas de enlaces icónicos incorporados a la ficción misma.

Un primer nivel de intromisión de la estructura red en la ficción audiovisual se produce en la macro estructura

genérica que aporta el serial. Así el hipermedia se desarrollaría con el material multimedial que se ubicaría según los enlaces con el audiovisual que permite esta estructura.

Si la articulación de la red se produce a nivel escenas o secuencias de la narración audiovisual entonces tendríamos varias posibilidades que se plantean según el tipo de vinculación y sus formas y consecuencias narrativas. Encadenamiento y simultaneidad de las acciones surgen como las dos operatorias básicas de articular a nivel escenas o secuencias.

El paradigma del encadenamiento único a nivel secuencial, con las lógicas consecuencias narrativas de punto de vista único, es superado en la posibilidad de bifurcar y ramificar (divergencias secuenciales) o plantear convergencias secuenciales. Ramificar las historias o verlas desde varios puntos de vista. Guiones ramificados (historias que se abren) o variaciones del punto de vista sobre una misma realidad son básicamente los dos tipos de articulaciones desarrollados en la estructura de escenas secuencias.

3. La mirada en crisis

El concepto de mirada es por demás clave en el análisis de la estructuración de una ficción audiovisual. Según Bresson el cinematógrafo es *"unir, relacionar a los personajes entre sí y con las cosas a través de la mirada"* (Bresson, 1997, p.22). Esta premisa nos permite repensar concepciones enfrentadas por diferentes formas de entender los relatos audiovisuales.

En el cine lo representado en la pantalla siempre está siendo mirado, no solo visto (que implica más el acto sensorial fisiológico), sino mirado, recortado del resto del mundo, de una totalidad que sigue existiendo en la ausencia. *"El quadro (sic), el marco es lo que hace que la imagen no sea ni infinita, ni indefinida; lo que termina, lo que detiene la imagen."* (Aumont, 1997, p.81). Este terminar o detener la imagen, adueñarse de una porción del mundo, es propiciar la mirada. Esta mirada es del espectador, pero también de los personajes representados en la pantalla.

Podemos avanzar aún más si afirmamos que esta mirada del espectador existe gracias y a través de una articulación espacio-temporal y que esta articulación, esta estructura, se arma en la mirada relacionante de los personajes y las cosas representadas.

Según esto se puede pensar la estructuración de espacios y tiempos no solo a través del corte, del pegado plano a plano, sino también al interior de cada plano. Bresson (1997) nos habla de imágenes conductoras de la mirada. Pensando siempre en sistemas de representación audiovisual tradicionales, la incorporación del espectador es *"atrapamiento de su mirada"* (Sangro Colón, 2000, p.296).

Es así que la puesta a punto de los elementos que construyan esa mirada para el espectador serán aquellas que permitan ir planteando un espacio y tiempo para ser habitado por el mismo, habitabilidad que en la cinematografía ha sido fundamentalmente resuelta en la transparencia.

¿Y que se dice de la transparencia en el caso del hipermedia?

La necesidad humana de representación, de contar historias y utilizar la imaginación de una forma creativa es parte de nuestro ser, y el potencial narrativo del medio digital es impresionante. El mundo virtual irá aumentando su expresividad, y nosotros (...) en algún momento dejaremos de mirar el medio para mirar a través de él (...) cuando hayamos llegado a este punto, cuando el propio medio se convierta en transparente estaremos perdidos en la representación y nos preocuparemos solo por la historia. (Murray, 1999, p.280)

Existe una dialéctica compleja entre la búsqueda de una escritura transparente y aquello que es esencial a todo audiovisual hipermedia, esto es su potencialidad a la multilinealidad. El relato monolineal ha sido en el cine un estabilizador, un esquema que aporta al desarrollo de una transparencia. Gran parte de la transparencia cinematográfica está apoyada en este esquema o estructura. ¿La existencia de un espectador que propone distintas disposiciones de los fragmentos o sintagmas sería en principio un efecto perturbador a esa transparencia? No siempre, eso parece. Nos encontramos con formas y resoluciones que la minimizan (lo que hemos llamado formas inmersivas) y otros que, a conciencia, exponen el material a una pérdida total de la misma (aquellas que hemos llamado formas escriturales).

4. Solos. Una digresión literaria

¿Dónde ahora? ¿Cuándo ahora? ¿Quién ahora? Sin preguntármelo. Decir yo. Sin pensarlo. Llamar a esto preguntas, hipótesis. Ir adelante, llamar a esto ir, llamar a esto adelante. Puede que un día, venga el primer paso

Samuel Beckett, L'Innommable

Las preguntas que se hace el protagonista de la nouvelle *L'Innommable* de S. Beckett (en ese estilo beckettiano inconfundible, a veces mínimo, a veces reiterativo) nos ayudaran a encuadrarnos en el tema según una mirada crítica. Extendámonos un poco con el escrito de Beckett. *El innombrable* (1952) completa la que puede ser considerada un trilogía junto con *Molloy* (1951), y *Malone muere* (1953), la novela corta se desarrolla como monólogo de comienzo a fin, la voz de la conciencia y pensamientos de alguien que parece despojado de movimientos físicos, alguien aislado y olvidado, que solo tiene la posibilidad de preguntarse y afirmar desde una existencia sitiada, cercada por un monólogo interno.

Las tres preguntas con las que se da comienzo al pensamiento de ese que no tiene nombre, tratan y colocan un interrogante sobre aspectos que hemos desarrollado profundamente en este trabajo de investigación: el tiempo, el espacio y el punto de vista. El uso coloquial, en primera persona aclara provisoriamente la identificación, la identidad (el punto de vista unívoco) de quien nos (se) habla (a sí mismo), no obstante ya con la tercera pregunta *¿Quién ahora?* esto también se relativiza. Con las frases *¿Dónde ahora?* y *¿cuándo ahora?* el innombrable pone énfasis, se pregunta, trata de resolver, su ubicuidad

(espacio y tiempo), en cambio no tiene duda, ni la más mínima, para ubicarse en el presente, esto se consigue efectivamente al rematar cada pregunta con un *ahora* repetitivo. Por la misma repetición se sabe perfectamente que la experiencia es la que manda, que hay una claridad absoluta sobre un presente constante. No se pone en duda el ahora, el presente, el punto móvil de la experiencia.

El texto sigue, el innumerable propone dejar las preguntas, afirmar entonces, afianzar su identidad "*decir yo*" y avanzar, "*ir adelante*", es por ahora un proyecto a futuro eso de moverse, tan solo lo piensa "*puede que un día venga el primer paso*"

Y claro que si lo propuesto es tener como referencia a Beckett es difícil pensar que lo que a continuación vamos a desarrollar no sea más que una visión crítica, si se quiere pesimista. De hecho cualquier escrito (novela o guión teatral) de mismo autor hubiera servido a estos fines, en todos ellos se desarrolla mediante recursos más o menos simbólico-alegóricos, con el absurdo o el grotesco, lo que podríamos llamar desesperación cósmica, un hombre con libre albedrío, no se sabe y no importa si con un dios muerto o todavía vivo pero en todo caso, y esto es lo importante, un dios siempre distante.

No hay demiurgo y lo que se presenta frente a nuestros ojos es un mundo de personajes sujetos a las consecuencias de esa ausencia o distancia. El personaje del innumerable nos dice "*...donde estoy, no sé, nunca sabré, en el silencio no sabes, tienes que seguir, no puedo seguir, seguiré*"

Ese día del "primer paso" ha llegado, avanza ahora nuestro protagonista, pero sin saber donde está, es que el silencio (la ausencia del demiurgo) es ausencia de conocimiento ("en el silencio no sabes") y ante eso, según él, nada mejor que avanzar. La ignorancia se resuelve avanzando.

Por otro lado la situación existencial, experimental, del Innombrable define su corporeidad:

"...las palabras están por doquier dentro de mí, fuera de mí, bien, bien, hace un minuto que yo no tenía cuerpo, las oigo, no hay necesidad de oírlas, no hay necesidad de cabeza, imposible pararlas, imposible parar, estoy en las palabras, hecho de palabras, palabras de otros..."

El mismo fluir de su conciencia, el mismo lenguaje que se va desarrollando con palabras de otros (una estructura que surge de articular sintagmas ajenos), ese discurso es lo que lo define, lo que define su cuerpo...

En nuestro caso, cuerpos definidos por los procesos inmersivos, reformadores de la experiencia, donde se los complementa según las prótesis y extensiones modificadoras, amplificadoras y re-elaboradoras de los sentidos.

Y como era de esperar, por fin, el problema de la libertad, la soledad frente a la elección del camino:

"¿Cómo hacer, como voy a hacer, que debo hacer, en la situación en que me hallo, como proceder? (...) Lo ignoro. Los síes y los noes, eso es otra cosa, se me volverán a presentar a medida que avance..."

Todos estos son fragmentos del monólogo del Innombrable, un ser sin nombre que desde un presente continuo es librado a un mundo por el que debe avanzar con decisión propia. Como vemos la correspondencia entre los escritos de Beckett y muchas de los núcleos de discusión de nuestro tema de estudio son enormes. ¿esto quiere decir que Beckett desarrolló proféticamente en 1952 un escrito vinculado con la interactividad y la inmersión? ¿reivindicamos por esto a Samuel Beckett como vidente y gurú de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y el hipermedia?

¿O más bien reconocemos que hay preocupaciones o viejos, añejos temas (filosóficos, antropológicos, estéticos) que se vuelven a expresar, que se actualizan, con el desarrollo, con el surgimiento del hipermedia?

Dejemos la literatura. Sigamos con Beckett.

5. Film. Objetos y sujetos.

El guión del mediometraje *Film* (Beckett-Schneider, 1965) comienza con una frase del filósofo irlandés George Berkeley: "Ser es ser percibido" escribe Samuel Beckett, el guionista, en el encabezado, intentando sintetizar el sentido general de la historia y antes de, seguramente, especificar movimientos de cámara y actores; no diálogos, porque el mediometraje no los tiene, tan solo el intercambio mudo de un grito y un chistido entre dos de sus actores.

Film es protagonizado por Buster Keaton, (como Beckett otro maestro del absurdo) que interpreta por partida doble a: (O) (object-objeto) y a (E) (eye-ojo). Durante todo el tiempo que dura *Film*, (O) es perseguido por (E). Mientras (O) se materializa por su presencia en plano, (E) existe como ocularización primaria de una cámara subjetiva en traveling. (O) no puede evitar ser mirado por (E), escapa a la mirada de (E) (como así también a la mirada de cada uno de los personajes humanos y animales con los que se cruza en su huida) y por sobre todo evita mirar a (E). La búsqueda y persecución finaliza con el encuentro de miradas, y aquí nos enteramos de que (E) es el mismo (O), el mediometraje *Film* acaba con (O) tapándose los ojos ante la mirada de (E).

Se trata de un relato que sin negar una estructura narrativa clásica, fácilmente reconocible, algo tan cinematográfico como una persecución, tiene los elementos

que lo señalan como el ensayo de una idea más profunda, una reflexión fílmica autoreferencial.

Beckett nos dice que no existe la posibilidad de que objeto y ojo sean, al mismo tiempo, ojo y objeto, no hay doble función en simultaneidad, no es posible la coexistencia de plano y contraplano, al mirar y mirarse simultáneamente se aniquila el fuera de campo, se abarca la totalidad del universo (se pierde el lenguaje).¹

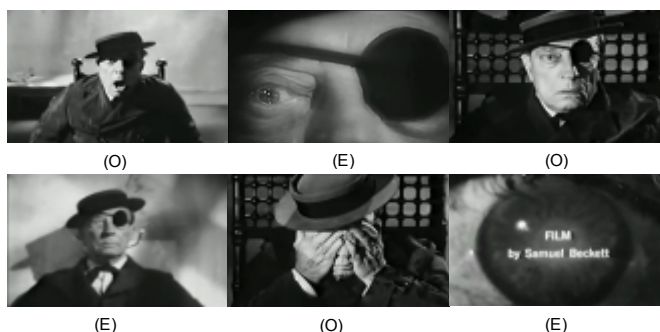


Fig. Secuencia de plano y contraplano de (O) y (E)

Claro que no habría que perder de vista el señalamiento que nos hace Beckett con el título del trabajo, y es que con la palabra Film se denomina al adelantado e institucionalizado mecanismo de representación del mundo real, como ya hemos dicho heredero y también renovador de las formas tradicionales, ¿Podemos poner en duda la madurez y autoconciencia del cinematógrafo como forma de

¹ Vemos que en principio esta interpretación no defiere de la idea general del empirismo de Berkeley que se resume en la frase (ampliada a la que parafraseó Beckett en su guión) "esse est aut percipi aut percipere", (ser es ser percibido o percibir). Según Berkeley la existencia de dios se justifica en la misma existencia del mundo objetivo captado en su totalidad por esa mente perfecta, la perspectiva divina que capta la totalidad de lo real.

representación y expresión contenedora de relatos? La rapidez con la que el cinematógrafo adquiere esta madurez va de la mano de la velocidad de una sociedad industrial-postindustrial, pensemos cuanto tiempo pasa desde los obreros de Lumiere hasta el tiburón de Spielberg (pasando por los efectos y prestidigitaciones Melies, el impacto dialéctico de Einseintein y el jazz de imágenes de Godard). Este es el corto tiempo en el que el cinematógrafo logra pasar de ser una atracción de feria a ser el gran generador de relatos, determinante para nuestra cultura.

No nos falta nada, podemos ahora enumerar todas las dudas y afirmaciones en las que Beckett duda y afirma a través de sus personajes y tendríamos todos nuestros puntos problematizados, el factor común es la pérdida o el desplazamiento del demiurgo tradicional. Y entendemos que las principales dudas no son meramente operativas, son sustanciales (según nuestra visión son de mayor calado que aquellas que por ejemplo pregonan una positiva democratización y/o liberación escritural) abordan aspectos que afectan la efectividad y potencia de los lenguajes, la capacidad comunicativa, expresiva, desalienante y liberadora de los mismos.

6. Entre la información y la transformación.

La idea de límite, de discretización, de recorte, es lo que posibilita la existencia de lenguaje. Sabemos también que, a veces, superando un concepto puramente informacional, un juego de ocultamientos, de luces y sombras, puede proponer un espacio expresivo más habitable para el espectador, una expresividad que se basa en la ausencia. Aquí es clave la idea de que el discurso expresivo debe plantearse el completamiento en el lector, Comolli (2002) deja entrever en sus escritos un claro posicionamiento en relación al fenómeno cinematográfico: la pantalla muestra pero oculta. El cuadro es siempre un recorte de la totalidad, escritura del campo, y fuera de campo. El cinematógrafo como medio expresivo ha sido consciente en el uso de la "escritura de la ausencia y la presión de lo invisible" en un juego a las escondidas con el "deseo de saber y de ver del espectador".

Pero la historia de la escritura con imágenes no solo ha recorrido este camino. Al concepto de arte cinematográfico lo acompaña el de industria y espectáculo. Y es así que, como empresa del espectáculo, el cine ha sido también ventana para el deseo de ver y consumir efectos. Con estos conceptos la escritura con imágenes ha implantado un espectador inmóvil. El uso del término inmovilidad intenta graficar el concepto de un espacio (cinematográfico) que no se habita, que no es recorrido por el espectador que (metafóricamente hablando) se encuentra quieto, solo esperando se le den más imágenes que consumir.

En este sentido resulta esclarecedor constatar que el videoclip se ha acabado perfilando como el formato de mayor pujanza en el desarrollo de ficciones interactivas (Atienza Muñoz, 2013). (Selva, 2012). Otra vez la forma audiovisual "artístico-comercial" del clip musical es terreno catalizador de novedades en el terreno de la

representación (no debemos olvidar lo sucedido en los años 80-90 cuando el formato capitalizó gran parte de lo hasta ese momento planteado por las "vanguardias del videoarte" en la imagen electrónica-digital).

Volviendo a Comolli, a este espectador quieto se opone un espectador móvil, con relaciones complejas y emociones contradictorias, público de la cinematografía *"heredera del encuadre, la línea y el color de la pintura, continuadora de las ansias referenciales de la fotografía y de las proporciones del ritmo y la duración de la música"*. Este espectador es móvil pues puede ocupar, permutar su lugar en el film.

Filmar es *"materializar el cuerpo y simbolizar la mirada"* (Comolli, 2002, p.81), los cuerpos, los objetos, el mundo, son representados, la mirada es ante todo la estrategia de la conversación a nivel textual, es lo que básicamente construye esta movilidad.

Las visiones positivas sobre el hipermedia nos hablan de democratización en el proceso de construcción significativa, permutación de los roles autor/espectador, escritor/lector, etc., dicen de algo abierto e incompleto en donde las interconexiones establecen nexos, y expanden instantáneamente al proporcionar grandes cantidades de puntos de "amarre" donde el lector puede "atar" otros sintagmas.

Según estas ideas, el margen sería constitutivo del hipermedia, este se nutriría de ese margen diluyendo la noción de centro, en esencia el hipermedia estaría planteando en su relación con el lector una estrategia para su posicionamiento.

En sus análisis pioneros, Vannebar Bush, nos habla de sus deseos de sustituir los esquemas lineales por máquinas poéticas hacedoras de analogías y asociaciones (Bush, 1986, p.15). La aparente anarquía sobre la que se estructura la

imaginación humana es la posibilidad de superar la alienación, las nuevas herramientas dejarían entonces de ser aquellas generadoras de alienación maquinista y se vislumbrarían otros *Tiempos Modernos* con Carlitos liberado, juguemos un poco con la imagen, provisto de un casco de inmersión de realidad virtual adaptado a su irremplazable bombín negro.

Diferente es la visión de Comolli (2002), para quien la intervención de la máquina no debe ser emulación del mecanismo asociativo y de inferencias de la mente humana en desplazamiento de la misma, sino un instrumento que descentre y centre la subjetividad del espectador en su relación con el espacio y tiempo representado como una estrategia para producir su intervención, su identificación. El valorizar la mirada como mecanismo que posibilita una expresión artística humanizada es lo que trae las principales dudas sobre una visión positiva del fenómeno de la interactividad. Virilio (1996, p.75) habla de *industrialización de la no-mirada* bajo el reinado de las tecnologías que propician la inmersión panóptica de la realidad virtual, hablamos si se quiere de esos contraplanos de Buster Keaton, las *máquinas de visión*, según Virilio, serán máquinas de visión sin mirada, la industrialización de la no-mirada nos encegucará.

No deja de llamar la atención la idea de que gran parte de la producción audiovisual en la red responde a una estructura interactiva que involucra al espectador mediante la estrategia del videojuego. Argumento, espectáculo, desarrollo y participación adoptan una forma de interactividad de "elecciones ofrecidas" para un jugador y/o candidato (ganador, perdedor). Cada vez menos espectador. La interactividad que cada vez ocupa más cada uno de los actos de nuestra vida es para Comolli (en su aplicación a los relatos audiovisuales) una presión para "*deshacerse del complejo laberinto de identificaciones y*

proyecciones del cine-espectador, siempre reversibles, aleatorias, ambivalentes, polimorfos, inestables, entrópicas", así es que para Comolli la interactividad asegura el control del centro sobre la periferia: la pérdida del *Sujeto* propicia ganancia de productividad (Comolli, 2002, p.91)

En este punto, nos animamos a plantear la dicotomía, las anteriores visiones encontradas, según lo que llamaremos "*lógica de la Información versus lógica de la transformación*". La lógica de la información adopta como preceptos rectores las bondades de sumergir en el saber más de lo que se está presenciando. Por eso se multiplican los puntos de vista, se diversifican los finales, los comienzos y los desarrollos, por eso se apuesta a materializar mundos nuevos, *cibermundos* en donde la última tecnología nos puede hacer ver, hacer oler, sentir la aspereza, hacer estallar nuestra percepción en una súper envolvente pansensorial *efectista*.

La lógica de la transformación es "saber de otro modo", por eso la exaltación de las posibilidades de establecer para el espectador "una mirada" un punto de vista que propicie recorrer sin brújula un espacio, con información retaceada, ocultada, "es su falta (falta de información) lo que produce *efecto* (lo que produce lenguaje)"

Tal vez otra de las maneras de expresar la dicotomía sea con la confrontación de un modelo que cree en el esquema estímulo-respuesta (principal fórmula de la interacción) y otro modelo que valoriza, contrapone al modelo anterior la idea de experiencia.

La experiencia que surge como consecuencia de habitar un texto no mecánicamente, sino en la experiencia no alienante, en una experimentación que nos involucre más profundamente.

"Esta cuestión de la experiencia aparece actualmente como central. Porque la experiencia incomoda a los mercados. Desgasta a los consumidores (los educa). Molesta por naturaleza, fatiga a los adoradores de perpetuas novedades. La imperceptible, pero implacable, ley de las sociedades de espectáculos comerciales, reduce el papel de la experiencia (no de la que se vende o consume sino de la que se transmite o intercambia) y de paso reduce el margen subjetivo de toda relación." (Comolli, 2002, p.92)

Y es aquí donde creemos se centra el más importante debate. Será necesario, como siempre, volver a discutir una y otra vez de ontologías y de éticas, de cuál debería ser el más acertado uso (táctico) de una tecnología o la más estratégica articulación de un lenguaje, cada posición no podrá negar la filiación a una visión del mundo, a un interés, a una idea, nosotros nos apuntamos al proyecto de contribuir a la existencia de un sujeto que no se desvanezca en los "mares negros de significación" de los poderes fácticos (Groys, 2008, p.46). La discusión se repite, se extiende mejor dicho, por eso es absolutamente aplicable a lo nuevo lo que se discutió ya sobre lo antecedente, ese intercambio de ideas tiene la potencia y certeza que le da la historia, la madurez precedente, por eso el centro del problema para nosotros surge fundamentalmente de una serie de preguntas que definen al cinematógrafo, hoy tomamos la posta, antes los pioneros de la imagen en movimiento, aquellos que sintieron que era necesario hacerse cierto tipo de preguntas para seguir, se la hicieron de mil maneras, algunos entre las bambalinas de un mercadillo, imaginando como era posible superar esa prehistoria circense, otros con ojos desafiantes, valientes, queriendo incendiar catedrales de un orden (una poética, un lenguaje) establecido. El debate fue largo y continúa, tiene larga data y parece es de importante duración. En todo caso nosotros nos planteamos una humilde pregunta que creemos recoge gran parte, por no decir la totalidad

de los más importantes interrogantes de nuestro estudio, una apelación que recoge la tradición sin dar la espalda a lo nuevo.

