

Nuevas narrativas interactivas Experiencia Práctica con alumnos de la Licenciatura en Diseño Gráfico.

**Daniel Wolkowicz
Daniela González**

Facultad de Comunicación y Diseño
Universidad ORT Uruguay
Cuareim 1451, Montevideo
Tel.: (598 2) 902 1505
Fax: (598 2) 900 2952
danwolko@mail.retina.ar
gonzalez_d@athenea.ort.edu.uy

En el marco de los estudios de la Licenciatura en Diseño Gráfico, de la Universidad ORT Uruguay, entre sus materias se dicta Multimedia y Diseño Audiovisual, estas materias en su comienzo fueron independientes, la primera dedicándose básicamente a las nuevas tecnologías y la segunda dedicada al estudio de los diferentes lenguajes visuales y audiovisuales.

En las evaluaciones periódicas que se realizan sobre cada materia se observó que estas materias individualmente llegaban hasta los objetivos planteados en un principio. Pero surgió la pregunta ¿estamos dejando algún lenguaje fuera de nuestro campo de estudio?

La respuesta inmediata fue sí. Estamos asistiendo a una nueva era en la comunicación y frente a nuevas tecnologías que avanzan continuamente ofreciendo herramientas y metodologías nuevas para artistas y creadores que trabajan en cualquier tipo de medio, a esto le podemos agregar la gran discusión sobre las nuevas narrativas no lineales que se desprenden del uso de multimedia.

Dado que este campo es relativamente nuevo, aún no se dispone de corrientes teóricas definidas. Se plantean grandes discusiones sobre si la multimedia es una nueva forma narrativa o es la unión acertada de las narrativas ya conocidas.

Teniendo en cuenta esto es que el presente trabajo es solamente el relato de una experiencia y no aborda la producción de teoría sobre narrativas multimedia.

La pregunta que entonces se impuso fue: ¿Porqué no definir el objetivo de ambas materias hacia la producción multimedia, basados en las narraciones no lineales y el uso de las tecnologías digitales?

A partir de esta pregunta se plantea realizar una experiencia con los alumnos en el área de desarrollo multimedia. Se experimentó en la producción de narrativas no lineales en las que el usuario puede construir diferentes finales e incluso diferentes puntos de vista para la misma historia base.

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

La multimedia incluye un nuevo dominio, el dominio del usuario, donde se hacen definitivas sus particularidades y en consecuencia la necesaria previsión de ellas.

Esta experiencia posibilita profundizar los mecanismos de interactividad y sus aplicaciones en campos aun no demasiado capitalizados.

Los objetivos

El objetivo principal fue contar una historia basados en los lenguajes audiovisuales, aplicando interactividad en el desarrollo del relato.

¿Cómo se realizó la producción?

Las decisiones

- Evitar el uso de la tecnología por la tecnología
- Qué lenguaje o lenguajes nos permitían desarrollar el mensaje que se buscaba
- Cómo se presentaría la historia
- Con qué tecnología contamos

Debemos aclarar que ésta es una instancia de aprendizaje unida a una instancia de experimentación. En este momento se presentaban simultáneamente, el estudio de los diferentes lenguajes audiovisuales, el estudio del software, el estudio de la multimedia en relación a la interactividad, la interfase y las estructuras de navegación.

El hecho de tomar estas decisiones implica tener ya una visión global de la obra a producir.

La decisión más clara fue definir que las obras se reprodujeran en PC con procesadores

Pentium de 120 Mhz, 32 MB de RAM, tarjeta de sonido y reproductor de CD. Como premisa se estableció no exceder los 200Mb de espacio de disco.

También se asumió el hecho de que los grupos de trabajo no serían interdisciplinarios ya que estamos hablando de alumnos de diseño gráfico, ésto implicaba que todos debían asumir los diferentes roles del proceso de producción.

La producción Multimedia

En la primera etapa se trabajó sobre el conocimiento de los códigos de los lenguajes visuales: fotografía, cómic y fotonovela (la percepción de la imagen, planos, puntos de vista, la luz y sus fenómenos, profundidad de campo, secuencias, pie de texto y globos, eje de acción, puesta en escena, puesta en página, guión).

El objetivo de esta primer etapa fue narrar una historia en forma lineal, en papel, a elección del alumno una fotonovela o un cómic.

En la segunda etapa el objetivo fue narrar una historia interactiva en pantalla.

Los alumnos decidían si trabajarían individualmente o en grupo.

A partir de este momento se trabajó en paralelo, por un lado el estudio de los lenguajes audiovisuales y por otro el estudio de los software necesarios para edición de sonido y video, además del software de ensamblado del proyecto.

Se comenzó analizando secuencias en movimiento, el desarrollo de un guión técnico, el desglose de éste en un storyboard. Se analizó la puesta en pantalla pensando en la dualidad del medio, la computadora como herramienta de creación así como la plataforma de liberación del producto.

Conjuntamente se estaba estudiando como software Authorware de Macromedia para la puesta en pantalla de la obra.

Una tarea difícil fue definir los límites de la información que se incluiría en la producción. A medida que nos vamos involucrando más con el proyecto, surgen nuevas ideas y propuestas.

Esta etapa se dividió en dos instancias, la primera fue crear en Authorware la secuencia lineal de la historia. En algunos casos ya se tenía la imagen definitiva y en otros se digitalizó el storyboard.

