

PREPROYECTO

Maribel Rodríguez Velásquez

Octubre 27 de 2008

Tema: La creación audiovisual específica para Internet

Narrativas Hipermedia

Lenguaje de la fragmentación, el hipervínculo

Si hablamos de la forma en que abordamos el contenido en la Internet, podemos comenzar a hablar de una forma propia de construir el mensaje, recopilar la información y de comunicarnos. Esta forma se basa en la fragmentación del contenido, el cual se encuentra esparcido por el ciberespacio¹, y el usuario genera una desfragmentación mental ayudado por la interfaz.

Este tipo de construcción se genera a partir de la exploración y la intinerancia en la red, la cual permite la construcción de una trayectoria personal a partir de múltiples opciones en un procedimiento descentralizado, esto hace que la experiencia de navegación² sea diferente para cada usuario.

El contenido que encontramos y la forma como lo abordamos se realiza de una manera no lineal, esta no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con los conceptos de tiempo, espacio, principio y fin. Conceptos que se resignifican cuando navegamos por el ciberespacio.

Esta manera de enlazar y encontrar la información no es solo propia de la postmodernidad, aunque ha sido promovida por los medios electrónicos, la multimedia y la web; realmente la no linealidad ha estado presente en todo el proceso de la civilización como una característica fundamental del

¹ Ciberespacio: Realidad virtual que se encuentra dentro de los ordenadores y redes del mundo.

El término proviene de la novela de William Gibson "Neuromante" y definido por Jhon Perry Barlow como "El nuevo hogar de la mente"

² La red se denomina como un medio líquido por la fluidez con que circulan los datos por este medio, por esto se hace la analogía con navegar por ella.

pensamiento humano, pero debo aclarar que en occidente la producción y el hecho informativo en su mayoría fue lineal hasta poco antes de la tercera parte del segundo milenio.

La narración no lineal se ha abordado desde las cuevas de Lascaux y Altamira, los jeroglíficos egipcios, el talmud judío³, el palimpsesto⁴, el tarot; en la literatura en obras como “La fuga de talante” de Michael Maier en 1625, “Vida y Opiniones de Tristan Shandy” de Laurence Sterne realizada entre 1749 – 54, (otros autores que exploraron esta narrativa fueron Proust, Joyce, Eliot y Woolf). Acercándonos más en a la postmodernidad hablamos de Borges, William Burroughs, Jostein Gaarder con sus novelas “El Misterio del Solitario” 1990, “El mundo de Sofía” 1991, Irvin Welsh con “Escoria” 1998; también por la física cuántica, los fractales, el concepto del rizoma⁵, y en todos los medios electrónicos que se encuentran en la actualidad, hasta el punto de pensar en la no linealidad como el lenguaje predilecto de la postmodernidad.

Este lenguaje se ha desarrollado y explotado con bastante vehemencia desde finales del siglo XX y comienzo del siglo XXI, creando una cultura capaz de desenvolverse en la narrativa no lineal, tanto en el medio audiovisual como en la búsqueda de información por la red.

Pero esta no linealidad debe ser entendida como un proceso dado por una plataforma interactiva y una mala simulación puede generar confusión y por consiguiente rechazo. Por ejemplo en el libro *Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación*, Salinas⁶ se refiere a que la utilización inadecuada de las estructuras no lineales puede hacer que los usuarios se sientan incapaces de diferenciar entre niveles de importancia de los datos, de averiguar cómo hacer las

³ El Talmud es el conjunto de libros que contienen las leyes judías y comentarios sobre ellas. Fue recopilado en Babilonia cerca del año 500 de la era cristiana y está concebido para que se vaya transformando y convirtiendo en una estructura infinita.

⁴ El Palimpsesto se creó de la necesidad que tenían los monjes de la edad media para realizar sus manuscritos y por los altos costos del papiro recurrieron al sistema de borrar el contenido de textos antiguos y escribir encima de ellos. Con el uso y el tiempo se borraron y aparecieron fragmentos de otros textos, dando lugar a unos textos que se transformaron con el transcurrir del tiempo.