¿De qué manera además de materializar los cuerpos, podremos simbolizar la mirada?

7. Ojos y dedos anclados

Detengamos por un momento este balance, un balance que según nuestra perspectiva nos presenta objetos más que pobres en lo que a sus alcances expresivos refiere, objetos que en su mayor parte se constituyen en formas alienantes, marketineras, criaturas de un doctor frankenstein encarnado en agencias publicitarias siempre ávidas de incorporar la última novedad tecnológica, de implementar el mejor recurso viral, de hacer lo imposible para mejor tenernos atados a las pantallas, ojos y dedos anclados, succionados por la superficie.

Retomando aquellas ideas que nos parecían sensatas, positivas, bien intencionadas para la futura gestión de una (supuesta y pequeña) utopía, ¿qué hay de esa pretendida dilución del autor único en una comunidad de autores, de esa democratización de los textos, de esa tan declamada refundación de la comunicación audiovisual?

Parece nos hemos perdido en la observación y en el análisis de espejitos y cuentas de colores, hemos ocupado (derrochado) nuestro tiempo en examinar mecanismos que enceguecen y animan a la formación y entrenamiento de gimnastas de dedal.

Y esa comunidad de autores ¿es una utopía? ¿un lugar que no existe, un inalcanzable?

Entre los años 2005-2007 los directores cinematográficos Víctor Erice y Abbas Kiarostami llevaron adelante una experiencia de "intercambio de ideas filmadas", durante

esos dos años ambos directores establecieron un particular diálogo audiovisual intercambiando diez cartas en video, los 96 minutos de material resultante fueron "enmarcados" en la exposición "*Erice-Kiarostami. Correspondencias*".*

Esta primera experiencia, más que exitosa (la muestra ocupó en forma de video instalación prestigiosas salas museo de todo el mundo), se amplió años más tarde con la incorporación de otras duplas de directores y realizadores audiovisuales.

A Erice (España) y Kiarostami (Irán) se agregaron los realizadores: Isaki Lacuesta (España) y Naomi Kawase (Japón); Jaime Rosales (España) y Wang Bing (China); Albert Serra (España) y Lisandro Alonso (Argentina) ; José Luis Guerin (España) y Jonas Mekas (eeuu) ; y Fernando Eimbcke (Mejico) y So Yong Kim (Corea).

La ampliación de la experiencia dio origen a la exposición "Todas las cartas. Correspondencias fílmicas" (2005-2011), un nuevo formato cinematográfico según muchos críticos de cine, otra nueva y exitosa forma de "meter" el cine en los museos según curadores y comisarios de arte.

A nosotros nos interesa la experiencia de un "intercambio de ideas filmadas" que se constituye en un verdadero diálogo inter-activo llevado adelante entre dos autores-espectadores que se conmutan, conviviendo en un terreno de afinidades y diferencias, haciendo, instrumentalizando las tecnologías, las nuevas y las no tanto, y sin perder profundidad expresiva y comunicativa. En este caso dos personas, dos realizadores, que podrían ser tres o más, incorporan, aceptan las reglas del juego porque confían en el resultado de una experiencia potenciada. Transcribimos un fragmento del diario que recoge las vicisitudes durante el avance de la experiencia Erice-Kiarostami:

* curaduría de Jordi Balló que desde el CCCB (centro cultura contemporánea de Barcelona)

*"Domingo, 18 de diciembre de 2005. La ayudante de Kiarostami comunica que este se encuentra fuera de Teherán en busca de un membrillo** y que le ha hecho llegar un mensaje para Víctor (Erice): Me encontré a mi mismo en el «desierto» debido a ti, intentando oír esa «voz» y transferírtela a través de mi carta, como tú hiciste para mí. Está lloviendo... lentamente escojo palabras mojadas. Puedo ver la forma final..." (en "Todas las cartas. Correspondencias fílmicas. Erice-Kiarostami, 2011, CCCB e Intermedio, Barcelona)*

La carta nro 2 de Jonas Mekas a Guerin, comienza con la imagen de un árbol florecido, *"la última vez que te escribí era invierno, ahora es primavera en brooklyn... veo el árbol más feliz desde mi ventana"* dice Mekas *"pero ahora me voy a montar"* agrega mientras la videocámara en mano se pasea por un cuarto repleto de papeles apilados y estanterías con latas de película, una moviola 16mm perdida en la sombra renace en una pantallita de luz mortecina. Adivinamos se acomoda en su silla de montajista, Mekas se queja, *"me iría bien tener tres manos...con dos es difícil grabar y girar la bobina al mismo tiempo"*, dice.

Más tarde, en la video-respuesta de Guerin a Mekas, Guerin enseñará también su lugar de trabajo, igualmente nos confesará su torpeza tecnológica mientras panea hacia las dos pantallas del avid *"recientemente adquirido"*.

Pero aún estamos en la carta nro 2: lentamente, Mekas hace girar el mecanismo y las imágenes viven, *"central park, de esto hace treinta años... alguien feliz en central park"*

** Kiarostami se refiere al "el sol del membrillo" (1992) de Víctor Erice, film sobre el que el mismo Kiarostami declara:..."es una maravilla. Lo he visto por lo menos quince veces"

dice Mekas, los colores apagados sufren el barrido del sincronismo, alguien se desliza en sus patines zigzagueando los conitos coloridos dispuestos en el suelo. Mekas sigue bobinando, ahora la pantalla es toda blanca. *"invierno en new york... fuera es primavera y en mi sala de montaje invierno"*, dice Mekas.

Avanzarán las imágenes, Mekas visionará, recordará gente y lugares, dirá que lo que estamos viendo es material descartado de otros trabajos, y que está haciendo su último film montando ese material, el film se llamara *"footage"* confiesa. Más tarde volverá a la imagen de los arboles florecidos de su ventana diciendo *"Ves lo que quiero decir... los arboles se vuelven locos en primavera."*

Son cartas video-films que repercuten, que activan pensamientos, ideas y conceptos. Ya estamos dialogando con el material de Mekas, ya estamos imaginando cómo será la respuesta de Guerin, reconocemos la potencia de una imagen que interpela sin ahogar, que se hace preguntas de un modo tal, que también esas preguntas son para nosotros. Preguntas que intentaremos responder y en ese mismo intento nos surgirán otras preguntas. Algunos dirán que todo esto es más un monólogo a tres puntas, Mekas, Guerin y nosotros, charlas desconectadas, de locos solos, cada uno balbuceando lo suyo, sin respuestas instantáneas: la pantalla no responde de la manera esperada, es una pantalla inadecuada para la interactividad dirán, porque no hay computadora, ni ratón, tan solo dos marcos, el de la ventana a la calle y el de la moviola... pero ya otra imagen nos interpela, *"...fuera es primavera y en mi sala de montaje invierno"*, dice Mekas y nosotros decimos que ahora sí que interactuamos, pasamos de ese instante nuestro, retomando el diálogo con usted, señor Jonas Mekas. Otro alguien dirá que estamos errados, que para interactuar hay que necesariamente pasar el dedo por la pantalla con rapidez o bailar solos frente a la webcam, y si en todo caso, si comunicarse así es también interactuar,

la única conexión es entre Mekas y Guerin, y que la confirmación de esto es que las imágenes que dialogan son las imágenes de Mekas y de Guerin, ahí, en las pantallas, cada conjunto de imágenes respondiéndose.

No, no... está equivocado amigo, le diremos... aquí, en nuestra cabeza también hay una pantalla: pantalla de imágenes nuestras que completan el dichoso triángulo.

Aplacamos un poco el envión de nuestro entusiasmo y constatamos que Guerin, Kiarostami, Mekas, Erice, Alonso, son (cuando no son documentalistas) ficcionadores muy especiales, hay un compromiso importante con la realidad en cada trabajo de estos realizadores. Herederos del neorrealismo en las puertas del siglo 21, son algo así como documentalistas de ficciones, poetas de la realidad si se quiere. Las videocartas que se cruzan son en general apreciaciones, reflexiones, reflejos de la intimidad y del entorno, pensamientos dichos en voz alta y cámara en mano. Y así detectamos que, parece en principio, lo observado superaría el ámbito de nuestro estudio, pues lo nuestro es el relato de ficción sometido a la interactividad, y estas videocartas se acercan más a la no-ficción. ¿Debemos por eso detenernos? ¿Invalidar lo expuesto en las últimas líneas?

Si revisamos algunos materiales de no-ficción parecería que la interactividad ha encontrado otros caminos, otros desarrollos, formas multimediales colaborativas que continúan la experiencia del hipertexto, algunas de ellas pueden ser bien consideradas proyectos hipermedias documentales de elaboración y gestión colectiva que hacen uso de la interactividad horizontalizando o colectivizando la autoría.

¿Cuál es la razón de esta asimetría? ¿Por qué ficción y no-ficción han tenido respuestas tan disímiles a la interactividad?

A esta altura de la exposición nos "da una mano" J.L. Godard con su visión sobre lo ficcional y lo documental en

el cine, según Godard todo film ficcional constituiría un documental de su rodaje y, contrariamente, en los llamados documentales podemos constatar verdaderas articulaciones que hacen lucir una narración mediante el montaje de trozos de "documentos audiovisuales". **

Esas dos realidades bien distintas que son expresadas en los dos caminos, en los diferenciados desarrollos del formato ficción y el formato no-ficción en sus formas interactivas, pueden ser "explicadas" a través del pensamiento de Godard: nos atrevemos a afirmar que en el caso de la ficción "el poder sobre la idea" es lo que acaba siendo determinante y esto es lo que da canal a los desarrollos publicitarios, mientras que en el discurso de no-ficción, la misma búsqueda y necesidad de la resolución para articular los fragmentos de realidad en una mirada integradora, puede encontrar (en algunos casos) en la acción colectiva y mediante la técnica interactiva, un factor o razón de ser.

Intentamos explicar la idea. Si aceptamos la diferenciación que hace Godard, entenderemos porqué la ficción necesita, como tal, una garantía de la existencia de lo pre-fílmico: la idea central, el historyline, el guión en sus diversas formas, el poder sobre el corte final (la aprobación y retoques de montaje por parte del que es propietario del objeto, el productor) son meras manifestaciones, de mayor o menor calado, que evidencian las tensiones y los procedimientos que aseguran ese "poder sobre la idea" en el control y acotación de lo pre-fílmico. Asimismo, mantener el poder sobre la idea es inmanente al

** El pensamiento de Godard tiene un marco concreto, colocar una idea en un escenario en el que la dilución de la frontera entre lo ficcional y lo documental aporta en el movimiento de la Nouvelle Vague ideas para representar de otra forma, para dinamitar las bases de un *status quo* representacional.

marketing, por eso la supuesta actitud participativa en el hipermedia de ficción, la apertura a la intervención en una aparente activación del espectador (y consumidor), no es más que un principio engañoso, interesado, parcial, superficial si se quiere, ya nos hemos explayado suficiente en este aspecto.

Por otro lado, pensando en la no-ficción, el intento de colectivizar una mirada sobre la realidad puede ser un plan posible, un plan consensuado si se quiere, algo pensado, imaginado verdaderamente por una inteligencia colectiva, socializada. Los fragmentos de realidad necesitan del montaje, de un lenguaje (audiovisual) que los aúne, la argumentación (la creación de un argumento) está en potencia, y se materializa con la mirada, para Godard en las decisiones del documentalista está la mirada, el lenguaje que coordina esos fragmentos es el poder ficcionalizador de un autor no-ficción.

Aquí creemos está la gran diferencia y potencialidad de la nuevos media aplicados a narrativas que fomentan realmente la autoría colaborativa y la elaboración de materiales según los nuevos recursos, el ámbito periodístico documental ha sabido capitalizar esto dejando cierta libertad sobre los materiales en la interactividad sin renunciar a la clásica autoría.*

Queda por ver que nos depara la interactividad colaborativa *in extremis*, una faceta aún no muy experimentada en la no-ficción pero que pensamos tiene líneas potenciales de desarrollo. Los denominados vloggers (Bloggers video) hablan sobre la posibilidad de canales video-colaborativos de grupos. Si observamos el impulso de

*Proyectos como *Malvinas/30* (2010)

(<http://www.malvinastreinta.com.ar/>), *Proyecto Walsh* (2014)

(<http://www.proyectowalsh.com.ar/>) de A. Liuzzi o *Las sombras del progreso* (2012) (<http://www.sombrasdelprogreso.com>) de alumnos del Máster en Documental Creativo UAB, sobre la fabrica SEAT Barcelona, son desarrollos que atestiguan estas posibilidades.

plataformas digitales vinculadas a movimientos sociales y grupos de interés que hacen uso intensivo, gestión y construcción colectiva permanente de formas hipertextuales, basta para reconocer que el tránsito del hipertexto a un verdadero hipermedia colaborativo es posible.**

El concepto colaborativo ha avanzado con fortaleza en los procesos de financiación de proyectos, el *crowdfunding* o micromecenazgo digital es hoy día verdadero motor económico para la producción de documentales y otros tipos de objetos culturales de iniciativa colectiva. La memoria de proyectos apoyados desde una plataforma especialmente diseñada con este fin como *Verkami* (www.verkami.com/), constata iniciativas que no solo buscan convergencias para la financiación, sino también para la recuperación, reserva y elaboración de documentos audiovisuales de memoria colectiva.

Terminamos como empezamos: en el primer capítulo de este escrito incluimos una ilustración que combina los planos de las patentes de la máquina analítica Babbage (1840), la primera calculadora mecánica operada en forma automática, con el kinetoscopio Edison (1897). Vannebar Bush imaginaba en el año 1945 su máquina *Memex*, hoy lo único que nos parece anacrónico en su descripción, si comparamos con nuestras computadoras, es la inclusión de palancas; Bush describía al tiempo que profetizaba que esas máquinas seguirían un camino asociativo similar al funcionamiento

** Un ejemplo de no-ficción colaborativa pura es la experiencia de "Man With A Movie Camera: Global Remake" (2008) Una intervención sobre *El hombre de la cámara* de Dziga Vertov que presenta en pantalla partida el filme de Vertov en simultaneidad con las inserciones de los espectadores-colaboradores (<http://dziga.perrybard.net/>)

de la memoria humana. (Bush, 1945. cf Lambert y Ropiequet, 1986, p. 3-21).

El kinetoscopio o nickelodeon proponía la visualización individual (previa inserción de una moneda), de secuencias que retrataban distintas situaciones cuyo tema común era la representación del movimiento, bailarines, luchadores, gimnastas, equilibristas y payasos no paraban de moverse encerrados en el cuadro, faltaba aún mucho por recorrer para que el cinematógrafo tomara su forma plena, para que alguien nos hiciera sentir el tiempo con una imagen quieta o con la latencia de lo que no se ve en cuadro.

En la imagen hemos incrustado adrede el plano de la máquina Edison y no la máquina Lumiere, nos parece que la ilustración grafica el desarrollo actual de la máquina narrativa hipermedia de ficción, fascinada (queriéndonos fascinar) con representaciones, movimientos e inmersiones excepcionales, quitándonos la posible riqueza de innumerables asociaciones y repercusiones de una mirada simbolizada, por una demagógica y pobre bifurcación *multiplechoise*.

Por supuesto, algo bien distinto dirán otros, los que piensan las imágenes solo como entretenimiento, como diversión, como anestesia.

Bibliografía y materiales

Bibliografía

- Alpiste, Brigos, Monguet. (1993). *Aplicaciones multimedia: presente y futuro*. Barcelona, España: Técnicas Rede.
- Amiel, V. (2005). *Estética del Montaje*. Madrid, España: Abada Ed.
- Aumont, J. (et al.) (1996). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. 2ª ed. rev. y ampl. Barcelona, España: Paidós.
- Aumont, J. y Marie, M. (1993). *Análisis del film*. Barcelona, España: Paidós.
- Aumont, J. (1996). *El ojo interminable*. Barcelona, España: Paidós comunicación cine.
- Atienza Muñoz, P. (2013). *Historia y evolución del lenguaje audiovisual. De la moviola a youtube*. Barcelona, España: editorial UOC.
- Barthes, R. (1986). *Retórica de la imagen*. Barcelona, España: Paidós.
- Bartolomé, A. (1990). *Video interactivo: educación y empresa*. Barcelona, España: Ediciones Técnicas Rede.
- Bazin, A. (1996). *¿Qué es el cine?*. Madrid, España: Ed. Rialp.
- Beckett, S. (1971). *El Innombrable*. Barcelona, España: Editorial Lumen.
- Berenguer J. M. (1996) *La realidad Virtual, en Multimedia tendencias*. Madrid, España: Fundesco
- Bergson H. (1963) *Obras escogidas*. Madrid, España: Aguilar.

- Bonime, A. y Pohlmann K. C. (1998) *Writing for new media : the essential guide to writing for interactive media, CD-ROMs, and the Web*. New Cork, EEUU: John Wiley & Sons, cop.
- Bordwell, D. y Thompson K. (2003). *Arte cinematográfico*. Méjico D.F., Mejico: McGraw-Hill.
- Borges, J. L. (1991) *Otras Inquisiciones*. Buenos Aires, Argentina: Emecé
- Brauner y Bickeman. (1996). *La sociedad multimedia; las futuras aplicaciones del audio-video, la informática y las telecomunicaciones*. Barcelona, España: Gedisa.
- Brown, E. y Chignell, M. H. (1997) *El usuario como diseñador: el multimedia de forma abierta en Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción Social del conocimiento Edward Barret/Marie Redmond (comp)*. Barcelona, España: Paidós Multimedia.
- Bruce, I. (2005) *Non linear narrative. Art. de New punk cinema; ed. Nicholas Rombes*. Edinburgh, Escocia: Edinburgh University Press.
- Burch, N. (1979). *Praxis del Cine*. Madrid, España: Fundamentos.
- Burdeo, G. y Coiffet, P. (1996) *Tecnologías de la Realidad Virtual*. Barcelona, España: Hipermedia 3.
- Burger, J. (1994) *La Biblia del multimedia*. Wilmington. Addison-Wesley Iberoamericana.
- Bush, V. (1986) *Cabria imaginar...en Lambert Steve y Ropiequet Suzanne (coord) CD-ROM. El nuevo papiro: presente y futuro de esta nueva técnica*. Washington. Microsoft Press. Anaya Multimedia.
- Cadoz, C. (1995) *Las realidades virtuales*. Madrid, España: Ed. Debates Dominós.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso, La estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid, España: Ed. Taurus Alfaguara.
- Chicharro, M. y Rueda L. (2005). *Imágenes y palabras. Medios de comunicación y públicos contemporáneos*. Madrid,

- España: Centro de Investigaciones Sociológicas: Siglo XXI de España.
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión : introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona, España: Paidós.
- Clarke, J. H. (1990). *Patterns of Thinking: Integrating Learning Skills in Content Thinking*. Boston, EEUU: Allyn and Bacon.
- Cotton, B. y Oliver R. (1994). *The Cyberspace lexicon : an illustrated dictionary of terms from multimedia to virtual reality*. London, Reino Unido: Phaidon Press.
- Comolli, J. L. (2002) *Filmar para ver. Escritos de Teoría y Crítica de Cine*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Simmurg/ Cátedra La Ferla.
- Cotton B. y Oliver R. (1992) *Understanding hypermedia*. London, Reino Unido: Phaidon.
- Covell, A. (2000). *Digital convergence : how the merging of computers, communications and multimedia is transforming our lives / by Andy Covell ; illustrations by Fredrick Whyte*. Newport, EEUU: Aegis.
- De Las Heras, A. (1991). *Navegar por la información*. Madrid, España: Fundesc.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1977) *Rizoma: introducción*. Valencia, España: Pre-textos.
- Eco, U. (1988). *Apostillas a El nombre de la Rosa*. Barcelona, España: Ed. Lumen.
- Eisenstein, S.M. (2001). *Hacia una teoría del montaje*. Barcelona, España: Paidós.
- Eisenstein, S.M. (1989). *Teoría y Técnica Cinematográficas*. Madrid, España: Libros de Cine RIALP.
- Eliot, T.S. (2006). *Cuatro Cuartetos*. Madrid, España: Cátedra.
- Fargier, J. P.. (1995). *Video Escrituras*. Buenos Aires, Argentina: Centro Cultural Ricardo Rojas. Univ. Buenos Aires.

- Feldman, T. (1994) *Multimedia*. London, Reino Unido: Blueprint.
- Franquesa i Bonet, E. (2000) coordinació: Mas i Fossas Gemma; equip de recerca: Jordi Bover i Salvadó... (et al.) *Societat de la informació: noves tecnologies i internet: diccionari terminològic*. Barcelona, España: TERMCAT, Centre de Terminologia.
- Fogwill, R.E. (2007). *Help a Él*. Madrid, España: Editorial Periférica.
- García Jimenez, J. (1993) *Narrativa audiovisual*. Madrid, España: Ed. Cátedra. Signo e imagen.
- Garrand, T. (1997). *Writing for multimedia: entertainment, education, training, advertising, and the World Wide Web*. Boston, EEUU: Focal Press.
- Genette, G. (1989). *Figures III*. Barcelona, España: Lumen.
- Gómez, M. P. (2003) *Contenidos de ficción, nuevas tecnologías y cambio de milenio. Odisea 21. En La Evolución del sector audiovisual. Modos de producción cambiantes y nuevas tecnologías*. Comp. López Vidales, Peñafiel Saiz. Madrid, España: Editorial Fragua.
- González, S. (2004). *Incidencias de las nuevas tecnologías en las prácticas pedagógica y productiva de la comunicación audiovisual : reflexiones sobre la experiencia de la Lic. en Comunicación Audiovisual de la UNLP, Argentina. Treball de recerca - Universitat Autònoma de Barcelona*.
- Groys, B. (2008) *Bajo sospecha. Una fenomenología de los medios*. Barcelona, España: Pretextos.
- Gubern, R. (1996) *Del Bisonsa a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, España: Anagrama. Colección Argumentos.
- Harpold, T. (1997). *Conclusiones. En Teoría del hipertexto de Landow George P. (compilador)*. Barcelona, España: Paidós.