Es interesante destacar en este punto que lo referido a la interfase tuvo sus problemas, en esta instancia no se lograba aun una interfase adecuada en la mayoría de los casos.

La Interactividad

A partir de este momento se comenzó con el análisis de las narrativas no lineales. La propuesta era desarrollar la misma historia en forma no lineal, incluso agregando sub-historias para llegar al planteo de una novela interactiva. En esta instancia se analizaron los conceptos de interactividad y estructuras de navegación.

La definición del nivel de interactividad que se desea incluir en un proyecto, siempre es una tarea compleja. Generalmente es una gran tentación incluir gran cantidad de eventos para ofrecer al usuario la posibilidad de modificar el tema y la dirección en su recorrido. No existen reglas por lo tanto debe tenerse especial cuidado para poder brindar al espectador las diferentes opciones pero a su vez cuidar que la fluidez de la narrativa no se pierda, así como el sentido de lo que se está contando.

Continuando con el planteo en paralelo se estaban analizando los software necesarios para edición de video (Premiere) y edición de sonido (Soundforge).

La interfase

A esta altura del proceso se debía definir la estética que tendría la obra, el lenguaje sobre el cual se trabajaría, la interactividad y los recorridos posibles que tendría el producto final.

En un principio resultó complejo visualizar la obra basada en los dibujos del storyboard, la interfase y el estilo de lenguaje utilizado no tomaban aun una forma definitiva.

Sin embargo durante todo el proceso fue muy llamativo como fue fluyendo una propuesta de interfase en cada trabajo, y la estética del lenguaje elegido iba tomando su forma.

Cabe destacar que los alumnos eligieron distintas propuestas de lenguaje audiovisual para la puesta en pantalla, unos trabajaron sobre cómic o historieta, fotografía, fotografía animada y video. Algunos eligieron insertar el tema lúdico en ciertas partes de la propuesta, algunos trabajaron el texto, otros prefirieron solucionar la comunicación con la imagen y el sonido. Cada grupo fue tomando su rumbo en el proceso, así también se dieron las dife-

rentes propuestas interactivas, en algunos casos trabajaron varios finales, otros además agregaron la diversificación de la historia dando la posibilidad de más de una lectura a la obra.

Finalmente los resultados obtenidos fueron planteos en donde se rescataron los códigos del lenguaje audiovisual elegido, sumando el sonido, la imagen en movimiento, la interactividad.

En algunos casos el resultado fue una fotonovela interactiva con sonido, en otros una historieta con animación, sonido y juegos que debían armarse para avanzar en la historia, en otros secuencias de video a partir de fotografías, sonido e interactividad más baja y otros con propuestas más cinematográficas.

Como primera experiencia integradora y en aras del estudio de las narrativas no lineales a partir de los lenguajes audiovisuales sumadas a las nuevas tecnologías, hemos llegado a un resultado en el que tanto docentes como alumnos quedamos muy conformes, más aun teniendo en cuenta que este proceso se realizó en 4 meses efectivos de trabajo, simultáneamente estudiando el nivel conceptual de la propuesta y los software necesarios para el desarrollo de las obras.

La materialización de un guión en formato multimedial implica profundas diferencias en la concepción clásica de la narrativa en el cine y el video.

La existencia de diferentes usuarios implican la existencia de diferentes recorridos, tiempos, permanencias, respuestas variadas que, construyen y deconstruyen la esencia de la narrativa propuesta.

Ya no sólo se deberá pensar en los recorridos posibles que –uno- realizaría, sino todos los recorridos posibles que un sinnúmero de usuarios llegarían a realizar

Este tipo de análisis se vincula al estado actual del concepto informático y la tecnología que lo soporta, la proliferación de los esquemas multitareas, posibilitan producir y recibir información en la medida y el modo deseado, video, animación, audio, juego, percepción y acción, actividad e interactividad proponen un modelo alternativo para la pedagogía y el acceso al conocimiento.

Nos pareció apropiado recabar comentarios de los alumnos que realizaron esta experiencia ya que su visión ofrece aspectos diferentes de la visión docente, que se constituyen en disparadores para futuras acciones.

Los creadores de la historia denominada "Muñeco Bravo", Rodolfo Pettirossi, Rodrigo Cañadas y Vicente Lamónaca comentaron:

"En el contexto de nuestra carrera de Diseño encontramos en este trabajo la primera ocasión de manipulación de lenguajes multimedios.

En el acierto o en el error; en nuestro caso, la historia pasó a otro plano, tomando protagonismo los medios de comunicación; la superposición de lenguajes, la inconmensurabilidad de las posibilidades narrativas y en cierto grado la novedad fueron los elementos que en alguna medida se transformaron en mensaje, traspasando su calidad de característica del medio."

Las creadoras de la historia denominada "El espía, el preso y la cumbia", Noelia Arbor, Agustina Boni y Fernanda Núñez comentaron:

"El hecho de conjugar el aprendizaje con la diversión, generó la posibilidad de buscar y experimentar nuevas alternativas a un tema ya conocido como la narrativa en un contexto nuevo como el que crea la interactividad.

Lograr que el usuario pueda hilar un historia que toma distintos caminos y posee distintos finales, el poder ver la historia como algo no-lineal fue lo más complicado del trabajo pero a su vez lo que logró enriquecernos más como alumnos."