⁵ Concepto de la filosofía Post-estructuralista anunciado por Deleuze y Guattari, donde hacen la analogía de la mente humana como un cultivo de rabanos, ya que estos como la mente humana están interconectándose en una red infinita en la que cada componente aunque se relacione con otros, es autónomo

⁶ SALINAS, J. M. (1995): «Multimedia en los procesos de enseñanza aprendizaje: elementos de discusión». Edutec 95. *II Congreso de Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación*. Palma de Mallorca, Universitat de les Illes Balears.

conexiones necesarias y de cómo establecer la localización en una estructura no-lineal. También Duarte⁷ en «Instrucción informatizada y simulada: los hipertextos e hipermedia» refiriéndose a la educación, habla de las consecuencias en que puede derivarse cuando el cuerpo de la información es muy amplio y/o complejo y se da una gran libertad al usuario para la navegación libre: «...que el alumno no solamente se pierda, sino que además viaje por la base de conocimiento, sin llegar a ser capaz de establecer ningún tipo de relación significativa entre la información que se le presenta, entre otras causas por su propia desmotivación, o bien, por una instrucción ineficaz; y dos, que el tipo de relaciones que se establezca sean negativas, es decir contrarias al conocimiento científico».

Pero este tipo de obstáculos que enfrenta la narrativa no lineal es evidenciada por la mala utilización de la herramienta por parte del creador, al realizar piezas interactivas con una errada construcción de la interfaz. Esta interfaz es la parte visible que hace posible la interacción, para algunos la transparencia de la obra interactiva es olvidar la interfaz y que ésta solo sea la mediadora entre el usuario y el contenido, el cual debe ser claro y coherente aunque esté fragmentado.

Lev Manovich en su artículo “la Base de Datos como Forma Simbólica.” en 1988, asegura que sí como el mundo moderno se estructuró sobre las bases de narrativas lineales concordantes con la idea de un mundo en progresión constante, guiado por el principio de la casualidad, la era computacional se fundamenta en la acumulación y manipulación no jerárquica de datos y de esta forma “el mundo se nos aparece como una colección sin fin y sin estructura de imágenes, textos y otros registros de datos⁸.”

Esta afirmación sirve para afirmar que el reino de la no linealidad es el hipertexto, ya que éste reconfigura la literatura y la forma de leer.

⁷ DUARTE, A. y OTROS (1995): «Instrucción informatizada y simulada: los hipertextos e hipermedia», en VILLAR, L. M. y CABERO, J. (Coord.): *Aspectos críticos de una reforma educativa*. Sevilla Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla; 41-59.

⁸ “Dispositivos de la Narrativa Audiovisual Multimedia” texto extraído de “Nuevas tendencias en el Audiovisual interactivo” por el Profesor Rodrigo Alonso – Argentina -

El hipertexto es una nueva forma de tratamiento del texto que favorece el intercambio y el procesado de información. Theodor Holme Nelson, en 1965, propone el nombre de *hipertexto* a un texto que va mucho más allá, es una concentración de textos, un texto que remite a otros.

En el Laberinto electrónico, Christopher Keep, Tim McLaughlin y Robin Parmar; diferencian entre hiperlibro e hipertexto. El primero alude a cualquier obra literaria que presente alteraciones en su estructura física o conceptual, que cambien la noción básica de libro como estructura lineal; el segundo se refiere más exactamente a las nuevas tecnologías y sus posibilidades⁹.

J. Hillis Miller mostró las diferencias entre el texto y el hipertexto trasladándolas a cambios globales en la recepción. Ilustró su tesis comparando la lectura de la misma obra en formato tradicional y en formato electrónico. La "ética del hipertexto" abre el camino a la creación del significado frente a la recepción pasiva del texto tradicional, que impone su interpretación y autoridad, y anula la libertad de elección: *The text makes a demand on me to read it.* (MILLER, 1995: 38).

La primera obra literaria electrónica fue ***Afternoon, a story*** escrita en 1987 por el escritor estadounidense Michael Joyce. Fue publicada por la compañía *Eastgate Systems* en 1990 y está considerada como la primera obra de narrativa hipertextual.