- Heath, S. (1993). *Narrative Space*. Citado en Análisis del film de Aumont Jacques, Marie Michel. Barcelona, España: Paidós.
- Hitchcock y Truffaut. (1991) *Hitchcock / Truffaut*. Madrid, España: Ed. Akal.
- Ibáñez J. (1998). *Nuevos avances en la investigación social*. Barcelona, España: Ed. Proyecto A.
- Jones, S. editor. (2003). *An essential reference to communication and technology Encyclopedia of new media*. Thousand Oaks, EEUU: Sage Publications.
- Jost, F. y Gaudreault A. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Barcelona, España: Paidós Cine.
- Joyanes Aguilar, L. (1997). *Cibersociedad : los retos sociales ante un nuevo mundo digital*. Madrid, España: McGraw-Hill.
- Lambert, S. y Ropiequet, S. (1986) (coord) *CD-ROM. El nuevo papiro: presente y futuro de esta nueva técnica*. Washington, EEUU: Microsoft Press. Anaya Multimedia.
- Landow, G. P. (1997). (comp.) *Teoría del hipertexto*. Barcelona, España: Paidós.
- Landow, G. P. (1992). *Hypertext : the convergence of contemporary critical theory and technology*. Baltimore London, Reino Unido: The Johns Hopkins University Press.
- Laurel, B. (1986) *Interface as mimesis*. En Donald y Draper (eds.) *Usercentered system design*, Hillsdale. New Jersey, EEUU: Laurence Erlbaum Associates.
- León-García, A. y Widjaja, I. (2002) *Redes de comunicación: conceptos fundamentales y arquitecturas básicas*. Madrid, España: McGrawwill.
- Liestol, G. (1997). *Wittgenstein, Genette y la narrativa del lector en hipertexto*, en *Teoría del Hipertexto*, Landow G. P. comp. Barcelona, España: Paidós.
- Lubbock, P. (1993). *Narrativa audiovisual* de Jesus Garcia Jimenez. Madrid, España: Ed. Catedra. Signo e imagen.
- Maldonado, T. (1994). *Lo real y lo virtual*. Barcelona, España: Gedisa. Multimedia Cine.

- Metz, C. (1973). *Lenguaje y Cine*. Barcelona, España: Ed. Planeta.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona, España: Paidós.
- Miller, H. (2002). *Sexus*. Madrid, España: Biblioteca El Mundo.
- Moreno I. (2002). *Musas y Nuevas Tecnologías. El Relato Hipermedia*. Barcelona, España: Paidós Comunicación 138.
- Moreno Muñoz, A. (2002). *Diseño ergonómico de aplicaciones hipermedia*. Barcelona, España: Paidós.
- Muñoz, J. J. (1993). *Expresión artística y audiovisual: de los primeros signos a la realidad virtual*. Salamanca, España: Ed. Amarú.
- Nielsen, J. (1995) *Multimedia and hypertext : the internet and beyond*. Boston, EEUU: AP Professional.
- Orihuela-Santos. (1999). *Introducción al diseño digital*. Madrid, España: Ed. Anaya.
- Pasolini P. Paolo y Rhomer E. (1976). *Cine de Poesía contra cine de Prosa* Barcelona, España: Ed. Anagrama.
- Pujol, X. (1999). *La Nova dimensió*. Barcelona, España: Col·legi de Periodistes de Barcelona: Diputació de Barcelona.
- Queau, P. (1995). *Lo virtual, virtudes y vértigos*. Barcelona, España: Paidós Hipermedia.
- Reeves, B, y Nass C. (1996). *The Media equation: how people treat computers, television and new media like real people and places*; Byron Reeves. Cambridge. CSLI: Cambridge University Press.
- Ribes, X. (2002). *The hypermedia illiteracy and the three-dimensional Reading*. En: Abstracts: 23 Conference an General Assembly AIECS/IAMCR/AIERI Intercultural Communication, Barcelona, España: IAMCR.
- Rohmer, E. (1977). *L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau*. Paris, Francia: Mondadori.

- Rosemberg, M. (1997). *Física e Hipertexto. Liberación y complicidad en arte y pedagogía*. En Landow (comp.) *Teoría del hipertexto*. Barcelona, España: Paidós.
- San Martín, P. S. (2003) *Hipertexto: seis propuestas para este milenio*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Shields, R. (2000). *The World Wide Web and contemporary cultural theory*. New Cork: Routledge: Andrew Herman & Thomas Swiss.
- Schwob, M. (1980). *Vidas Imaginarias*. Buenos Aires, Argentina: Centro Editor de América Latina.
- Ulmer, G. (1991). *Grammatology hypermedia*. Postmodern culture 1.
- Vargas L. R. (2001). *La caverna digital. Hipermedia: orígenes y características*. Méjico DF, Méjico: Universidad pedagógica nacional.
- Vianello Osti, M. (2004). *El Hipertexto entre la utopía y la aplicación: identidad, problemática y tendencias de la web*. Gijón, España: Ed. Trea, DL.
- Virilio, P. (1996). *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Buenos Aires, Argentina: Ed. Manantial.
- Wilson, S. (1994). *The aesthetics and practice of designing interactive computer events*. Nueva York, EEUU: Multimedia'94, ACM.

Recursos electrónicos.

- Prado, E. (2002). *Herramientas digitales y lenguaje multimedia: retos a la creación*. Ponencia en las IV Jornadas sobre Art i Multimedia, Cultura Audiovisual i multimedia Què li pertoca, a l'art . Mediateca Caixa Forum
Recuperado de
<http://www.mediatecaonline.net/ivjornades/cat/>
- Bartolomé, A. (2002). *Vídeo digital. ¿Un nuevo medio?* Ponencia en las IV Jornadas sobre Art i Multimedia,. Cultura Audiovisual i multimedia Què li pertoca, a

- l'art . Mediateca Caixa Forum. Recuperado de <http://www.mediatecaonline.net/ivjornades/cat/>
- Botafogo, R. A., Rivlin, E, Shneiderman B. (1992). *Structural analysis of hypertexts: identifying hierarchies and useful metrics*. April 1992. ACM Transactions on Information Systems (TOIS), Volume 10 Issue 2. Recuperado de <http://delivery.acm.org/>
- Jiménez P. (2003). *Un caso práctico de cine interactivo en educación secundaria:«Modem.Drama»* Comunicación Congreso de Comunicación y Educación "Luces en el Laberinto Audiovisual". Huelva. España. Recuperado de http://delete.tv/modem_drama/
- Perales,V. (2013) *Creatividad y discursos hipermedia*. Murcia: Editum. Recuperado de http://books.google.es/books/p/universidad_de_murcia?id=zjI9CHg1ENwC&pg=PA21&dq=hipermedia&ei=5PZRUDKVCsi0UbKagHg&hl=es&cd=1&redir_esc=y
- Medawar P. B. (1963). *Is the scientific paper a fraud*. The Listener 70. Recuperado de http://www.albany.edu/~scifraud/data/sci_fraud_2927.html
- Selva D. (2012) *Nuevos fenómenos en el entorno on line. La difusión del videoclip a través de Internet*. Madrid, España: Revista TELOS (Cuadernos de Comunicación e Innovación). Recuperado de www.telos.es

Material audiovisual hipermedia

- Santana, A. (2004). *Hay Motivo*. España. Recuperado de <http://www.haymotivo.com/>, <http://www.elmundo.es>, <http://www.elpais.es>, <http://www.clubcultura.com/>
- Urban Desires (1994 - 2000). *Urbandesires*. Gran Bretaña. Recuperado de <http://www.urbandesires.com>
- Vidavisión. Canal interactivo. (2001). *Conserjes*. España. Recuperado de www.vidavision.com

- Microgénesis Producciones, S.L. (2001). *El Pianista Relamido*. España Recuperado de www.relamido.com
- For Luck Banana (2001). *Aulas de Sangre*. España Recuperado de www.aulasdesangre.com
- Pasajero (2002-2003). *El Pasajero*. Argentina Recuperado de www.pasajero10542.com.ar
- Cyber Oasis (2004-2005). *The Spot*. USA Recuperado de <http://www.thespot.com/main.htm>
- Dead End (2000). *Deadend*. Canadá Recuperado de www.deadend.com
- Gabriela Flores G. y Ilich F. (2002-2003). *Modem Drama*. Méjico. Recuperado de http://delete.tv/modem_drama/
- Silk Tricky producciones. (2008). *The Outbreak*. USA Recuperado de <http://www.survivetheoutbreak.com/>
- Silk Tricky producciones. (2010). *Bank Run*. USA Recuperado de <http://www.bankrungame.com/>
- Cinco estrellas Producciones (2002). *Los Profesionales*. España. Recuperado de www.mahou.es
- TVOntario/TFO. Cloran D., Humphries M., Kaspro M., Scout R., Yule J. (2001). *Volt*. Canadá. Recup. de <http://www.newvenue.com/archives/feature48/index.html>
- Blair David (1993-1999). *Wax Web*. USA. Recuperado de www.iath.virginia.edu/wax/
- Media Arts Producciones (2000). *Love at first site*. Brasil Recuperado de <http://www.novelaweb.com.br>
- Arcade Fire (2007). *Neón Bible*. Canadá. Recuperado de <http://www.beonlineb.com/>
- Arcade Fire (2011) *Sprawl II*. Canadá. Recuperado de www.sprawl2.com
- Filmakademie Baden-Württemberg (2014). *Five Minutes*. Alemania. Recuperado de <http://www.fiveminutes.gs/>
- Arcade Fire (2014). *Just a Reflektor*. Canadá. Recuperado de <http://www.justareflektor.com/?lng=es>
- Queens of the Stone Age (2013). *The vampire of time and memory*. Recuperado de <http://www.vampyreoftimeandmemory.com/>

- A.B.Sweet (2014). *Chasing Illusions*. España.
Recup. de https://www.youtube.com/watch?v=7dg-Y3W_vS0#t=12
- Coldplay (2014). *Ink*. Gran Bretaña.
Recuperado de <http://www.coldplay.com/ink/>
- Myrick D y Sánchez E. (1999). *The Blair Witch Project*.
EEUU. Recuperado de www.blairwitch.com/main.html
- Arcade Fire (2007). *Black Mirror*. Canadá.
Recuperado de <http://arcadefire.com/blackmirror/>
- Bob Dylan (2014). *Like a Rolling Stone*. EEUU.
Recuperado de <http://video.bobdylan.com/desktop.html>
- Jung von Matt/Spree (2011). *The witness*. Alemania
Recuperado de <http://www.thewitness.de/>
<http://modular4kc.com/2011/03/25/the-witness-13th-street-universals-first-movie-of-the-outernet/>
- JungMatt Von-Berlin (2010). *Last call*. Alemania.
Recuperado de
<http://www.youtube.com/watch?v=sK4XZKjAuOw>
- El ojo Mecánico (2013). *Hezomagari*. España.
Recuperado de <http://hezomagari.com/>
- Verkami (2010) España. Recuperado de
<http://www.verkami.com/>
- Televisión Publica <http://www.tvpublica.com.ar/>
- Flix.master <http://www.raptmedia.com/>
- Popcorn Maker <https://popcorn.webmaker.org/es>

Material audiovisual fílmico

- Hitchcock Alfred. *Rope* (USA, 1948)
- Sokurov Aleksandr. *Russkiy kovcheg* (Rusia/Alemania, 2002)
- Montgomery George. *La dama en el lago* (Usa, 1946)
- Resnais Alain. *Année dernière à Marienbad*.
(Francia/Italia, 1961)
- Scott Ridley. *Alien, el octavo pasajero*. (Reino Unido, 1979)
- Chaplin Charles. *Modern Times* (USA. 1936)
- Kubrick Stanley. *The Shining* (UK, 1980)

Spielberg Steven. *Jaws* (USA, 1975)
Allen Woody. *The purple rose of Cairo* (USA, 1985).
Porter Edwin Stanton. *The Life of an American Fireman*
(USA, 1903).
Vertov Dziga. *Chelovek s kino-apparatom* (URSS, 1929)
Antonioni Michelangelo. *Deserto rosso* (Italia, 1964)
Kurosawa Akira. *Rashômon* (Japón, 1950)
Ford John. *Stagecoach* (USA, 1939)
Scott Ridley. *Blade Runner* (USA, 1982)
Cameron James. *Titanic* (USA, 1997)
Fricke Ron. *Baraka* (USA,1992)
Beckett - Schneider. *Film* (USA,1965)
González Iñárritu- *Birdman* (USA, 2014)

Material Videojuegos

Counter Strike
FIFA 2004-2014
Vicecity
Lara Croft: Tomb Raider"
Minecraft
Tripgate
Bird snapper
Age of Empires

Anexos

Se incorpora en los anexos la documentación de lo que fue el relevamiento de las webs analizadas. Lo presentado aporta información técnica en general, algunos materiales de los mismos sitios que ayudan a visualizar sus características, un resumen o *storyline* de la ficción propiamente dicha, gráficos simples que permiten entender su estructura formal de red, como así también un ensayo del análisis de sus características de red de nodos distribuidos según sus cualidades multimediales.

La incorporación de este material apunta más que nada a mejor documentar un objeto comunicacional que, ya lo hemos dicho, dispone en general de una corta existencia en la red, el estudio abarca un período más o menos extenso, entendemos un lapso de tiempo que ha permitido evaluar reacomodamientos, avances, retrocesos y proyecciones de un objeto más que sujeto a las novedades de la parafernalia técnica.

Por esta razón se da prioridad a la documentación recopilada de webs que en la actualidad no son accesibles, a lo anterior se agrega el hecho de que este material anexado puede considerarse una buena muestra de los primeros desarrollos del hipermedia.

Asimismo se incorpora un *dvd* que contiene los más actuales hipermedias analizados, las razones ya expuestas de la temporalidad de los materiales

ha sido factor fundamental en la decisión de documentar mediante capturas de video/pantalla las experiencias de navegación como así también algún documento suplementario que explica experiencias puntuales no reproducibles en la actualidad.

Caso 1: ¡Hay Motivo!

Ficha Técnica:

URL: <http://www.haymotivo.com/>
<http://www.elmundo.es>
<http://www.elpais.es>
<http://www.clubcultura.com/>

Realización: Joaquín Oristrell, Pere Portabella, Álvaro del Amo, David Trueba, Gracia Querejeta, Isabel Coixet, José Ángel Rebolledo, Sigfrid Monleón, Iciar Bollain , Chus Gutiérrez, Víctor Manuel, Pedro Olea, Yolanda García Serrano, Víctor García León, Ana Díez y Bernardo Belzunegui, José Luis Cuerda, Miguel Ángel Díez, Imanol Uribe, Fernando Colomo, Juan Diego Botto, Alfonso Ungría, José Luis García Sánchez, Daniel Cebrián, Gran Wyoming, Manuel Gómez Pereira, Julio Medem, Mireia Lluch, Pere Joan Ventura, Manuel Rivas, Vicente Aranda, Mariano Barroso, Antonio Betancor, Diego Galán.

Producción: Andrés Santana.

Duración: 112 min.

País: España

Año: 2004

En marzo del 2004 un grupo de 32 realizadores españoles produce una serie de cortometrajes con el fin de denunciar algún aspecto de la realidad social y política de la sociedad española. Esta experiencia nueva se desarrolló con la impronta del ambiente existente vísperas de la renovación del gobierno ejecutivo nacional.

La constante en cada uno de los cortometrajes, que según los realizadores configuran un largometraje de autoría colectiva, es una actitud crítica, denunciante hacia el gobierno del Partido Popular. Desarrollados en disímiles

géneros: documental, ficcional, publicitario, ensayo, y de alrededor de tres minutos de duración cada uno de los cortos, tuvieron también distintas facturas de soporte original (video, fílmico).

El material fue distribuido en plena campaña eleccionaria, televisado en sintonías de amplio espectro y canales comarcales. También se proyectó en centros de distintas agrupaciones civiles y hasta en plazas y espacios públicos. Su distribución en internet fue amplia y a través de un sitio oficial (diseñado por el mismo grupo realizativo) (<http://www.haymotivo.com/>), también los medios gráficos adherentes a dicha proyecto diseñaron su propio escaparate electrónico para el material.

La ficción

La guerra de Irak, el desempleo, la vivienda, el accidente y posterior escándalo del Prestige, la adopción en parejas homosexuales, la manipulación informativa, la inmigración, el maltrato de las mujeres, el accidente del Yak-42 y el asesinato del periodista Couso, son algunos de los temas tratados en cada uno de los cortos con una gran heterogeneidad formal y estética.

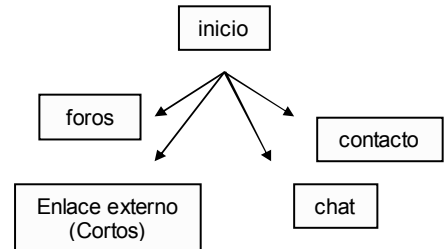
Estructura general del sitio

En cada uno de los sitios donde fue colgado el material, el esquema respondió a un esquema básico de presentación y acceso directo a cada uno de los materiales. Podía o no haber una presentación previa con sinopsis argumental y comentario del director. Se complementaba generalmente con acceso a foros o chats del tema. El carácter del material exigía un diseño simple y orientado fundamentalmente a la difusión. Las formas de visualización dependían del sitio donde eran ofrecidas.

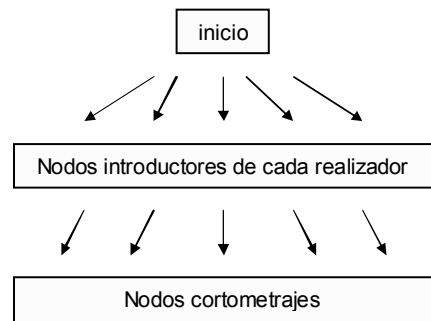
Por ejemplo El Mundo (<http://www.elmundo.es>) y El País (<http://www.elpais.es>) ofrecían cada corto en streaming y con un entorno más dúctil y elaborado. Otros como *club cultura fnac* (<http://www.clubcultura.com/>) por ejemplo solo la posibilidad de bajar el archivo correspondiente a cada corto en formato *mpeg*.

Esquema

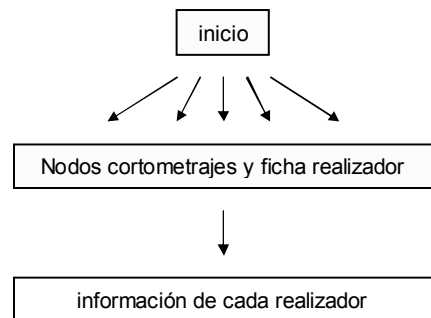
SITIO OFICIAL (<http://www.haymotivo.com/>)



DIARIO EL MUNDO



DIARIO EL PAIS (<http://www.elpais.es>)



FNAC (http://www.clubcultura.com/)



Inicio
Intro y sinopsis
de cada corto



Nodos cortometrajes

LOS GENOVESES (www.losgenoveses.net/)



inicio



Nodos cortometrajes

Interacción

Se realiza el análisis según una serie de nueve nodos que involucran un enlace externo (a partir del nodo 5). El

enlace 5-6 y 5-8 relacionan la página principal del grupo realizador y productor del material audiovisual (que no presenta vinculaciones internas a nodos del propio material audiovisual) a otros sitios que han distribuido el material. En este caso los vínculos externos son a un nodo del diario *El País* a *Los Genoveses* respectivamente. La secuencia de visualización de nodos es la siguiente:

1-Introducción. Preponderancia de material textual, y una gran fotografía del grupo realizador.

<http://www.haymotivo.com/>

2-Detalle de cada cortometraje. Breve reseña textual y fotograma emblemático. Anclajes que hacen de enlace externo a distintas distribuciones del material. Aumenta en proporción la información textual.

Los nodos 3, 4 y 5 que completan el sitio poseen solo información textual (foro, contacto y enlace).

6- El ingreso al nodo de *El País* presenta un encabezado textual de introducción general y recuadros fotogramas de acceso a cada uno de los cortometrajes.

<http://www.elpais.es/comunes/2004/haymotivo/>

7- El nodo de reproducción del material audiovisual presenta lectura integrada de video, imagen y texto.

Desde el nodo 2 también podemos vincular externamente a *Los Genoveses* <http://www.losgenoveses.net/>

8- La misma fotografía de los realizadores y solo información textual a modo de anclaje a cada uno de los cortos.

9- Nodo de reproducción de material audiovisual. La visualización se produce diferida, de manera que el acceso

se produce posterior a la bajad de la totalidad del clip audiovisual.

1

2

3

4

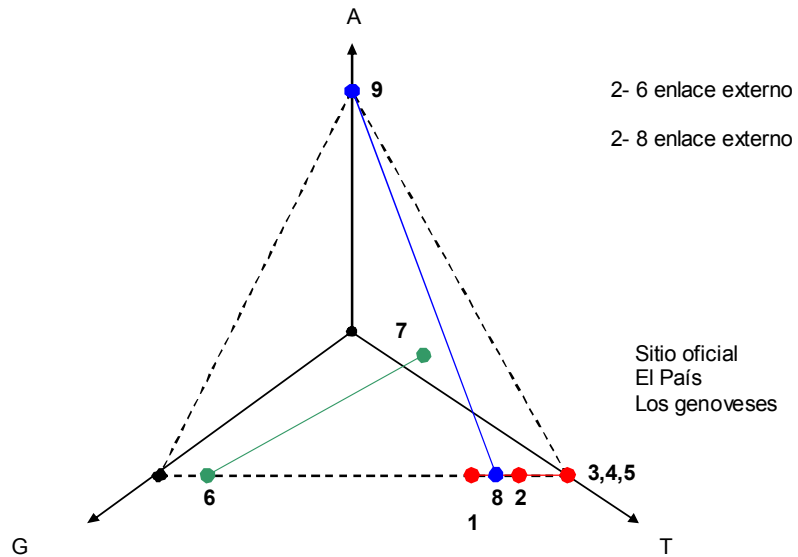
5

6

7

8

9



Se observan con claridad las distintas características de los tres sitios. La ausencia de material audiovisual en al página de acceso limita su trazado de red al plano G-T. *El País* posee un tratamiento y balance de elementos textuales, gráficos y audiovisuales (con un tratamiento que realza las características multimediales) de manera que su posición media se centraliza en el plano nodal. El sitio *Los Genoveses* se plantea un funcionamiento de "distribución plana" del material audiovisual de modo que se obvia las posibilidades de combinación y montaje. Las condiciones entonces son más extremas, los nodos se polarizan hacia los ejes T (en el caso del nodo de acceso) y hacia el eje A (en el caso del nodo audiovisual que solo se limita a presentar el reproductor audio video sin más información o material).

Caso 2: Urbandesires. Un magazine electrónico

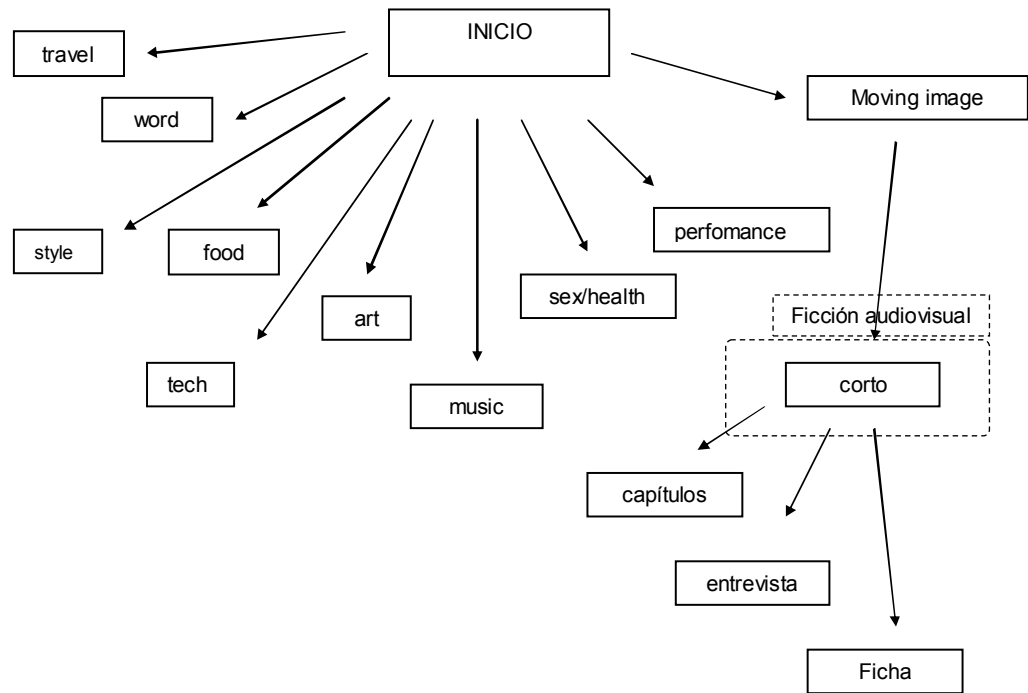
URL: <http://www.urbandesires.com>
Producción: 1994 - 2000
Gran Bretaña

Bajo la catalogación *word, food, art, performance, music, sex/health, style, tech y travel*, se nos oferta este magazine de "Deseos Urbanos" narrados, comentados, y compartidos en una apuesta para hacer sentir desde la forma, del diseño, y la tecnología, una "*vida urbana sofisticada*".

En el apartado *moving images* se ofrecen varios productos audiovisuales, no solo de ficción, también documentales, video clips, etc. Es destacable en este sitio el cuidadoso entorno construido como presentación de cada uno de los cortometrajes. Cada enlace adopta la estética del producto, presentación gráfica de los links, del visor de proyección, de presentación de los anexos (entrevistas, ficha técnica del trabajo, etc.) están fuertemente signados por la estética del trabajo audiovisual.

Las ficciones audiovisuales siguen siendo no interactivas, y no necesariamente producidas en forma exclusiva para la red. De todos modos se observa una fuerte pregnancia con los elementos que complementan la ficción propiamente dicha. Si la ficción sigue siendo de visualización clásica (lineal, no interactiva) los complementos (anexos de producción editorial del magazine) inducen una convergencia desde lo formal y estética con el material ficcional.

Destacan trabajos (cortometrajes) de Bill Morrison (*Footsprints, Films of Her*) y Chris Cunnighan (*Come to Daddy, Come on my selector*). Estructura general del sitio se pude esquematizar según el gráfico.



Interacción

Lo que en el caso anterior señalábamos en la web del diario *El País* como una tendencia a la presentación de los materiales textuales, gráficos y audiovisuales montados en la misma pantalla y en coexistencia, lo vemos completamente desarrollado en el caso del magazine electrónico *urban desires*.

El sitio es complejo y vasto, en una estructura organizativa que tiende a la horizontalidad de los contenidos y a la organización de una trama-red no jerarquizada y polidentrítica, se producen, como es esperable, niveles de estratificación que se corresponden con unidades de contenido (una nota de opinión, un cortometraje, etc.). Nos limitamos a recorrer una serie de cinco nodos hacia el encuentro con determinado material audiovisual (El cortometraje *Footsprints* de Bill Morrison)

The image shows a screenshot of the 'moving image Archive' website. At the top, there is a navigation menu with links: 'moving images', 'ezines', 'tunnel', 'slide rule', 'viewfinder', and 'store'. Below the menu is the site's title 'moving image Archive' and a tagline: 'a collection of film, animation and other experiments in online moving images.' A note says: 'you don't have flash 5 yet? well, you can check out the archives, but if you're missing out, go ahead, download it, you know you want to.'

The main content area features a list of films with columns for 'title' and 'category'. The list includes:

- Breakdance (music) - 97
- Footprints (art) - 98
- Film of Her (art)
- Worm (animation)
- Love Story (animation)
- The Gods of Times Square (documentary)
- So Many Things to Consider (psychology)
- Advice to Adventurous Girls (documentary)
- Good Kid, Bad Kid (animation)
- Artisan (animation)
- Safety Man (animation) - 99
- Boiling Point (claymation)
- Cyber (animation)

To the right of the list is a large image of the 'Footprints' film cover, which features a dark, abstract scene with a person's face and the text 'Footprints' and 'Urban Locations'.

Below the list, there are several smaller screenshots of the website's content:

- A 'credits/bio call for entries' page for 'Footprints'.
- A page with the title 'Footprints' and 'Interview with Bill Morrison', including a 'see the movie' button.
- A page with the title 'Footprints' and 'Interview with Bill Morrison', including a 'see the movie' button and a 'credits/bio call for entries' button.
- A page with the title 'Footprints' and 'Interview with Bill Morrison', including a 'see the movie' button and a 'credits/bio call for entries' button.
- A page with the title 'THE FILM OF HER' and 'Bill Morrison', featuring a central image of a film camera.

Un índice general que en su preponderancia de texto semeja los índices de cualquier magazine en papel impreso. Primer nodo de ingreso a *Footprints*. El diseño contrasta con el del nodo precedente (el índice) en todo sentido (luminosidad, color, tipografía, etc.) el fundamento de estas diferencias es el corte desde los nodos de contenidos

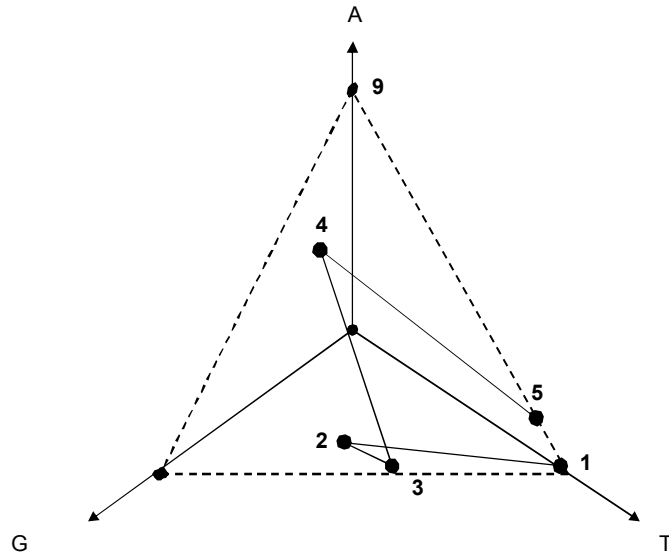
generales a un nodo de contenido particular que reproduce un diseño que surge de la propia propuesta estética del material audiovisual. Conviven texto e imágenes y se incorpora la imagen movimiento a través de unos recortes banners que reproducen algunos fotogramas del cortometraje.

El nodo pertenece al estrato de *Footprints* y por lo tanto reproduce la estética del nodo precedente. Aumenta la cantidad de texto (el nodo presenta una breve reseña y presentación del material audiovisual).

El nodo de visualización del material audiovisual en recorte mantiene texto e imagen. El reproductor audio-video se integra estéticamente, de modo que solo se mantiene coesencial de los mandos de reproducción

5-Se completa el cortometraje con una breve reseña del realizador.





Se ve claramente la tendencia de los nodos a posicionarse en el centro del plano nodal (excepto en los nodos 1 y 5 que presenta mayoría de material textual. La riqueza y variedad en el diseño de los nodos se traduce en las posiciones diferenciadas de los mismos de manera que se produce este zigzaguo en el recorrido de los nodos.

En este caso la presentación del material induce un tipo de espectador que se diversifica en sus lecturas pudiendo optar según sus intereses por un uso más multimedial o direccionado hacia lo audiovisual, lo textual o lo gráfico.

Caso 3: series simples

URL: www.vidavision.com Título: Conserjes Producción: Vidavisión. Canal interactivo España 2001	URL: www.relamido.com Título: El Pianista Relamido Producción: Microgénesis Producciones, S.L. España 2001
URL: www.aulasdesangre.com Título: Aulas de Sangre Producción: <i>For Luck Banana</i> . España 2001	URL: www.pasajero10542.com.ar Título: El Pasajero Argentina 2002-2003
URL: http://www.thespot.com/main.htm Título: The Spot Producción: Cyber Oasis USA 2004-2005	

Como ya hemos señalado un terreno que ha tenido amplio desarrollo en material de ficción audiovisual en Internet ha sido aquel que se asocia a la producción serial televisiva. Las formas se repiten con lógicas adaptaciones, fundamentalmente en la duración de los segmentos o capítulos y la calidad en la imagen que reduce sus pretensiones *broadcasting* por un pequeño sector del monitor que a veces presenta e incorpora limitaciones en la representación del movimiento. Si en el caso anteriormente analizado el material ficcional mantenía su autonomía, esto es su visualización se seguía planteando en su totalidad y lineal y secuencialmente, en este caso la estructura esencial de serialidad permite la lógica estructuración del material hipermedial según esta forma serial. Los segmentos seriales resuelven los problemas de limitación de duración de los clips y al mismo tiempo tienden una estructura general al hipermedia. Los casos elegidos para el análisis intentan sintetizar las distintas soluciones de forma y niveles de complejidad e

interacción y diseño del formato serial en sus versiones para la red.

Conserjes

La ficción

El argumento se basa en dos jóvenes que llegan a una conserjería buscando lugar para vivir y trabajo. Ella y él son estudiantes en la universidad, fingirán estar casados para conseguir el trabajo, resolver su problema de vivienda y de este modo finalizar sus estudios. Ambos protagonizarán una comedia de enredos en donde algunos de los disparadores temáticos en cada episodio son los problemas del espacio limitado de convivencia, las vicisitudes que surgen de una mentira compartida por los protagonistas, el día a día de dos estudiantes unidos maritalmente en la necesidad, etc.

A lo que sería una introducción general en la historia, se agrega capítulo a capítulo un texto introductorio que no intenta ser un resumen, sino un adelanto, típico de seriales televisivas, en donde un locutor a modo de gancho plantea un enigma, un secreto de algún personaje, algo que sucederá, etc.

Por ejemplo:

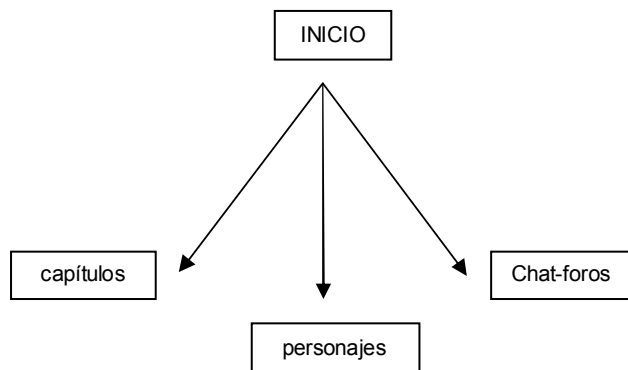
Un evento inesperado cambiará la vida de Marcia, y por añadidura la de Ángel Amado. No se pierda este episodio de Los Conserjes, con María Alejandra y un elenco estelar. Sólo a través de Vidavisión... tu canal interactivo...

Marcia y Ángel Amado viven un matrimonio ficticio para conservar su empleo, hasta que son descubiertos y deciden arreglar las cosas. ¡Pero de que manera! No se pierdan este episodio de Conserjes, en Vidavisión tu canal interactivo.

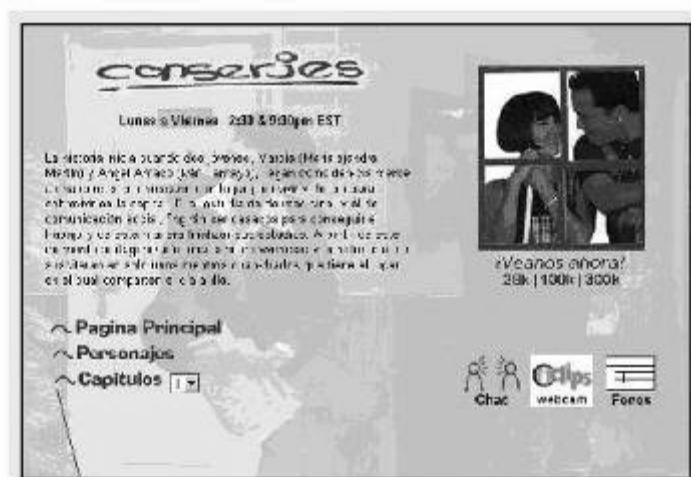
La estructura

La estructura general del sitio es relativamente simple. A la página de inicio se le enlazan en forma directa y como única ampliación: la visualización del cada uno de los capítulos, también un enlace a una descripción somera de cada uno de los personajes y una vinculación con un sector de *chat* y foros donde se articulan distintas formas y estrategias de publicidad (encuestas, compra de artículos relacionados, etc.)

Esquema básico de la estructura – conserjes



Esquema visual – conserjes



El Pianista Relamido.

Culebrón en tono satírico. El protagonista (Dodo) es un pésimo pianista que aspira a la fama. Con un padre ex músico de rock, una madre *new age* y una novia nada casta, el "idiota Dodo" persevera en sus sueños musicales mientras transita una historia de enredos con recursos de comedia televisiva.

La presentación del argumento tiene un lugar destacado. Escrito en forma coloquial, con la idea de presentarle directamente al espectador la historia, no deja de usar giros que lo apartan de toda neutralidad discursiva. *

La estructura

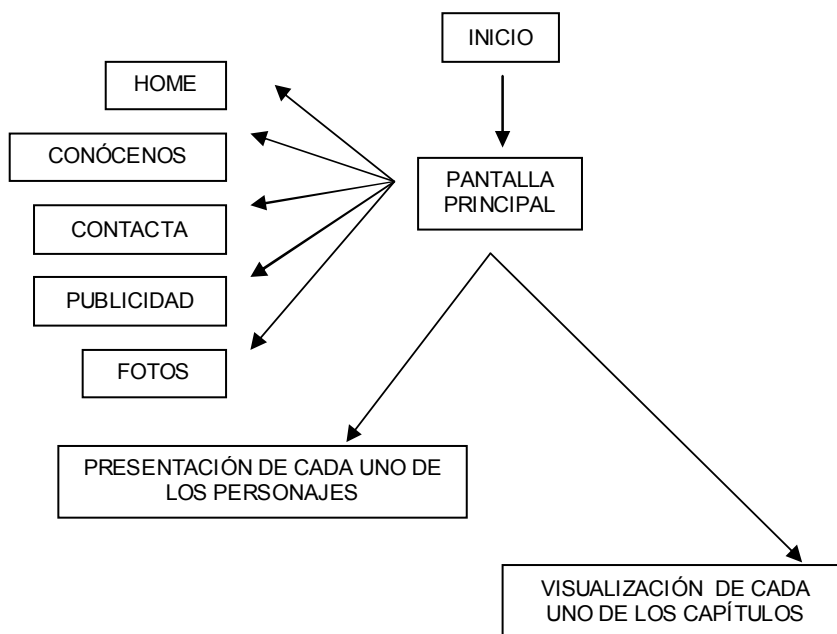
Inicia con pantalla fondo blanco en donde destaca un diseño esquema del peinado del protagonista. Este ícono es anclaje para enlazar a la pantalla principal. Permite también enlaces directos a los capítulos en bloque predeterminados (capítulos 0-10, capítulos 11-20, capítulos 21-30).

La pantalla principal presenta un mosaico visual a base de *frames* representativos de cada capítulo. Cada pieza del mosaico es anclaje para cada uno de los capítulos. Se presentan de 10 en 10. El mosaico se completa con un anclaje conmutador (0-10, 11-20, 21-30). A la derecha de pantalla se presenta un escrito (síntesis-argumento).

* El uso de giros, de determinadas palabras, la apelación constante al lector (por Ej.: *el padre de Dodo, que, mira tú por donde, aparece...*) como así también la afirmación de un narrador (*Que les puedo contar de una joven que se tira a todo lo que se mueve y no sabe si le gustaría ser ninfómana*), son todos elementos planteados para establecer una vinculación directa (en tono humorístico) con el espectador.

En la misma pantalla casi centralizado se encuentra el reproductor de video y recortados sobre el fondo la figura en primer plano cada uno de los protagonistas, sectores activos, anclajes que enlazan a una descripción de cada uno de los personajes (un pequeño cortometraje y un texto)

Esquema básico de la estructura – El pianista relamido



Este sector también presenta distintos enlaces:

Home. Actualiza la pantalla original de entrada.

Fotos. Se accede a pantalla que en la izquierda presenta un mosaico de las fotos (son en realidad capturas de video) como selector de fotografías, en la derecha se amplía la foto seleccionada.

Conócenos. Con el mismo criterio un mosaico de imágenes de cada uno de los integrantes del equipo realizativo sobre la izquierda. Cada imagen es anclaje a un texto y-o imagen que amplía información formal o informalmente (currículum, fotos, ficha técnica) sobre la derecha de pantalla

Contacta. Acceso a un espacio de contacto (opiniones, sugerencias, etc.)

Publicidad. Encontramos aquí una breve reseña explicando la manera de anunciar en el sitio. *Spots* publicitarios de menos de quince segundos situados al final de cada capítulo, con enlaces desde el último *frame* del anuncio a micro-sitios. A pie de Pantalla Principal enlaces a CANAL MICRO, TV-COOK, y PORTAL LATINO.

La ficción

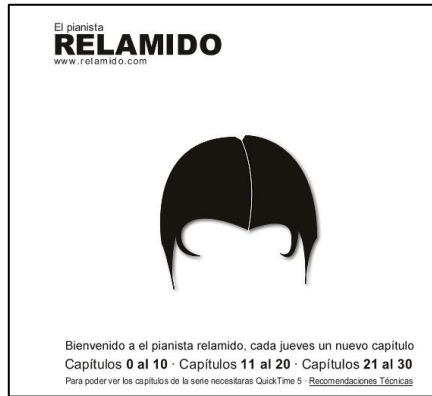
Los 30 capítulos que conforman el serial están realizados sobre fondo blanco (característica que los realizadores anuncian facilitará la correcta y mejor visualización del material). Esta característica tiene importantes consecuencias en lo estilístico: ausencia de fondos, los personajes se mueven sobre una ausencia de material escénico, solo existen aquellos elementos esenciales para comprender y llevar adelante la acción y el relato. (Por ejemplo existe solo una puerta en donde el vecino debe apoyar su oreja para espiar a nuestro protagonista, etc.) Cada uno de los episodios de un minuto de duración, son *sketchs* o *gags*. Lineales en lo temporal (no existen elipsis temporales, narrativamente hablando, sí elipsis temporales de tipo más funcional es decir "podar lo inútil en el relato").

Asimismo se guarda rigurosa unidad espacial-escénica. Con una planificación (puesta en plano) clásica, usando la mirada de los personajes como unificador en secuencias de diálogos (el eje de acción y de mirada como recurso clásico). Partiendo generalmente del todo a la parte (de planos más abiertos a más cerrados).

Narrativamente el material está estructurado de manera tal que cada capítulo desarrolla y finaliza una situación (con remate de *gag*). La relación que guardan los capítulos entre sí permite ir avanzando en el devenir de nuestro protagonista, planteando incluso subbloques narrativos (por ejemplo los primeros diez capítulos cierran con la muerte

del padre, el capítulo once introduce el personaje de la madre).

Esquema visual- El pianista relamido



La Pantalla principal presenta un Mosaico visual a base de frames representativos de cada capítulo

en primer plano cada uno de los protagonistas, anclajes que enlazan a una descripción de cada uno de los personajes



Cada pieza del mosaico es anclaje para cada uno de los capítulos



Los 30 capítulos están realizados sobre fondo blanco. Esta característica tiene importantes consecuencias en lo estilístico

Interacción

El sitio es solo un espacio para exponer los 30 capítulos del serial. No hay interacción en la ficción propiamente dicha. La interacción se limita a ser aquella que nos permite movernos en la estructura del sitio.

El diseño no profundiza en aquellas características propias de la hipertextualidad. Acude a una estructura de tipo piramidal ramificada que se va ampliando hacia la base en (tres) niveles básicos. Ver gráficos.