La historia trata de un hombre llamado Pete que ha visto un accidente de coche y que piensa que su hijo puede estar herido o muerto a causa del accidente. Esta historia está dividida en fragmentos de textos y el lector navega mediante hiperenlaces que son cada una de las palabras, llevando al lector a diferentes páginas, donde algunas de ellas ya las ha visitado. De esta forma, la lectura del texto no es lineal, sino que, a partir de un comienzo único, el lector debe navegar a través del texto, sin saber nunca si ha llegado al final, es decir, si ha leído todas las páginas.

⁹ Hypertext is the presentation of information as a linked network of nodes which readers are free to navigate in a non-linear fashion. It allows for multiple authors, a blurring of the author and reader functions, extended works with diffuse boundaries, and multiple reading paths.

El hipervínculo no solo se ha utilizado como el “puente” de enlace a ese universo de datos sino también como una plataforma para el microcinema¹⁰ y la expansión del audiovisual interactivo. Con el hipervínculo se genera un relato a partir de una exploración personal, alterando la percepción del espacio y tiempo de la obra y haciendo que el usuario participe en un proceso que puede ser experimentado como único.

Es importante afirmar que la interactividad no solo está en apretar un botón. Para Lev Manovich, la interactividad se encuentra en situaciones que requieren que el usuario las complete, una interactividad psicológica. Para los tecno-utópicos, la interactividad promete al espectador-usuario libertad y elección.¹¹

En las propuestas de narración audiovisual que se encuentran en la internet, el hipervínculo potencia la construcción de una narrativa no lineal, como en el caso de las obras publicadas: *The Outbreak*¹² y *Off line* la propuesta narrativa Mexicana “Pachito Rex, me voy pero no del todo”¹³, estas dos propuestas anexan a su trama hipervínculos que convierten al espectador en un usuario, participe y responsable de su propia narrativa.

Hay que tener en cuenta que la fragmentación de la narrativa y la utilización del hipervínculo, no es el único elemento que hace que una propuesta audiovisual¹⁴ sea no lineal e interactiva. Ésta debe poseer además características que la refuercen como una edición itinerante, un sonido que puede ser tesis o antítesis de la imagen y la generación de una estética de la incertidumbre construida a partir de las paradojas. El audiovisual no lineal niega la ilusión de objetividad, busca la dramatización del espectáculo y que el espectador complete la información, alterando así la tradición y la vanguardia.

¹⁰ La palabra microcine fue acuñada en 1991, durante el festival Underground Total Mobile Home Microcinema en San Francisco. Refería a todo producto audiovisual producido con bajo presupuesto y realizado con equipos Video Hi-8, DV, cine 16mm, animaciones y experimental.

¹¹ “Interactividad, generatividad e interfaces analógico-digital” extraído de “Microcinema y otras perspectivas del vídeo digital” por el profesor Lucas Bambozzi. - Brasil.

¹² Publicada en <http://www.survivetheoutbreak.com/>

¹³ *Pachito Rex*: película interactiva de 2001, dirigida por Fabián Hofman, en la cual se cuenta la historia del atentado de un político desde varios puntos de vista que el espectador escoge.

¹⁴ Al referirme a audiovisual me refiero a este como una propuesta cinematográfica, no vinculada necesariamente al soporte cine, sino a la concepción de la narración cinematográfica.

Se comienza a hablar de una nueva narrativa o narrativa postmoderna a partir de 1982, donde el espectador comienza a participar de lo deductivo a la inductivo y posteriormente con la creación de dispositivos y nuevas plataformas de participación; en ella el usuario además de interactuar con la obra audiovisual se convierte en algunos casos en autor de la obra o en un personaje que hace que la narrativa evolucione, desenlazando acciones en el tiempo y en el espacio.

En la tercera generación de Internet, la **web 3.0**, el usuario avanzará un paso más en la interactividad con la red, ya que habrá una participación más directa con la narrativa mediante su representación virtual (su avatar¹⁵), la creación colectiva, work in progress¹⁶ e infinitas alternativas que poco a poco se exploran para dejar a un lado la obra como producto final y convertir al espectador/usuario en un creador de su propio mundo virtual.