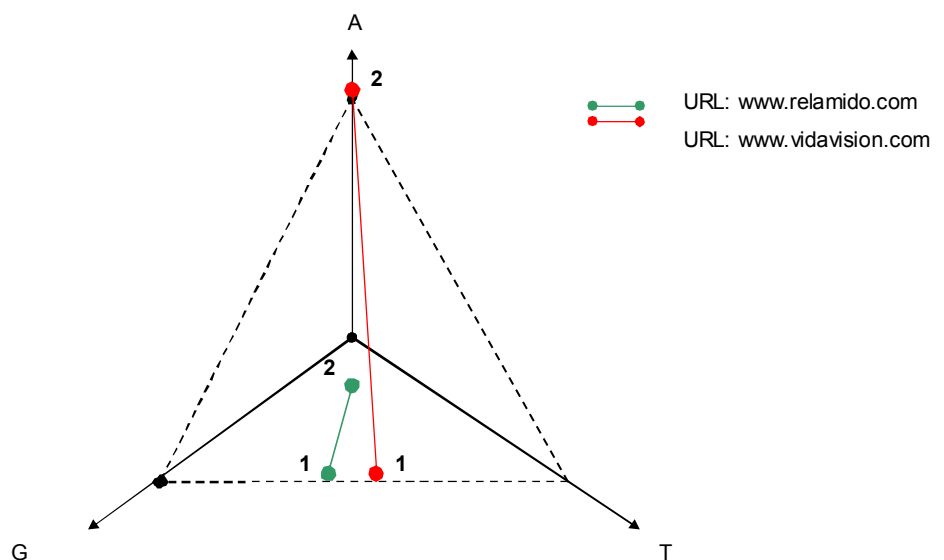
Analizando el sitio según las características de los nodos y suponiendo un recorrido:

1. El nodo inicio a modo de título textual-gráfico
2. La visualización de cada capítulo se produce en un sector de reproducción audio-video. Este nodo se configura en clonaciones sucesivas, de modo que mantiene las características de texto y contenido gráfico y dispone del sector de reproducción audiovisual para cada capítulo de la serie

Incorporamos el mismo análisis para el caso del serial *Conserjes*.

1. El ingreso presenta un breve resumen argumental y enlace directo a la visualización de los capítulos.
2. La visualización del material video se produce luego de la bajada del fichero en su totalidad, el nodo audiovisual no presenta otro tipo de material de manera que el nodo se ubica en la arista del eje A. La reproducción (en *Real Time*) se produce capítulo a capítulo y en la operatoria de ida y vuelta hacia el nodo

introducción. El recorrido del usuario es básicamente comparable con el del ejemplo anterior (se produce un vaivén entre el nodo introductorio y el nodo de reproducción audio-video), la única diferencia se expresa según la especificidad del nodo audiovisual, ubicado entonces en el eje A. En cambio en *El Pianista Relamido* el nodo que contiene el material audiovisual tiene una posición centralizada en el plano nodal.



Vemos que los casos analizados de series presentan grandes semejanzas, la diferencia se produce en función del diseño del nodo que contiene el material audiovisual, en el primer caso se apuesta por un nodo exclusivo para la reproducción y visualización del material, en el otro caso prevalece la idea de producir una visualización del video en un entorno multimedial, manteniendo información gráfica y textual.

El Pasajero. Miniserie. Road Movie, Ciencia Ficción y Documental.

URL: www.pasajero10542.com.ar

Título: El Pasajero

Según se detalla en la sinopsis argumental:

En 1998 Muere un chico de apenas 18 años en un accidente en la playa cuando se encontraba jugando con su hermana de 20 años. Un Poder Supremo recibe el espíritu pero descubre que hubo un error. Es enviado nuevamente a la tierra, solo que ahora debe trabajar como PASAJERO.

Se le asigna un número de PASAJERO, 10542. Como suelen hacer en estos casos, le cambian el aspecto físico y le borran su memoria emotiva. Ahora tiene el cuerpo de una persona de 30 años. Viene acompañado de tecnología de última generación, video cámara, computadora portátil, equipo de video conferencia...

Debe grabar todo lo que sucede a su alrededor y remitirlo a su superior, dado que este Poder no puede tener un control de cada una de las personas que habitan el planeta si no es teniendo PASAJEROS que respondan a ellos.

Zen es la Superior directo del PASAJERO, su comunicación es a través de video conferencia para que este le envíe el material registrado.

La relación con Zen, una mujer de 25 años aproximadamente, es un punto de conflicto dado el interés que ambos van demostrándose mutuamente aún sabiendo imposible la relación. El PASAJERO

10542 entra en forma involuntaria a los archivos secretos de Zen, descubre que tuvo un pasado y que tiene una hermana. A partir de allí comienza la búsqueda de su pasado y del porque de su presente. Descubre que ella se mueve, como él, sin un destino fijo y que es una conocida ladrona que circula por rutas y pueblos.

¿Porque trabaja para este Poder?, ¿Porque no recuerda nada de su pasado?, ¿Porque su hermana no lo reconoce?, ¿Porque su relación con Zen no puede prosperar?, son algunos de los interrogantes que se plantea 10542.

La estructura

El diseño del sitio es simple y apuesta solo a ser un soporte para la presentación del serial. De manera que no hay desarrollos de interactividad al interior de la ficción propiamente dicha. Tampoco hay aportes extras a la ficción desde este entorno. Más bien se presenta todo como material anexo a la ficción miniserial a modo de catálogo informativo de la producción.

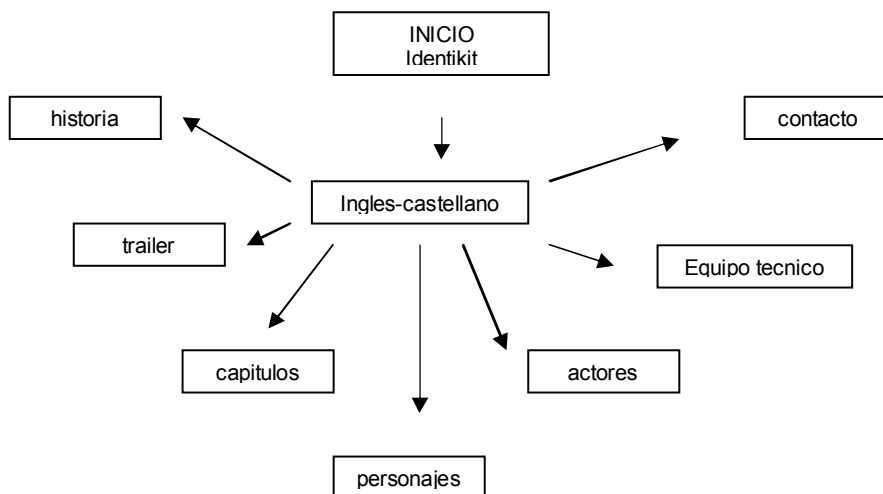
En el ingreso se nos aporta un identikit del personaje protagonista, descripción física y equipamiento del que dispone en su peripecia.

La propuesta tipográfica y su animación refiere a el uso de ordenadores, escritura con ordenadores, la conocida y gastada (por su uso indiscriminado) visión panóptica de escáner de la figura del protagonista (foto carnet identikit de 360 grados)

También en lo que respecta al sonido, podemos señalar la creación de un universo sonoro que refiere a lo tecnológico.

Un primer menú de elecciones y nodo plantea bifurcaciones a: historia, trailer, capítulos, personajes, actores, equipo

técnico, convenios y agradecimientos. La estructura básica sería la siguiente:



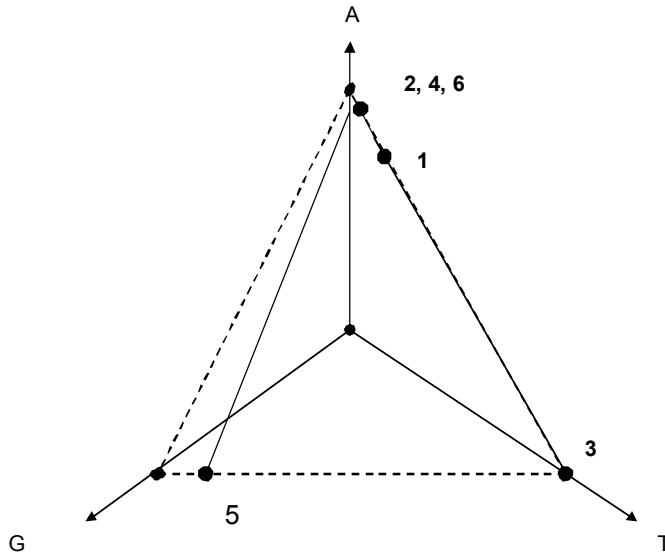
La Ficción

Siete episodios presentados en una estructura episódico serial. De aproximadamente 15 minutos de duración cada episodio. Presenta un montaje clásico, con tipologías propias de un estilo de miniserie de ficción televisiva.

Narrativamente ágil, con abundante uso de elipsis temporales y saltos espaciales. La utilización de inserto/separadores a modo de señaladores del salto (espacial o temporal), es una elección estético formal que se transfiere a la totalidad del trabajo.

La "grabación, y la conexión" que realiza el protagonista a sus equipos informáticos y de registro de imagen da la posibilidad de permutar puntos de vista, justificándolos narrativamente. Este recurso es usado con frecuencia, marcando estéticamente o formalmente al material. La imagen se tecnifica entonces, se muestra a través del blanco y negro y textura de los registros en video del pasajero, y de las pantallas, etc.

La fallida estrategia argumental es la de combinar las posibilidades que pueden dar formas tan diversas como la *road movie* (film de carretera), la ciencia ficción, la mirada documental (desarrollada a partir de la mirada registrada con una videocámara del protagonista).



Los recorridos necesarios para llegar al material audiovisual, trailer, capítulos, y testimonios de los personajes, son respectivamente 1-2, 1-3-4 y 1-5-6. Los nodos que hemos llamado 2, 4 y 6 contienen el material audiovisual y la semejanza en su diseño hace que tengan posición coincidente en el gráfico.



The Spot. Ficcioneando el gran hermano.

URL: <http://www.thespot.com/main.htm>

Título: The Spot

Producción: Cyber Oasis 2004-2005

En un apartado introductorio se advierte del carácter real de los personajes y del lugar donde se desarrolla la acción. En una casa californiana, en Santa Mónica, un grupo de jóvenes viven los problemas de una convivencia que en muchos aspectos nos recuerda a *el gran hermano*.

El texto a manera de prólogo señala que la casa tiene una historia relacionada íntimamente con esa fábrica de sueños que es Hollywood. En 1953, Bobby Dooley, junior construye la casa de playa de Santa Mónica que sería posteriormente conocida como *The Spot*.

Estrellas de Hollywood y personalidades excéntricas asistirían a fiestas realizadas en *The Spot* hasta la muerte de Bobby en las manos de un payaso enloquecido en los años 1960. La residencia es posteriormente adquirida por la Familia Benton. Llegamos al año 2004 y la histórica casa sigue poblada de sueños de triunfo, siete jóvenes comparten el espacio de la casa de Santa Mónica, sus ambiciones se funden con sus amores y desengaños. Amigos, enemigos y amantes se agregan al grupo.

La estructura

Home: Acceso directo al último capítulo. Desde el Home-página inicial se ramifican en la forma clásica los siguientes apartados:

Who's who: detalla del perfil de cada uno de los personajes.

Spotboard: acceso a foros sobre The Spot.

Spotmail: acceso a direcciones de correo E-mail de cada uno de los personajes.

Episodios: acceso a grilla que da inicio a cada uno de los capítulos anteriores (aprox. 15 minutos cada uno). Cuatro por mes. Solo el último año.

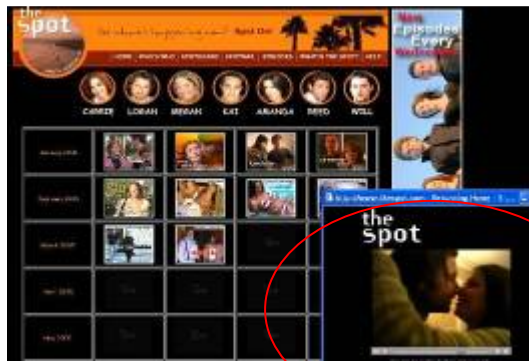
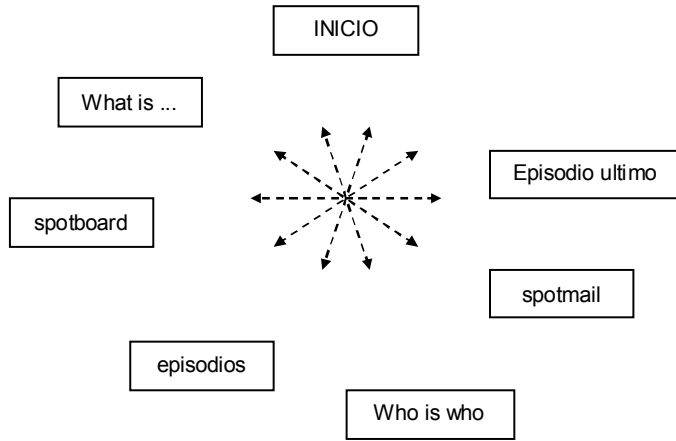
What is The Spot: breve reseña y antecedentes de los personajes y el lugar donde se encuentran. El origen de *The Spot* como lugar de albergue y vida común de los siete jóvenes. Aquí se nos señala sobre lo real de *The Spot* (se niega su condición de ficción)

La Ficción

La estructura de cada uno de los episodios (de 15 minutos de duración cada uno) se basa en segmentos que mantienen una fuerte unidad espacio temporal. Estos segmentos surgen teniendo como centro una determinada situación dramática.

Diálogo y acción de los personajes son respetados en su desarrollo con una ausencia casi total de elipsis (muchas veces sin cortes) al interior de cada segmento. La puesta en plano está determinada por una cámara liberada, también pendiente de las acciones y diálogo de los personajes, a veces (muchas) en paneos y otros movimientos construyendo planos secuencias, otras en clásicas construcciones plano contraplano (siempre cámara en mano).

El sonido es directo. Los escenarios son naturales (interiores y exteriores) ausencia de decorados contruidos, la iluminación casual, aprovechando lo que propone la locación. Todo lo anterior contribuye a definir una puesta en escena impregnada de imagen y estética documental.



Caso 4: Deadend.com

URL: www.deadend.com

Título: deadend

Producción: 2000. Canadá

En Deadend (www.deadend.com) estamos en el caso en que el material que llamamos complementario tiene tal importancia que adquiere la categoría de la misma ficción audiovisual y de esta manera conforma una ficción hipermedia (más allá de que seguimos visualizando cortometrajes lineales sin posibilidad de interacción al interior de los mismos).

Dead.com es un ejemplo claro de esta tipología. La ficción propiamente dicha se estructura en forma serial de entrega progresiva, son 20 capítulos (los últimos dos que plantean, por supuesto, el tan ansiado desenlace, están en venta, los otros 18 son de libre visualización)

Cada capítulo en video es presentado previamente en forma de *comic*, la ficción que luego veremos o hemos visto en video conforma un solo cuerpo con este material gráfico.

Las representaciones foto cinemáticas de los personajes en el video se igualan a las ilustraciones de cada uno de los personajes en el *comic*. El cuadro fijo del *comic* permite señalar momentos, establecer enlaces desde elementos gráficos, producir transformaciones de la imagen que refieren, por ejemplo, a algún estado interno del personaje.

La estrategia en Dead.com parece ser la de desarrollar el hipertexto al interior de la ficción propiamente dicha desde el *comic*. El video es visualizado sin mayores interrupciones: solo aquellas que nosotros mismos desearíamos realizar (stop, avance y retroceso) desde el reproductor de audio y video, no existen suspensiones en

el relato audiovisual. El *comic* está diseñado de manera de permitir una rica interacción mediante la exploración por cada uno de los cuadros.

Deadend.com entraría dentro de la clasificación de Hypercomic (Interactive comic o novel graphic) (Cotton, Oliver. 1994), la combinación de la narrativa literaria gráfica del comic mismo con opciones interactivas y animaciones sencillas la presentan como claro exponente del tipo a pesar de la importancia central que adquiere en este caso el material videográfico, razón por la cual nos permitimos integrarla a nuestro análisis de ficciones audiovisuales interactivas.

La estructura general del sitio adquiere en su complejidad una fuerte complementación con la ficción misma. Hay una razón clave para que esto suceda (aparte de la duplicación del relato a nivel gráfico y a nivel videográfico) el argumento mismo juega una ambigüedad en los límites ficción realidad, el uso de registro de tipo documental, la forma en que se presentan los diarios íntimos de cada uno de los jóvenes protagonistas, la presentación de las pruebas de elección de actores son elementos que se incorporan en una forma de ficción hipermedia.

El acceso a los capítulos se realiza desde el inicio y con la posibilidad de hacerlo en forma directa o teniendo una visión previa de la estructura general. La ficción en video propiamente dicha resulta enriquecida con su planteo en el formato de historieta.

Cada capítulo es visualizado previamente en un comic que aparte del uso de los recursos clásicos de su soporte papel se permite introducir enriquecimientos interactivos que le da el soporte web. El juego interactivo es múltiple, (tanto en enlaces internos como externos a la página propiamente dicha), así: links que nos llevan desde el

póster de pulp ficción a la página oficial del film o de la guerra de las galaxias (enlaces externos), links que nos amplían información sobre el lugar donde se desarrolla la historia (Halifax) o nos permiten escuchar un mp3 de audio del film transpoiting (enlaces internos).

Así también al recorrer la superficie se despliegan infinidad de juegos gráficos que dinamizan la historia: pensamientos o recuerdos de algunos de los personajes que se materializan gráficamente, transformación de dibujos en fotografías, transformación de objetos y de gestualidad de los personajes, etc.

También tenemos enlaces directos a sectores de la página general (ya descritos), como por ejemplo desde los protagonistas (desde su figura en el comic) al sector *contestans* en donde Hal, Nicole y Adrian, tienen su galería de fotos, dibujos, audios, etc.

Luego de correr las dos o tres páginas en las que se desarrolla el capítulo comic podemos visionar en streaming el capítulo en video.

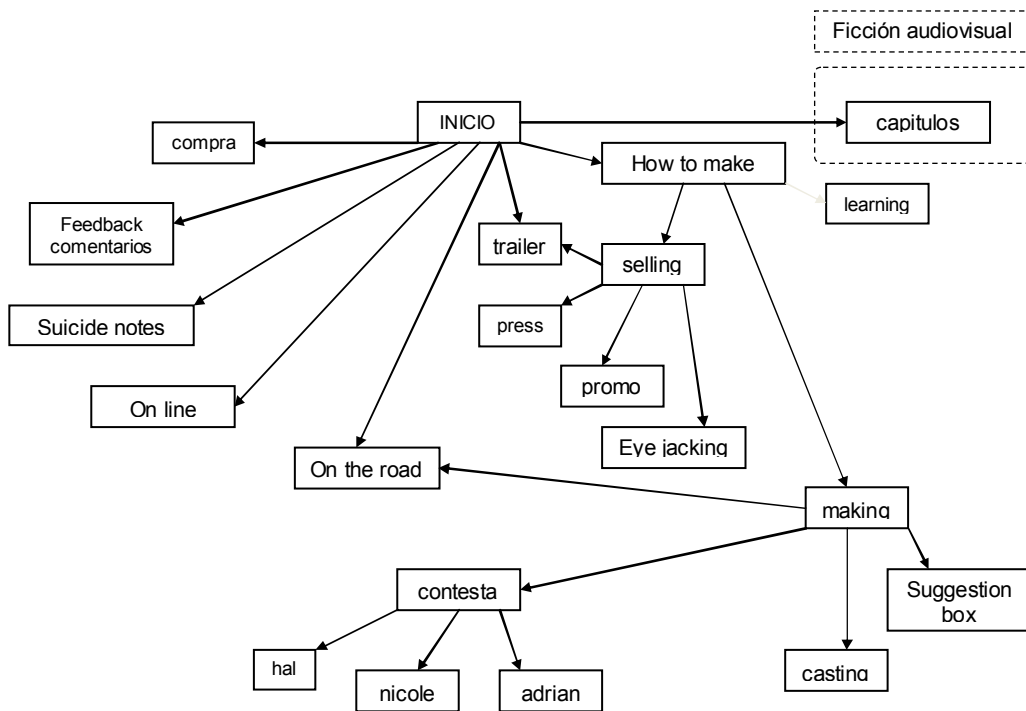
Estructura general del sitio

Estructuralmente el sitio revela una complejidad no común a los sitios que hemos venido analizando. Según se puede observar en el esquema a partir del inicio se producen los siguientes enlaces.

Compra: film completo. Se ofrecen libre los primeros 18 capítulos, el 19 y el 20 (desenlace) están a la venta on line con el film completo.

Trailer: enlace a visualización directa on line de dos trailers. Podemos elegir bajárnoslos o visualizarlos en streaming.

Feedback: enlace a una selección de comentarios e intervenciones enviados por espectadores del netfilm.



Suicide notes: sector que completa el tema del suicidio (historia que se cuenta en el netfilm). Ayuda al suicida y links a sitios relacionados, poesías, escritos, estadísticas de suicidios, etc.

On the road: notas de director y productor sobre el rodaje.

On the store: ventas varias. Material gráfico, remeras, etc.

How to make: enlace a una extensa sección pensada como un anexo al producto audiovisual en si y que a su vez se bifurca en *selling*, *making* y *learning*. El sector *selling* incluye notas de prensa, trailer, promo, etc. El sector

learning contiene un apartado de comentarios técnicos realizativos, cámara y registro de audio, como así también la posibilidad de experimentar distintas resoluciones de montaje de distintas secuencias del film (todo esto preparado y ofrecido con la intención de interesar en la compra de un determinado software de posproducción). El sector *making* se divide en el ya comentado "*on the road*" que tiene acceso desde el inicio, también por *suggestion box* (sector que permite intervenir al espectador con sugerencias en la guionización de la historia), y por los sectores *casting* que permite reconstruir mediante la escucha de audios mp3 la opinión de aquellos jóvenes que se presentaron a la selección de actores (la imagen de los mismos esta desenfocada y su nombre cambiado) y *contestans*, sector que se ocupa de los tres protagonistas principales de la historia, Hal, Nicole y Adrián, de manera que podemos conocerlos a través de sus dibujos, escritos, fotos de familiares y amigos. (Esta bien enfatizado en todo esto la intervención del protagonista, fotos eliminadas por el mismo protagonista pero que como no conservan su titulo permiten inducirnos algunas cosas sobre el personaje, así también un imaginario definido por gustos musicales, historieta, posters, tickets a conciertos, a raves, etc. Que permiten ampliar a información de cada uno de los protagonistas).

The central banner is a red maple leaf shape divided into 20 numbered slots (1-20). Text on the banner includes: "NEW", "DOWNLOAD THE FEATURE FILM", "CLICK HERE TO VIEW THE TRAILER", "FEEDBACK", "HOW TO MAKE A CANADIAN FEATURE", "SUICIDE NOTES ON THE ROAD", "ONLINE STORE", "WATCH ALL 20 WEBISODES ON THE DRIVE TO DIE", "19 & 20", "OFFICIAL SELECTION", "SEE IT FROM THE BEGINNING", and "deadend.com".

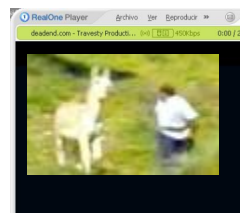
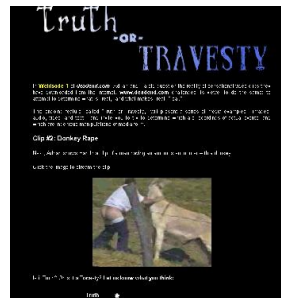
Surrounding images include:

- A DVD cover for "DEAD END" with a handwritten note that says "How to Make a Canadian Feature".
- A trailer page titled "Dead End Trailer" with a video player and text.
- A comic book page titled "ISSUE 1 PLAN WITH OUR 2. TEXT" showing a character and a computer screen.
- A book cover titled "HOW TO MAKE A CANADIAN FEATURE" with "MAKING" written in large letters.
- An image of a hand holding a piece of paper with "suicide notes" written on it.

Link a nodo sobre Halifax: detalle informativo de la población donde son oriundos los protagonistas y comienzo de la historia



La actriz en el monitor, es interfaz anclaje que da enlace externo a su página web personal. También el póster de la guerra de las galaxias permite enlazar externamente a la web oficial el film

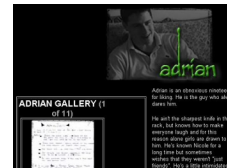


La reproducción del video se realiza posteriormente a la descarga de la totalidad del archivo audio video.

Verdadero o falso? Se produce una duplicación de la información. El comic es ampliado mediante enlaces que muestra el carácter documental de algunos materiales.



Un póster de Tiempos violentos, una imagen promocional de film transpoiting, son anclajes para enlaces externos a nodos sobre los films, un estandarte de Canadá enlaza con el audio del himno canadiense.



Cada personaje tiene un link retrato, con una galería de escritos, anotaciones documentos, fotografías, que permite saber hechos y situaciones que enriquecen el perfil y definición de cada uno de los protagonistas. La presentación de dichos materiales adopta una forma multimedial documental.

Interacción

El caso analizado sigue siendo una forma serial, la distinción que hacemos es debido a su mayor complejidad en su diseño estructural general. Según ya hemos detallado la ficción audiovisual esta complementada con abundante material que se organiza en nodos que dejan de ser anexos para adquirir el status de unidades ficcionales que a veces complementan lo audiovisual o lo amplian con elementos multimediales.

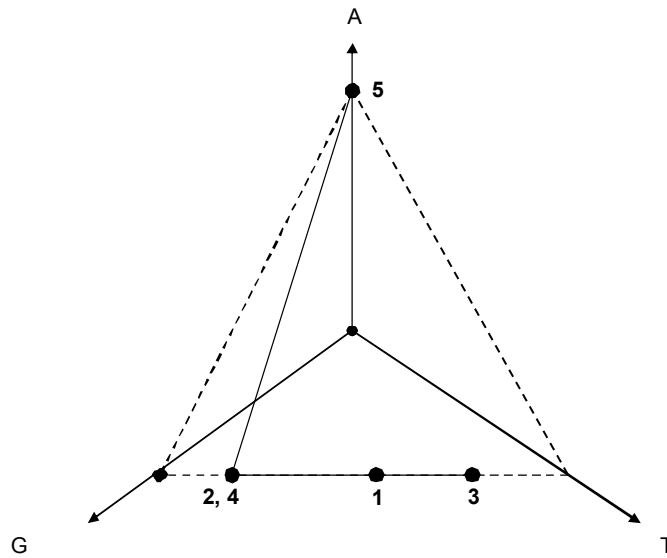
La fluidez de estructura de enlaces que hace que desde un nodo en particular podamos llegar a cualquier otro nos habla de una organización que tiende a una red polidentritica.

La importancia del comics es tal que según los intereses particulares del usuario, el material audiovisual puede ser considerado central o complementario. (La historia en su totalidad es narrada tanto en video como en viñetas de

comic, de modo que a un usuario que le interese particularmente el comic realizará una lectura en el material gráfico y observará el video como un complemento o anexo).

En nuestro caso hacemos un recorrido por cinco de los nodos de la siguiente manera:

- 1- El nodo de acceso presenta tanto material gráfico como textual
- 2- Enlazamos a un nodo del comic. Durante la lectura realizamos enlaces según anclajes que se presentan en las mismas viñetas.
- 3- Anclas desde las mismas viñetas nos permiten ingresar a nodos complementarios.
- 4- Volvemos al comic. La posición del nodo básicamente coincide con la del nodo dos pues material gráfico y textual se repiten.
- 5- La visualización del material video se presenta según un nodo exclusivo (la operatoria de reproducción es posterior a la bajada total del archivo audio-video).



Observamos en este caso la red se estructura según la línea inferior intersección del plano nodal con el plano G-T. En general los nodos que presentan el comic se ubicaran coincidentes y las reproducciones del video se ubicaran en el eje A. De modo que su forma se acerca a la de los ejemplos seriales anteriores con la diferencia de que presenta una riqueza mucho mayor en la oferta de material gráfico-textual. El material video se presenta "alejado interactivamente" pues debemos bajarlo completo para su visualización.

Caso 5: bifurcaciones de gui3n

a. Modem drama

URL: http://delete.tv/modem_drama/

Direcci3n: Fran Ilich

Producci3n: Delete.tv. Cindy Gabriela Flores

2002 - 2003 M3xico

La ficci3n interactiva mexicana *Modem Drama* es, seg3n los autores, una serie de net.films interactivos que intentan problematizar aspectos como la "globalidad, la cibercultura y la tecnolog3a en sociedades como la mexicana, desde el punto de vista de la post-adolescencia". (Jim3nez, 2003.)

Modem Drama es una ficci3n dividida en tres historias de tres j3venes, con una resoluci3n de 320 x 240 p3xeles y enlaces en HTML que vinculan los cap3tulos y sus distintos bloques constitutivos.

El trabajo adem3s de estar disponible en la red, fue presentado en el marco del Festival Audiovisual zemos98.5 de la Universidad Internacional de Andaluc3a (Sevilla), en el primer Taller Internacional de Narrativa Digital. Se expone en dicha presentaci3n la experiencia con alumnos secundarios en etapa final de su educaci3n secundaria obligatoria. El espacio de proyecci3n fue dentro del mismo 3mbito educativo, y posteriormente se propici3 un debate sobre los resultados de la visualizaci3n interactiva. Esta instrumentalidad (con finalidad educativa) condiciona tem3ticamente y formalmente al trabajo.

La ficci3n

En los tres cortometrajes interactivos la duraci3n por bloque var3a entre 12 y 3 minutos. En lo formal-est3tico, vemos que las limitaciones tecnol3gico-productivas, condicionan ampliamente las soluciones de forma. La

elección del tamaño de plano (que evita los planos generales) esta condicionado a las características del soporte elegido (*"en streaming video, la definición y el pixelado necesario para la correcta visualización en banda ancha de los archivos se verá beneficiado por el uso de planos medios y primeros planos y nunca por panorámicas o grandes vistas, ya que el detalle no tendrá definición"*) (Jiménez, 2003.)

El uso de la cámara en mano y un montaje por corte, dan al trabajo la frescura del acercamiento cuasi documental a una realidad que se quiere mostrar bajo una óptica realista.

Se hace un uso explícito de las convenciones de la telenovela, los personajes, las situaciones, la forma narrativa es del género. Se justifica dicha elección en la intención del trabajo de reconocer cierta realidad social cultural latinoamericana y en implementar procesos de reconocimiento e identificación con alguno de los personajes.

La historia problematiza sobre experiencias cercanas a estos jóvenes estudiantes. Son estos jóvenes espectadores-lectores los que deciden el camino que tomaran los distintos protagonistas frente a bifurcaciones de guión que se presentan estratégicamente ubicadas en puntos de inflexión de la narración. De manera que cada bifurcación es dilema frente a un problema concreto. La intervención del joven espectador es interacción en la narración que se amplía a partir del obligado debate con sus compañeros sobre su decisión de tal camino y no otro.

Jiménez, el autor, cataloga al trabajo como "cine interactivo" definiéndolo en forma práctica como *"aquel producto audiovisual que permite al espectador/usuario/público desarrollar y elegir, dentro de*

unos límites, las tramas y líneas narrativas de la historia propuesta" (Jiménez, 2003.)

La propuesta es simple y clara, se recurre a la estrategia de producir una identificación del espectador con alguno de los personajes (para esto se recurre a los procesos de identificación que aporta la forma del relato cinematográfico). Esta identificación potencia los conflictos, las dialécticas en el espectador a la hora de decidir qué camino debe tomar la historia.

Las bifurcaciones están siempre planteadas en las decisiones de estos personajes de manera que la interacción coloca al espectador en el lugar de decidir con y para el personaje, desde el personaje pero también desde él mismo. La estrategia de poner en circulación (entre el grupo de jóvenes espectadores) un debate sobre porque un camino y no otro, moviliza a la reflexión de determinados problemas.

La historia de Minerva plantea una realidad cercana a esos jóvenes espectadores.*

* *"Minerva, quiere ser mujer, ya está cansada de ser una niña. Y para ser mujer, piensa, que necesita un coche, un celular y dinero, mucho dinero. ¿Cómo conseguir dinero? Trabajando. El problema es que está estudiando y que encuentra oposición familiar. Le han ofrecido un trabajo al que no tiene que dedicar mucho tiempo y que le va a permitir conseguir su coche preferido, un Jetta. La primera opción a debatir es ¿debe trabajar Minerva? El debate se dirige a «si tiene que dejar de estudiar que no trabaje» por el contrario «si puede trabajar y estudiar, que trabaje». La duda surge cuando le planteamos que el trabajo quizás sea un poco raro. Aún así quieren, por unanimidad, que Minerva trabaje.*

Esta es la principal decisión de los dos itinerarios posibles. Minerva decide trabajar y va a hablar con Carlos. Carlos no recuerda bien el trabajo, o más bien, no sabemos cuál es el trabajo. Se supone que de cajera, pero no tenemos más datos. El alumnado empieza a dudar de su decisión. Carlos, tiene unas pintas poco fiables para ellos, así que empiezan a proponer qué va a pasar. «Carlos la va a dejar embarazada»,

«Carlos la va a violar»... Aún así, deciden que Minerva acepte el trabajo y vaya a la fiesta de celebración que Carlos le prepara. Después de una conversación extraña con un tipo extraño, Carlos le desvela, a Minerva, que para realizarse

La forma en que se articula el espacio y el tiempo al interior de cada bloque toma como modelo los postulados de una transparencia audiovisual. Esta condición podemos relacionarla íntimamente con los requerimientos de identificación por parte del espectador, lo que importa es que el espectador se identifique con el personaje principal (el problemático) a la manera de la joven espectadora de *The purple rose of Cairo* (La Rosa Púrpura de El Cairo) (Allen, 1985).

Los enlaces entre los distintos bloques introducen una ruptura en esta fluidez espacio temporal, se produce de esta manera un *stop* que deja pendiente para el espectador su intervención. Se reemplaza entonces la inmersión del dispositivo cinematográfico por la suspensión del espacio tiempo de pantalla optativo-interactivo.

Las resoluciones en lo formal visual de este espacio pantalla son como vemos bien gráficas, es decir no intentan de ningún modo diegetizar (introducir en la historia) el interfaz. Las distintas opciones son presentadas a modo de preguntas como si fueran un cuestionario *múltiple choise*.

como mujer no necesita trabajar. Él le ha puesto un piso y le ha comprado un coche. Ella encantada, ya es una mujer.

Este es el final. Aún así quedan muchas dudas sin resolver. ¿Cómo consigue el dinero Carlos?, ¿cómo Minerva, sin saber de dónde viene el dinero, es capaz de aceptarlo?, ¿qué dirán sus padres?, ¿qué hará con sus estudios? El filme tiene dos clips extras en donde se desarrollan algunas de estas cuestiones. Por un lado vemos que Carlos es narcotraficante y que su amigo extraño le está proponiendo el contrabando de órganos para la industria genética.

En el aula, el debate aumenta. ¿Aceptarías dinero sin saber de dónde viene?, la mayoría dice que no, pero hay un grupo que piensa que si no eres cómplice del delito por qué no vas a poder usar ese dinero para realizarte como mujer.

Desde el principio los juicios de valor sobre Minerva se hacen explícitos. La conclusión a la que llegamos es que Minerva «es tonta» y que la mejor opción es seguir estudiando, luego encontrar un trabajo digno y después tener todo el dinero del mundo. Aunque apuntan que si tienen formas de conseguir dinero fácil, lo harían sin dudarlo mucho. También queda en el aire la cuestión del embarazo. Ellos piensan en Carlos, en definitiva, sólo la quiere para mantener relaciones sexuales con ella. La sesión acaba con una breve auto evaluación de la experiencia". (Jiménez, 2003.)

La secuencialización en los enlaces que se proponen responde a un modelo causa-efecto. Los personajes deben decidir sobre algún problema que les acosa, la interacción-selección del espectador elige una de los posibles efectos a una causa determinada. Minerva tiene un problema y debe resolverlo (causa). Minerva decide, actúa conforme su decisión (efecto).



Minerva debe o no debe trabajar?



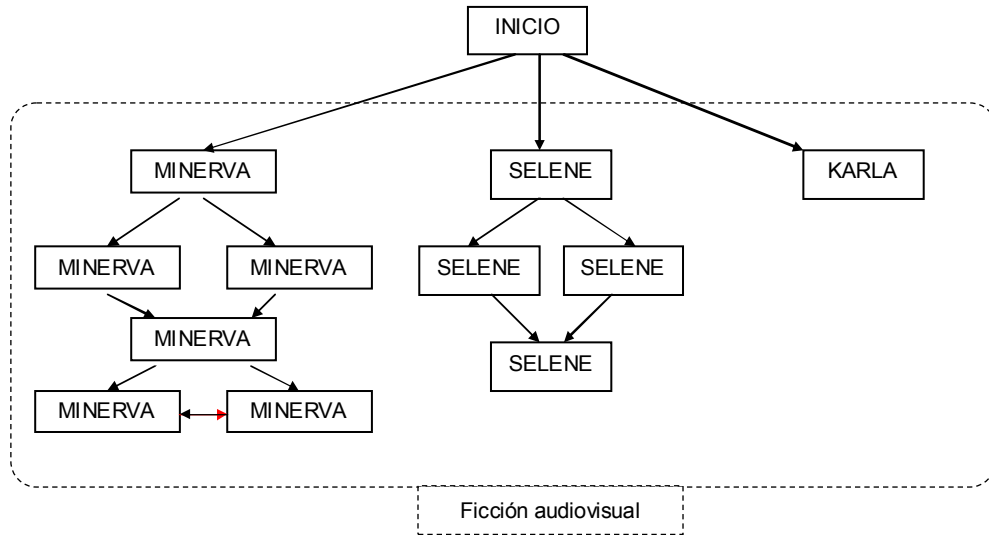
Deben o no deben ir a la fiesta?

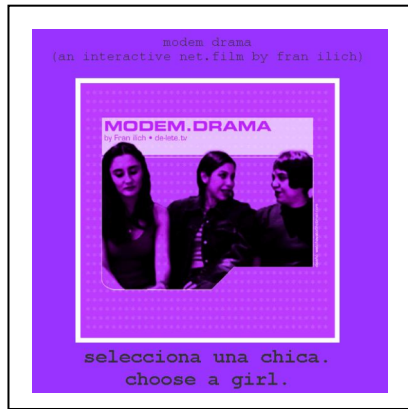
Otro aspecto importante para destacar es que las tres historias presentan convergencias de sus distintas ramificaciones. En *Minerva*, independiente de si se elija (para Minerva) trabajar o no trabajar, siempre se tendrá la conversación en el bar con Carlos (el villano). Las ramificaciones no le interesan tanto el autor para establecer distintos finales (en una pedagogía de elección correcta = final feliz, elección incorrecta = final trágico), sino para generar un debate en el grupo de espectadores.

De manera que tampoco hay finales cerrados en ninguna de las tres historias. El discurrir se diluye en materiales complementarios, las conversaciones entre Karla y su amigo o entre Carlos y su colega, no son exactamente finales en el sentido clásico, no hay un cierre, la historia queda abierta. Minerva está en peligro y debe ser consciente de que hay personas como Carlos, y Minerva no

está sola frente a sus problemas, sus amigos son parte también de este mundo (amenazante y solidario).

Estructura general del sitio





MINERVA



SELENE

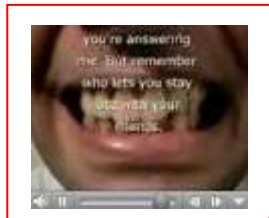


KARLA

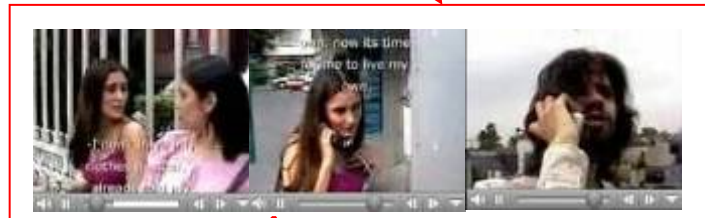
FICCION MINERVA



PLANO CONJUNTO, SIN CORTES



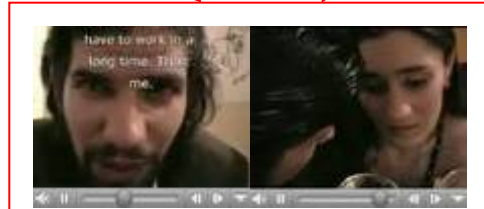
CON EL PADRE, PLANO CONJUNTO, MIRADAS EN P.P., SUBJETIVA A CAMARA, P.D. BOCA PADRE



CON LA AMIGA PLANO CONJUNTO

CONVERSACION TELEFONICA - MONTAJE PARALELO

CONVERGENCIA

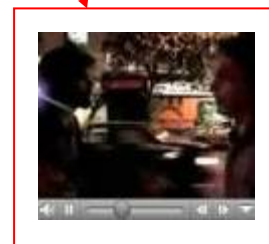


ENCUENTRO EN EL BAR, SUBJETIVA A CAMARA, PANEOS SOBRE LOS PERSONAJES, P. CONJUNTOS, MIRADAS, ELIPSIS FUNDIDO ENCADENADO. REPETICION DE PLANOS (ENFASIS)



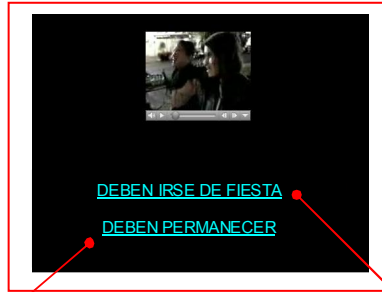
KARLA Y SU AMIGO PANEOS SOBRE LOS PERSONAJES, P. CONJUNTOS DE VARIAS VISTAS SIN CURZAR EL EJE, MIRADAS

EXTRAS

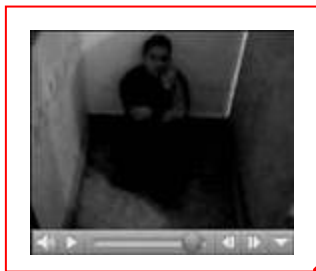


CARLOS Y SU

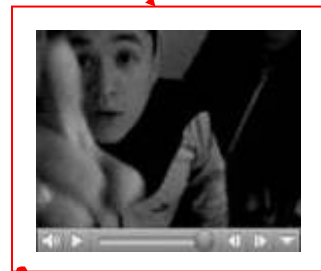
FICCION SELENE



CAMARA EN MANO. BAR, TELEFONO, CAJERO (VISUAL DE CAMARA DE SEGURIDAD)



CAJERO (VISUAL DE CAMARA DE SEGURIDAD)



CAJERO (VISUAL DE CAMARA DE SEGURIDAD)



PLANO, CONTRAPLANO. PLANOS CONJUNTOS. LA ADMINISTRATIVA, EL POLICIA.




CARTELES NEGROS CON GRAFICA





PLANOS DOCUMENTALES.





FICCION KARLA





DEBEN IRSE DE FIESTA
DEBEN PERMANECER



SIGUE LA ACCION. CAMARA EN MANO LLEGA EN COCHE. PLANO Y CONTRA PLANO. TELEFONO Y CONVERSACION



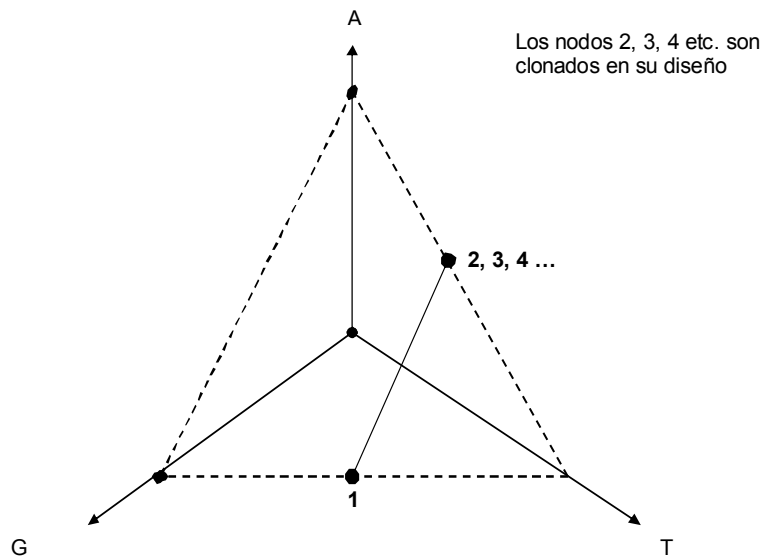
PLANO Y CONTRAPLANO. TELEFONO Y CONVERSACION EN EL COCHE. CORTE EN EL PLANO.