Algunas propuestas publicadas en la web que exploran la interacción y crean plataformas participativas que promuevan una construcción por el coautor son:

<http://es.youtube.com/watch?v=ELcT5tLVtN0>: explora nuevas formas en el video interactivo, muestra aplicaciones de este tipo y crea una plataforma para hacer posible dicha interacción audiovisual. En <http://help.youtube.com/support/youtube/bin/topic.py?topic=10534>: el usuario puede encontrar una ayuda para montar, construir videos interactivos y generar una interfaz para este propósito.

En www.coca-cola.com, además de tener espacios de participación interesantes, en el link Design the World, encuentras una plataforma con las herramientas para diseñar tus propias botellas Coca-Cola, además puedes publicarlas, tener un espacio propio de tus diseños, compartirlos y trabajar

¹⁵ En el marco del hinduismo, un avatar es la encarnación terrestre de un dios, en el metaverso es la figura que representa visualmente al usuario en una interfaz.

¹⁶ Una obra que es publicada para que otros sigan trabajando en ella, convirtiéndose en una propuesta infinita, abierta y siempre a la intervención, el retoque, la reutilización y a las metamorfosis más radicales.

con otros usuarios en la creación de la botella, generando una comunidad alrededor de esta aplicación y realizando plataformas de encuentro para la participación individual y colectiva.

En www.hotwheels.com/game/lavaland , generan un espacio para el usuario, en este caso niños, donde ellos pueden ser el realizador de su propio corto animado, escogiendo el tipo de música, los planos, la forma de edición y ver su trabajo finalizado. Esta aplicación le da la oportunidad al usuario de generar un producto único e ir más allá de una interacción estímulo-respuesta, para convertir al usuario en un creador audiovisual.

Todas estas obras On line se generan a partir de la búsqueda del hombre por ampliar ese universo virtual configurado en la red. En los últimos 10 años los medios de comunicación se han desarrollado a gran velocidad. La programación, el desarrollo del hardware y los software en los computadores, la complejidad de los chips y la biotecnología han hecho parte de esta rápida evolución, que explora el conocimiento humano y potencia las cualidades intrínsecas para el descubrimiento y la exploración de nuevos medios en la interacción con los humanos y la maquina.

Documentación:

- Documentos presentados en la Especialización en Video y Tecnologías On line y Off line
Organizado por: ESCUELA SUPERIOR DE DISEÑO ESDi y MECAD\Media Centre d'Art i
Disseny de ESDi UNIVERSIDAD DE CHILE UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA
UNIVERSIDAD DE CALDAS Con la colaboración de: UNESCO / Portal del Conocimiento,
DigiArts.
- DUARTE, A. y OTROS (1995): «Instrucción informatizada y simulada: los hipertextos e
hipermedia», en VILLAR, L. M. y CABERO, J. (Coord.): *Aspectos críticos de una reforma
educativa*. Sevilla Servicio de Publicaciones de la Universidad de Sevilla; 41-59.
- <http://www.monografias.com/trabajos901/blogs-blogosfera-ciberespacio-comunicacion-canal/blogs-blogosfera-ciberespacio-comunicacion-canal.shtml>
Monographic por Amelia Fernández Rodríguez
- Estructuras no Lineales en la Narrativa - (Literatura, Cine y Medios Electrónicos)
Carmen Gil Vrolijk - Pontificia Universidad Javeriana - Facultad de Ciencias Sociales
Departamento de Literatura -Bogotá, Marzo, 2002
- Keep, Christopher. McLaughlin, Tim. Parmar, Robin ; "The electronic labyrinth",
<http://eserver.org/elab/hfl0255.html>, 1999-2000
- The human mind does not work that way - Vannevar Bush quien en 1945
- SALINAS, J. M. (1995): «Multimedia en los procesos de enseñanzaaprendizaje: elementos
de discusión». Edutec95. *II Congreso de NuevasTecnologías de la Información y
Comunicación para la Educación*. Palma de Mallorca, Universitat de les Illes Balears.