PLANO GENERAL Y CIERRA SOBRE EL EJE. PLANO Y CONTRAPLANO. CONVERSACION

Interacción

El caso de *Modem Drama* presenta la particularidad de que tras un nodo introductorio, que nos permite enlazar a alguno de los tres cortometrajes, los otros nodos que componen el sitio presentan exclusivamente la visualización en video que comparte pantalla solo con los anclajes que dan posibilidad para continuar con una u otra de las distintas líneas argumentales. Lo enlaces son unidireccionales, de modo que el recorrido por los distintos nodos se produce según un único sentido (que es el de la historia narrada)



Los nodos audiovisuales son clonados de manera que no modifican su diseño general, se mantiene la pantalla de reproducción centrada y la información restante, en este caso de texto que opera de interface con anclas que presentan opciones argumentales, de modo que no se perturba la visualización del video. El usuario una vez superado el nodo inicial de presentación queda en una posición fija en el gráfico. Esto se condice con un tipo de espectador inducido por el diseño mismo que niega un espectador multimediativo y elige un usuario que se posiciona de modo similar a como si estuviera siendo espectador cinematográfico hasta el momento en que se le pide elegir el camino argumental a seguir.

b.Otros casos

The Outbreak (2008) (<http://www.survivetheoutbreak.com/>) (de la productora audiovisual de animación y diseño interactivo "Silk Tricky") aborda un relato de zombies.

Bank Run (2010) (<http://www.bankrungame.com/>), de la misma productora, adopta el mismo esquema, en este caso se narran las peripecias de un empleado frente a una trama de corrupción y violencia en su lugar de trabajo.

En ambos casos se adopta la suspensión del relato en el momento de decisión, pantalla partida mediante que aclara opciones e invita a la interacción.



Con el mismo criterio y uso de bifurcación arborescente se presentan distintas ficciones que encadenan clips en youtube. Bajo la denominación de "Aventuras interactivas" proliferan infinidad de trabajos, en general historias cortas que recurren a gags de situación y skechs que apelan a la curiosidad del espectador (que hubiera pasado si en vez de esta decisión hubiera tomado esta otra). Alguien pide una pizza por delivery, el chico de las entregas debe sortear las dificultades y peligros de una ciudad plagada de zombies. Ese es el history line de "deliver me to hell, una aventura interactiva de zombies", material publicitario realizado por la productora Little Sister Films para la cadena neozelandesa de pizzerías Hell.(<http://www.littlesisterfilms.co.nz/#/deliver-me-to-hell/>).

En la misma línea se encuadran las producciones de Totally Sketch, Jason Norton, the kloons,, etc. Algunas de ellas incorporando lenguajes mas televisivos (Steve Green Comedy, the fine brothers, etc) y poniendo a disposición del espectador la decisión sobre como enlazar contenidos según un menú previamente decidido.

<http://www.youtube.com/user/TotallySketch>

<https://www.youtube.com/user/jasonhorton>

<https://www.youtube.com/user/thekloons>

<https://www.youtube.com/user/SteveGreeneComedy>

<https://www.youtube.com/user/TheFineBros/featured>

Youtube parece ser un canal actualmente muy activo a estas experiencias (según se puede verificar una experiencia más que nada limitada a los medios de habla anglosajona, con más del millón de visualizaciones en algunos casos)

Caso 6: Un corto interactivo publicitario.

Los Profesionales

URL: www.mahou.es

Producción: Cinco estrellas Producciones.

2002. España.

Avanzando sobre el análisis de casos concretos de ficciones que permiten la interacción al interior de la narración audiovisual propiamente dicha, vemos que el cortometraje *Los Profesionales* (www.mahou.es) que forma parte de una extensa campaña mediática de cerveza *Mahou*, incorpora mayores elaboraciones a este tratamiento formal de interactividad.

Decíamos en el análisis de *Modem Drama* que las interacciones tenían la idea de colocar al espectador en el lugar de decidir con y para el personaje, desde el personaje pero también desde el mismo espectador, y que esto era básicamente una estrategia para reforzar la identificación, para sentir y vivir sus problemas (y pensar cómo resolverlos).

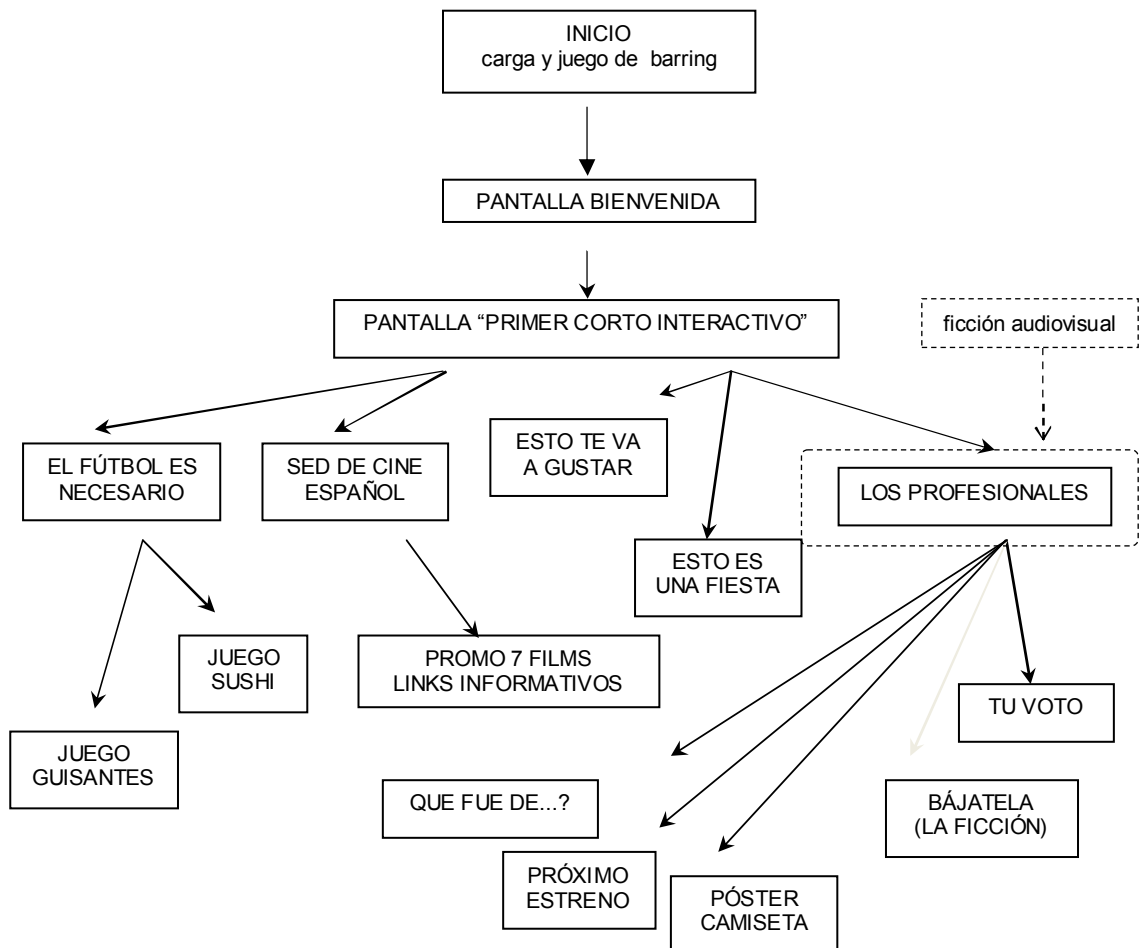
En *Los Profesionales* esta interacción que también permite al espectador decidir sobre distintas secuencias narrativas, recurre a formas de establecer los enlaces que más tienen que ver con lo lúdico. La forma es una vez más contenido: ya no interesa propiciar una pausa reflexiva y de debate y discusión, por eso la austeridad y neutralidad de las vinculaciones gráficas de *Modem Drama*, interesa en este caso relacionar, fusionar en un producto publicitario el espectáculo y el videojuego.

Veremos que el sitio que contiene a la ficción propiamente dicha es extenso y complementario, es decir se produce en algunos casos un efecto de ampliación de la ficción como cortometraje.

Estructura general del sitio

Ya en el ingreso al sitio se nos propone (mientras se produce la carga) que juguemos al "barring". Producto que se promociona y experiencia lúdica interactiva se juntan: sobre un fondo blanco una botella de cerveza debe ser deslizada, debemos seleccionar la intensidad del empuje para que quede en una zona marcada.

Este esquema, el de interacción con incorporación del producto promocionado se despliega en la mayoría de las suspensiones y enlaces del sitio. La percepción de un espacio tiempo pantalla es preponderante en estos nodos.



La estructura misma devela a quien va dirigido o como se piensa el consumidor de *Mahou*.^{*} El fútbol, las fiestas nocturnas, y el bar se plantean como elementos esenciales en la conformación de este consumidor. De manera que se incorporan bloques anexos en donde se proponen juegos que aluden metafóricamente al fútbol incorporando elípticamente el bar como escenario.

En el bloque "*el fútbol es necesario*" se propone dos versiones de un juego (liga guisantes, liga shushi) donde vemos una imagen cenital de una mesa o barra de bar, se nos propone interactuar pateando sobre los guisantes a sobre el sushi y hacer gol en una valla formada por dos latas de cerveza.

El sitio alberga otras propuestas lúdicas interactivas, que incorporan eficazmente objetos o situaciones asociadas con el producto, todas con el esquema de hacer participar según una pantalla táctil.

El tópico *fiesta con amigos y con mahou* eje central de la ficción interactiva se plantea también en el bloque *Esto es una fiesta* en donde se accede a un buscador de registro fotográfico de las fiestas de promoción de *Mahou*. Fecha y provincia dan acceso a una galería registro fotográfico. La pantalla presentación propone una imagen de una

*Los Personajes de la ficción son jóvenes, todos hermosos, de tipo juvenil publicitario. Se puede distinguir un tratamiento diferencial, hay una mayoría que es tratado como grupo humano y por ende como escenografía y fondo. Otros tienen primeros planos, el joven negro rasta y el que va en busca de las cervezas a la heladera vacía y que encuentra la solución al problema. Los tres caminos posibles presentan a tres protagonistas diferentes, estos personajes (Marcelina, el ninja, Tarzan) responden a estereotipos, caricaturas. Los jóvenes personajes de la fiesta se plantean dentro de un registro "más real" (con la intención de producir procesos de identificación con el espectador-consumidor) si bien como ya se ha señalado responden a un estereotipo publicitario (pensado en función de un target).

cintura femenina contorneándose, en la mano una cerveza, en gráfica frases cortas sugestivas que aluden a un encuentro.

La ficción

Ingresando a la ficción propiamente dicha y como preámbulo a la visualización de la misma leemos lo siguiente: *primer corto interactivo de la red, promete humor diferente, "podrás ver, tocar, hurgar, jugar y a lo mejor llevarte algo a casita"*

Se accede a pantalla: afiche tipo cinematográfico en clara referencia al conocido perfil de *los ángeles de charlie*, en este caso los perfiles son de los tres protagonistas del corto.

El relato condensa temporal y espacialmente una fiesta de un grupo de jóvenes. Lo mejor de la fiesta se ve interrumpido por la mala noticia de que se ha acabado la única bebida de la fiesta (cerveza...). Alguien encuentra la solución al problema: enciende un ordenador y tipea: *cerveza rápida...el buscador nos señala tres posibles caminos.*

1. Marcelina pizza y birra

Marcelina, una anciana en motocicleta, acude presta al pedido. Es importante destacar que el plano con el que inicia la secuencia (primer plano frontal de Marcelina en su moto cara al viento) es la imagen elegida para sintetizar la campaña de lanzamiento del cortometraje en medios gráficos y revistas.

Marcelina golpea a la puerta y en cuanto le abren se incorpora a la fiesta transformándose en la animadora principal de la misma. Baila y aplaude en una ronda que la anima. En su despliegue coreográfico termina en el

suelo, en un plano "a plomo" realizando un trompo. Un anclaje aparece en la pantalla (con la leyenda "*centrifugado final*") invitándonos a intervenir. Al clicar el movimiento de rotación se acelera diluyendo la imagen de la anciana que por corte nos lleva a un primer plano de la misma (similar al que da inicio a la secuencia, pero que al abrir nos muestra que en vez del casco Marcelina lleva un nuevo peinado (*África look*) producto del centrifugado final.

2. El Ninja.

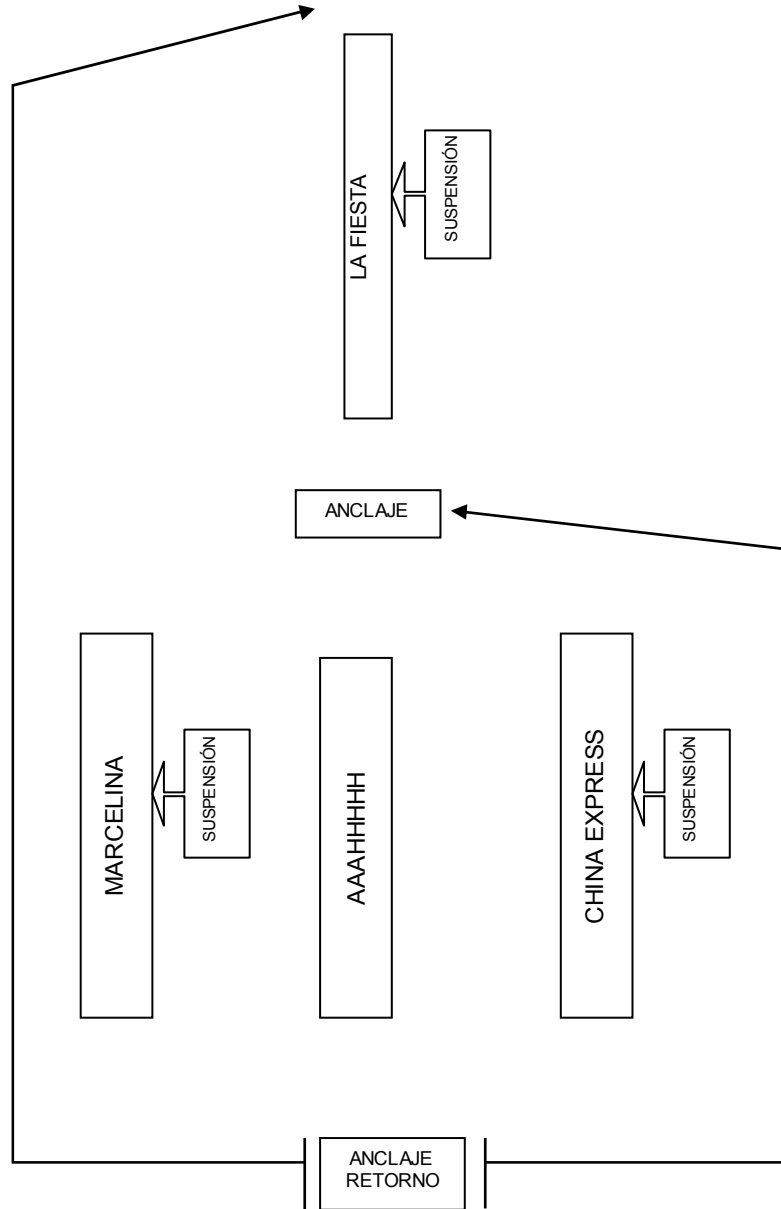
Inicia la secuencia con una vista (cámara de vigilancia), blanco y negro, azulado de los pasillos del edificio donde se desarrolla la fiesta. Como escondiéndose del panóptico vigilante avanza el ninja por los pasillos. Lleva en su mochila las cervezas que hemos pedido.

Antes de llamar a la puerta para hacer la entrega nos involucra con su mirada a cámara y mediante el uso de una leyenda nos desafía a que nos animemos a quitarle su gorro. "Tocando" su gorra con el *mouse* se la quitamos: el personaje salta tratando de recuperarla y mientras nos amenaza (mediante leyendas). Por fin recupera se gorro y hace la entrega a domicilio de las cervezas. El *gag* termina con alguien que abre una lata y recibe un chorro de cerveza en pleno rostro a raíz de la "batida" que sufrió la bebida.

3. Ahh!

Un personaje símil Tarzan ingresa colgado de una liana por la ventana del piso. La acción de la entrada se nos muestra desde diversos ángulos, como una repetición de una jugada de fútbol, cada repetición (dos) es señalada mediante el empleo de gráfica en uno de los ángulos superiores de pantalla. (replay).

Esquema básico de la ficción audiovisual – Los profesionales



Esquema visual de la ficción – Los profesionales



La interacción

La interacción en el cortometraje está planteada como una manera de intervenir en la elección de las tres opciones ya explicadas. El menú, presentado en forma de índice de vinculaciones listadas por un buscador en la pantalla de un ordenador conectado a Internet, nos propone la solución al problema de los personajes de la fiesta.

En este sentido vemos que estos anclajes están absolutamente diegetizados (incorporados a la narración), las opciones se nos plantean internamente, alguien busca en Internet un servicio a domicilio de bebida, ese alguien pasa de alguna manera a ser "nosotros mismos" (hay una operación de asignación de miradas: un personaje mira la pantalla del ordenador, nosotros pasamos a ser ese personaje, a actuar y decidir con él, por él).

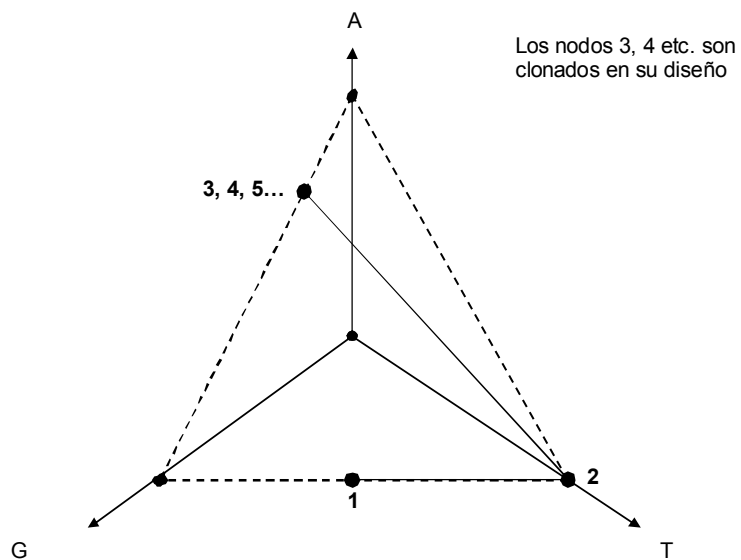
Los otros puntos donde se propone interacción dentro de la ficción son momentos no de ramificación sino de suspensión de la narración y que requieren de nuestra intervención. Son tres momentos:

1- "se acabo la cerveza, vamos en busca de más, OK?"
Secuencia inicial del corto. La acción se suspende en un primer plano de un personaje que nos involucra con su mirada a cámara (*es solo un click. No te va a doler*). La pregunta aparece sobreimpresa, se la asignamos al personaje que nos mira, solo debemos *clikear* para dar el OK.

2- Con las mismas características es introducida la amenaza-invitación del ninja animándonos a tocar su gorro. Nos mira, nos pregunta con la gráfica, respondemos tocándole la gorra y de esta manera podemos pasearla (un determinado tiempo) por la pantalla mientras él trata de recuperarla a los saltos.

3- "centrifugado final, OK?". La diferencia con las anteriores pausas interactivas es que esta no es posible asignarla como pregunta a ninguno de los personajes de la ficción. Se juega con lo que vemos: un cenital con la figura centralizada en remolino de Marcelina dando vueltas. Le damos el OK entonces la rotación se acelera al tiempo que el plano se cierra sobre el rostro de la anciana hasta fundirse en el barrido de la velocidad de la imagen. Estos "clics" entonces no plantean esencialmente una interacción en lo referente a la elección y modificación de la historia sino que se plantean como una forma de "mantenernos activos" con la pantalla. Llama la atención la ausencia de este punto de interacción en la ramificación de Tarzan.

Revisando su funcionamiento red vemos que tras dos nodos que dan acceso a la ficción audiovisual propiamente dicha, el tránsito por los nodos subsiguientes (audiovisuales) se produce unidireccionalmente y respetando el sentido de la narración. Se mantiene el diseño general de nodos audiovisuales puros de modo que su ubicación en el gráfico es coincidente (3,4,5 etc.).



En este caso el acceso a través de los nodos 1 y 2 (de inicio: presentación y nodo de descarga de archivo audiovisual) da lugar a los nodos puros audiovisuales, clonados y que presentan como MODEM-drama bifurcaciones de argumento de la narración audiovisual. Vemos que igual que el ejemplo anterior los requerimientos para el usuario son de espectador-lector audiovisual.

Caso 7: Asignación de mirada. Volt.

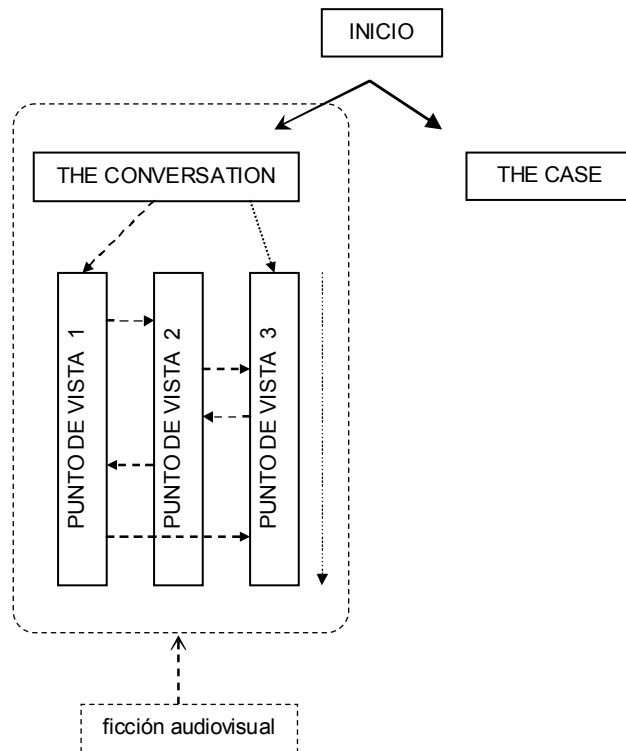
URL:<http://www.newvenue.com/archives/feature48/index.html>

Dirección: Daryl Cloran, M. Humphries, Michael Kaspro, Rebecca Scout, Jos Yule

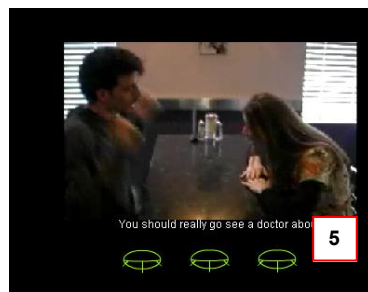
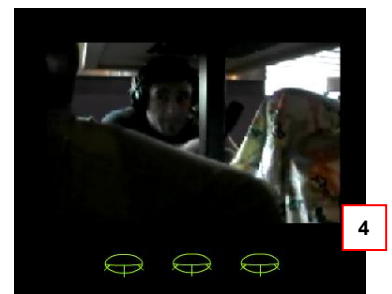
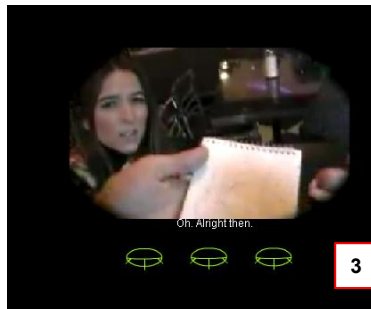
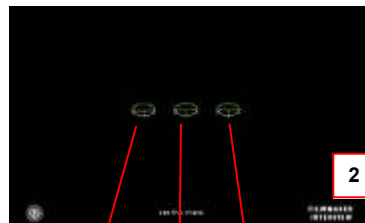
Producción: TVOntario/TFO Canada 2001

Los dos materiales que se presentan son extractos de una experiencia televisiva interactiva de banda ancha *Volt*, que acompañó el programa de televisión del mismo nombre en TV ONTARIO/TFO (Canadá).

Estructura general del sitio



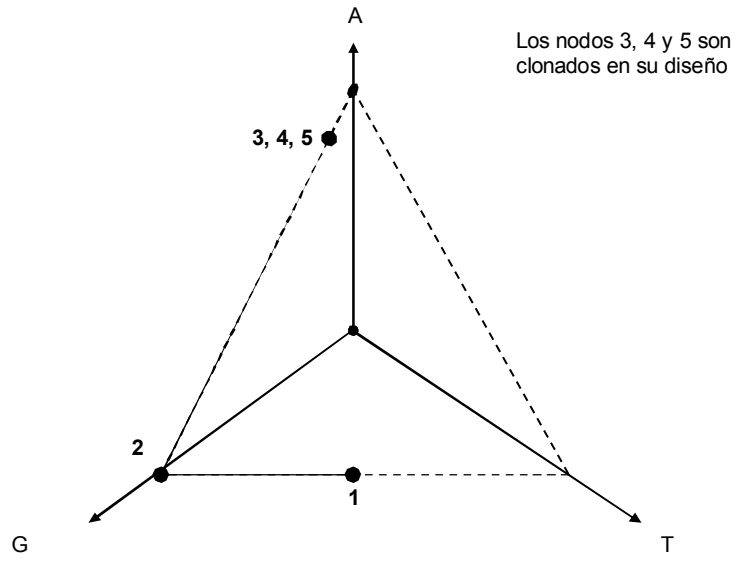
En el inicio se presenta la posibilidad de elegir entre dos ficciones desarrolladas según el mismo concepto de punto de vista permutable.



Se elige según un anclaje, sector activado en la pantalla de dos imágenes fijas (frames) pertenecientes a cada una de las historias. La permutación del punto de vista se produce sin tener la posibilidad de alterar el devenir temporal de la narración. A modo de ejemplo se señala en el esquema un recorrido posible (según las flechas de punto grueso) de manera que luego de visualizar parte de la ficción según el punto de vista 1 se cambia al 2 y luego al 3 (la visualización completa en el ejemplo se produce según 1-2-3-2-1-3). Los cambios de punto de vista se pueden realizar cuantas veces se quiera, pudiendo también no producirse ninguna permutación de los mismos (ejemplo de las líneas punteadas finas que no abandona la visual del punto de vista 3)

Si revisamos el material según sus características multimediales:

En el inicio (nodo 1) conviven material textual y gráfico, las imágenes (frames elegidos de cada una de las ficciones) son anclajes que enlazan con los nodos de la ficción propiamente dicha. Una vez seleccionada la ficción (La conversación) se ingresa a un nodo introductorio de la ficción que señala gráficamente (mediante tres esquemas visuales y anclajes que asemejan tres ojos) la posibilidad de permutar según tres puntos de vista. Este nodo mantendrá su diseño gráfico general de manera que las imágenes video ocuparan el sector superior. Las distintas visualizaciones mantienen el diseño general de manera que se produce una clonación del nodo (nodos 3, 4 y 5)



Caso 8: Wax Web

URL: www.iath.virginia.edu/wax/

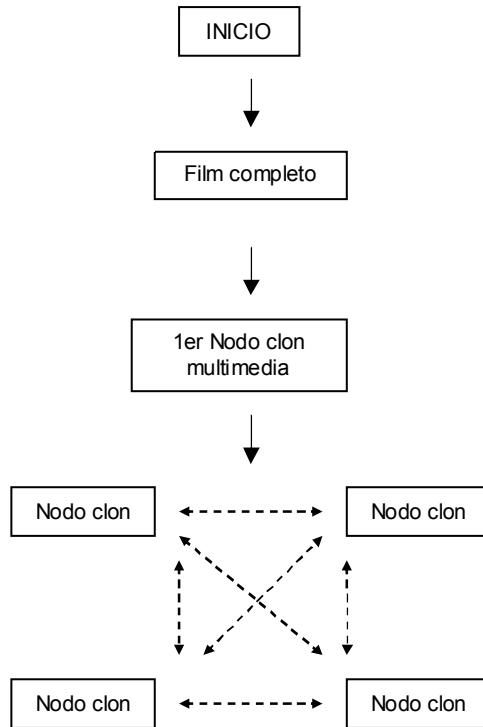
Título: Wax Web

Producción: Blair David USA 1993-1999

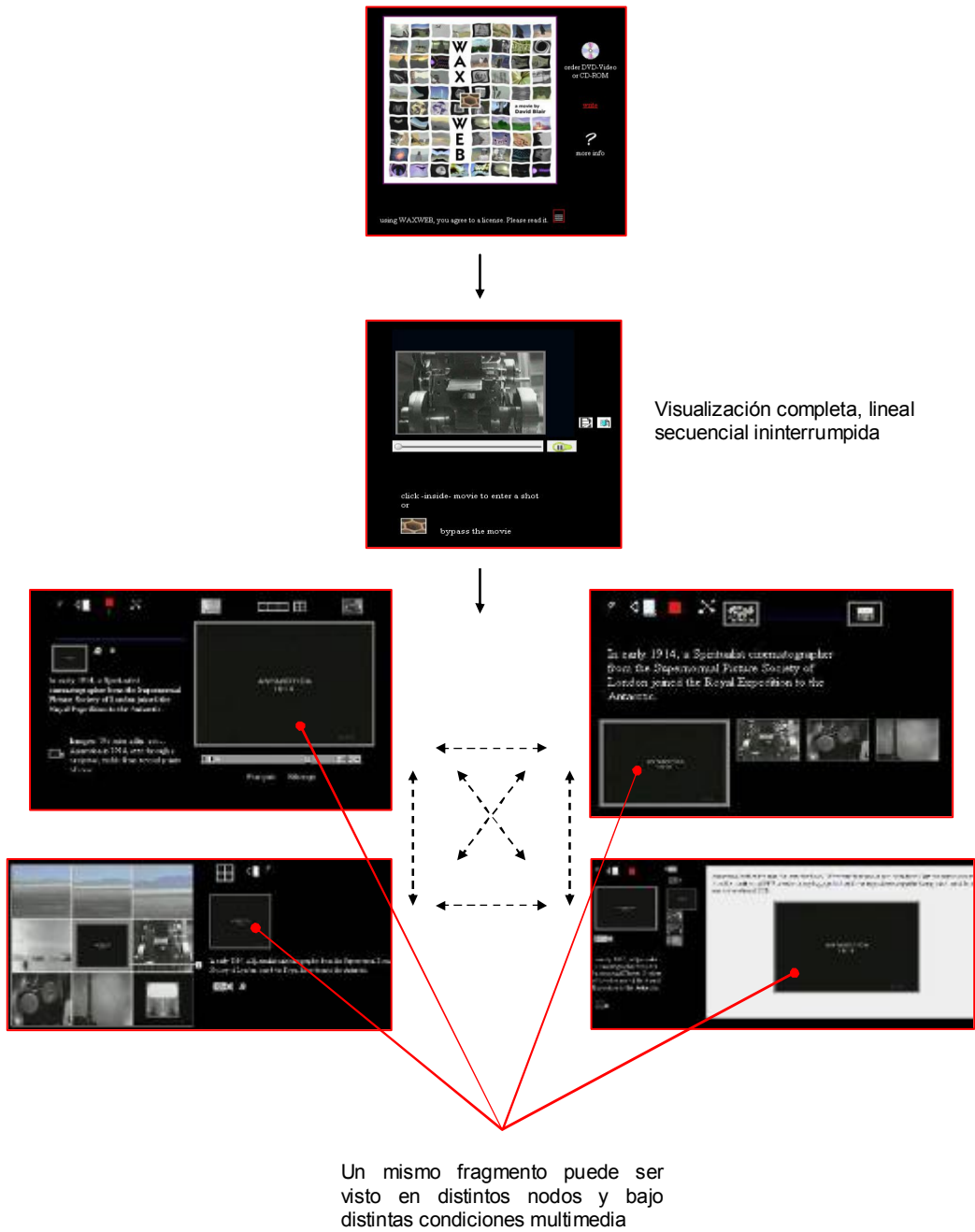
Jacob Maker es apicultor y trabajador de la industria aeronáutica. Diseña simuladores de vuelo, recuerda la historia de su abuelo que importó de Asia una nueva especie de abejas mesopotámicas. Jacob conecta con el "espíritu de la colmena"

Estructura

Si elegimos ingresar en la visualización interactiva se presentan los materiales organizados de manera tal que cada enlace produce formas diferenciadas, aún para la misma función. La visualización de cada fragmento se produce en un sector integrado a la totalidad de pantalla, un mismo fragmento de film puede ser visualizado en pantallas que varían su diagramación, reubicando el sector de reproducción video, haciendo intervenir el texto escrito (transcribiendo la locución del film), incorporando otros elementos anexos, etc.



El espacio pantalla está organizado de tal manera que se juega a valorizar los vacíos (en negro), y se incorpora la repetición de elementos (íconos, frames, etc.) como recurso formal estilístico. El uso del espacio vacío es un elemento más para esta puesta de variación-repetición.



Analizando el modo en que se organizan los nodos, según sus características multimediales, vemos que es esencial esta agrupación según subgrupos clonados. La elección del usuario determina a cada fragmento audiovisual que puede ser visualizado según un entorno particular de texto, y de imagen fija y según un diseño y ordenamiento particular de pantalla. La actitud de cada usuario definirá una visualización completa y secuencial del material o según

una familia de nodos-clones. El film completo se puede visualizar según un esquema de nodo y fragmento a fragmento, o ir variando de nodo clon y así accediendo a distintas formas de combinar el texto, la imagen fija y la imagen videográfica.



Intro



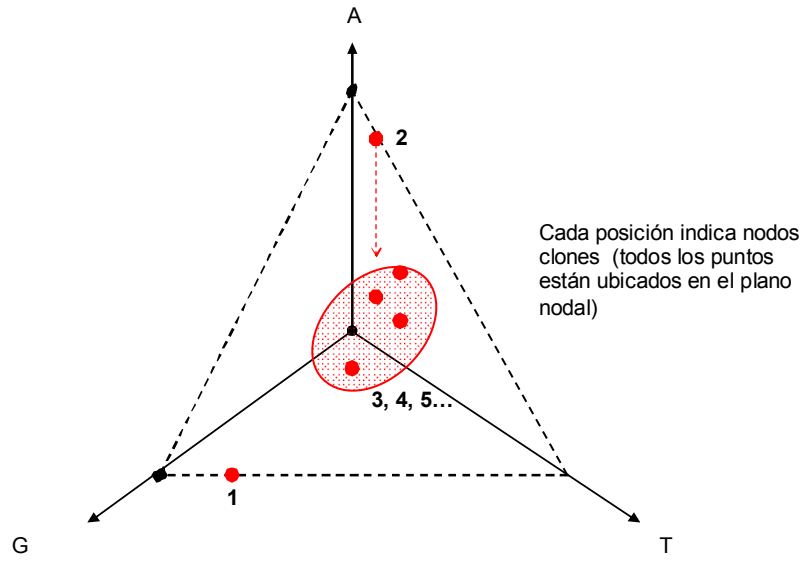
Visualización completa, lineal secuencial ininterrumpida



nodos clonados



nodos clonados



Caso 9: Love at first site

URL: <http://www.novelaweb.com.br>

Producción: Media Arts Producciones.

Brasil 2000

La Ficción

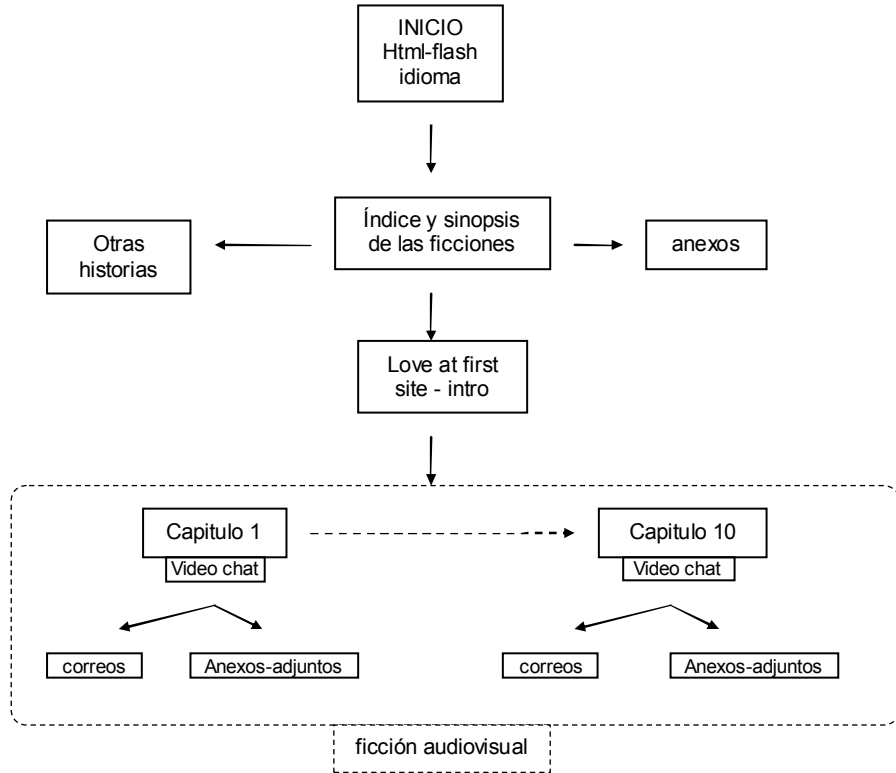
El argumento es una historia de amor juvenil. La distancia entre los amantes y su peripecia para superar el alejamiento físico es lo que se narra. Lo interesante es que los autores introducen argumentalmente la tecnología: los amantes se comunican en la distancia a través de correos electrónicos, se envían canciones en mp3, se miran a través de las web-cam. Nosotros somos espectadores privilegiados de esta relación en la distancia**.

Estructura

Como decíamos lo tecnológico se transforma en tema, la comunicación de los personajes principales se da a través de la red de manera que da la excusa para que el diseño, la estética, se incorpore a la narración. La forma es parte de la historia.

** Angela y Bruno, más bien Morgana y Merlin, a 9000 km de distancia y unas enormes ganas de amarse. Estos son los ingredientes del primer cuento de Novelaweb. Ella en Nueva York, él en Brasil, ella tecnológica, él todo lo contrario a botones. Sin medir esfuerzos para convertir este "romance virtual" en una experiencia única y nueva de relacionarse. Entre al capítulo, lea los correos-e intercambiados entre ellos, y después véalos en un video-chat.

Básicamente la estructura es la siguiente:



El inicio (novela web) presenta un índice general de los distintos relatos audiovisuales publicados, con una corta sinopsis de cada una. Antes de ingresar alguna historia se presenta un enlace que muy didácticamente nos explica la forma de visualizar cada uno de los trabajos. A fines de nuestro análisis nos interesa solo por sus características (los demás trabajos son de animación) el relato "Love at first site".

La estructura íntima de este relato se presenta fraccionada en capítulos. Cada capítulo además de numeración tiene una denominación que intenta sintetizar o señalar el tema o trama o contenido del capítulo.

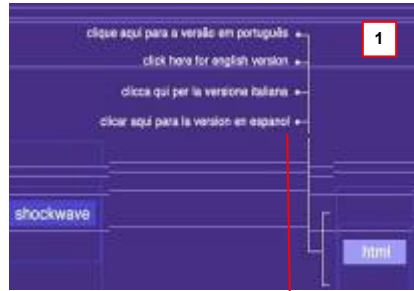
Al seleccionar el capítulo, se enlaza directo a una página donde los personajes intercambian e-mails antes del video-chat.

A veces, al final de los e-mails se anexan archivos que complementan el relato (música mp3).

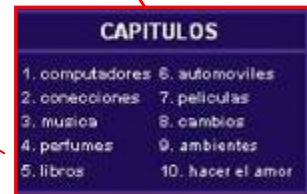
El entorno en el video-chat está diseñado de manera que contiene los siguientes elementos:

- Una partición simétrica de la pantalla en su totalidad a manera de chat con web-cam. Los dos personajes ocupan cada uno de los sectores.
- Cada partición dispone de una ventana central del chat. Una ventana derecha de direcciones y links citados en las mismas conversaciones chat o correos por los personajes. Una ventana izquierda de archivos anexos (presentes también los e-mails).

Se desprende del mismo esquema de la estructura que la morfología responde a un tipo vertical, en donde las interacciones del lector solo deciden por seguir un camino ya trazado, único y sin posibilidades de bifurcación).



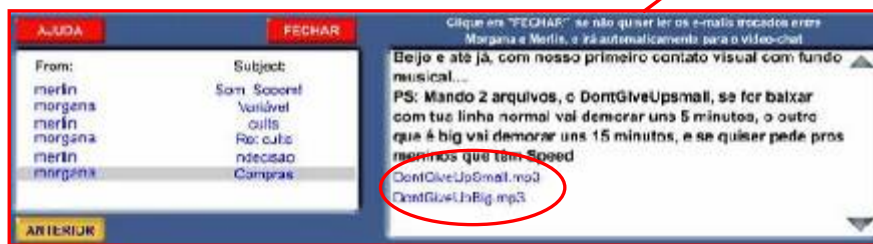
Enlaces externos, a veces relacionados directamente con la conversación-chat de los protagonistas, otras que surgen por asociación más o menos libre



Diez capitulos titulados que guardan una secuencialidad no estricta, pudiendo si se desea verlos sin respetar la numeración



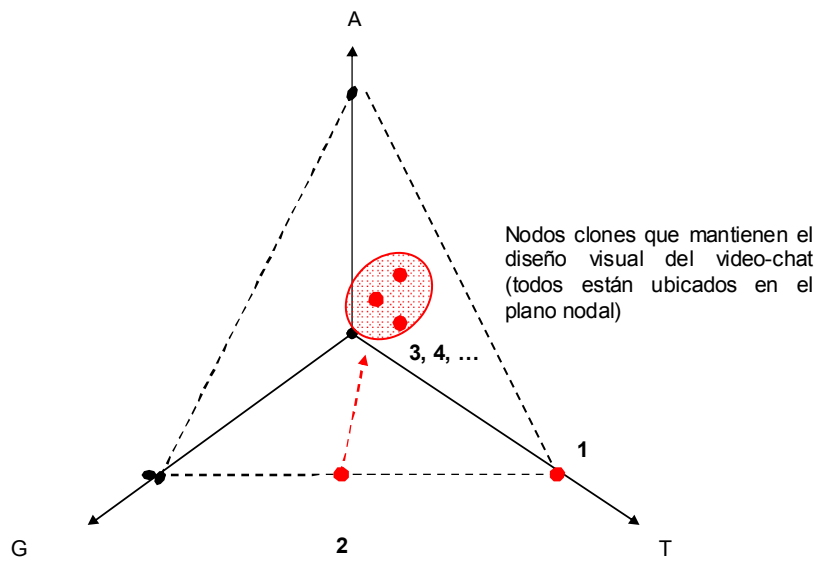
No hay posibilidad de intervenir dentro del chat, una vez elegido un capítulo el usuario debe visualizarlo en su totalidad



Se anexa al finalizar la conversación-chat una serie de correos electrónicos, con archivos adjuntos (música, y fotos)

La representación en ejes T-G-A del recorrido posible por el sistema de nodos permite visualizar que se repiten algunas características que ya hemos observado en wax web, esto es la existencia de nodos que mantienen su estructura y diseño visual (organización de los elementos constitutivos texto-gráfica-audiovisual. Nodos 3 y 4). De

modo que se puede señalar una zona que delimita la ubicación de los nodos que constituyen esencialmente la ficción que se plantea a partir del tercer nodo, la pantalla que emula un entorno de video chat se despliega durante la conversación de los protagonistas y se mantiene cuando se accede a los nodos que nos permiten revisar las correos electrónicos y sus archivos adjuntos de imagen y sonido.



Navegaciones y naufragios

Grageas de experiencias navegación hipermedia y otros materiales

Video 1: videoclip interactivo Bob Dylan. Navegación.

Video 2: videoclip interactivo Arcade Fire, Black Mirror. Navegación.

Video 3: videoclip interactivo Vampyre of time and memory. Navegación.

Video 4: videoclip interactivo Chasing Illusions. Navegación.

Video 5: videoclip interactivo Ink. Navegación.

Video 6: promoción y "como se hizo" Ink.

Video 7. video promocional de I kill the friend.

Video 8: ficción interactiva Five Minutes. Navegación.

Video 9: videoclip interactivo Arcade Fire. Just Reflektor. Navegación.

Video 10: videoclip interactivo Arcade Fire. Neon Bible. Navegación.

Video 11: videoclip interactivo Arcade Fire. Spralw II. Navegación.

Video 12: video promocional de Last Call.

Video 13: video promocional de The Witness.

Video 14: ficción interactiva Hezomagari. Navegación.