

Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz

Profesor Asociado de la Universidad Javeriana
Ingeniero Químico
Magíster en Literatura
Doctor en Filología
Director del Centro de Educación Asistida
por Nuevas tecnologías - CEANTIC

NARRATIVA DIGITAL EN ACCIÓN

(pautas para el desarrollo de talleres
de narrativa digital)

Narrar con medios digitales significa enfrentarse a un nuevo paradigma discursivo: el hipertexto, un sistema de escritura electrónica que organiza información de modo no lineal, con base en estructuras "red", esto es, estructuras constituidas por nodos y enlaces. Se denomina nodo a cada unidad de información (por ejemplo una página, una pantalla o una interfaz), y enlace o *link* a la conexión entre esos nodos. Técnicamente, el enlace es una orden de programación que direcciona hacia un nuevo "texto" y gráficamente se representa en pantalla mediante una señal, que puede ser una palabra subrayada, un icono, un botón o un área sensible.

Algunos autores prefieren llamar "hipermedias" a los soportes o entornos digitales que incluyen recursos distintos a la palabra escrita. Los modelos hipermedia se definen así con base en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación, como animaciones, audio, video, etc.); y requieren la interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). Cuando estos entornos digitales van más allá de una utilización puramente funcional para convertirse en medios de producción de mundos imaginarios alternos, podemos hablar de una estética digital, que Holtzman caracteriza así:

- Discontinuidad: los mundos digitales son discontinuos, no predeterminan ningún recorrido y promueven por eso la elección y la decisión libre por intereses.
- Interactividad: la experiencia digital no es pasiva. Demanda la participación. La obra no se define por el trabajo "privilegiado" de un artista encumbrado en su pedestal, sino por la interacción entre obra y público.



Foto: Ana García

- Dinamismo y vitalidad: la obra digital genera una amplia gama de posibilidades de realización, de modo que, a la manera de la improvisación en el jazz, se requiere de un alto dinamismo para la "in-

terpretación” de la obra. Además, no hay nunca una experiencia estética única, lo que hace que la obra digital sea un objeto de mucha vitalidad.

- **Mundos etéreos:** Los mundos digitales son etéreos. No existe un ahí de la obra. Ninguna materialidad la sustenta. En contraste con las palabras físicas, no existen límites de resolución y el foco de atención del texto se potencia desde la tradicional página escrita en dos dimensiones al espacio tridimensional, donde adquiere otras cualidades.
- **Mundos efímeros:** la experiencia de una secuencia de bits existe sólo instantáneamente. Aún las imágenes que parecen estáticas o los efectos de persistencia digital dependen de una continua computación. Los lenguajes de programación están diseñados para su perpetua actualización. Es en la “ejecución” del programa cuando se realiza la obra.
- **Fomento de las comunidades virtuales:** la disolución de las barreras de tiempo y espacio promovida por la conexión de la gente en la red forma comunidades virtuales, generando una nueva forma de conciencia global.

Todo esto hace que el “escritor” que hoy se proponga componer una obra en formato electrónico deba desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos, el manejo de aplicaciones multimedia, el diseño gráfico, viéndose obligado a realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales como el programador, el dibujante, el diseñador, el técnico audiovisual, etc. Este “abandono” del rol tradicional puede ser infranqueable para aquellos escritores que han transitado largamente por la tradición literaria, a no ser que hayan sido exploradores abiertos a la integración artística y técnica. Pero una vez consciente de esta situación, el escritor que está dispuesto a “convertirse” asume nuevas responsabilidades estéticas y nuevas funcionalidades y empieza a reconocer las posibilidades expresivas del nuevo medio y se sumerge en un compromiso renovado, en una nueva vocación, que le permitirá establecer un diálogo con las potencias del texto, con la apertura del signo, con la interactividad y con la oportunidad de suscitar, con medios diversos, convicciones, efectos y significados inéditos.

Sin embargo, así como es conveniente aprender ciertas técnicas para convertir el uso de la palabra estándar en palabra poética, así resulta importante, y con mayor razón, ofrecer al autor de hipermedias, técnicas y mediaciones que faciliten su tarea. Para ello, propongo organizar talleres de narrativa digital que desarrollen al menos cuatro estrategias:

1. Ejercicio de las diversas técnicas relacionadas con el diseño y desarrollo de hipermedias de ficción.

2. Métodos de trabajo interdisciplinario.
3. Tutoría de proyectos y
4. Socialización de resultados.

No hay que olvidar que el hipermedia es un soporte que está condicionado por dos situaciones bien determinantes: de un lado, la interactividad del usuario y, de otro, la necesaria acción interdisciplinaria. El autor ya no es solamente el escritor o el diseñador de la estructura hipertextual, sino un colectivo al estilo de los equipos de producción cinematográfica, y ese “autor” debe ser capaz de generar la mayor interactividad posible, debe incluso proponer siempre a los usuarios la “co-creación”.

Por razones de espacio (asunto que no sería problema si estuviera escribiendo en el ciberespacio) voy a desarrollar aquí la primera estrategia. La idea en todo caso es que el miembro de un taller de narrativa digital sea conducido a través de la tutoría y en función de su proyecto personal a la exploración de los ejercicios planteados y exponga gradualmente y en permanente diálogo con el tutor el resultado progresivo de los mismos. Lo deseable es que los ejercicios enriquezcan el proyecto personal y por eso no será necesario realizar toda la serie, pues se trata más bien de aprovechar de entre una gama amplia de prácticas las que pueden acomodarse a las necesidades particulares.

Cuatro son los conjuntos de ejercicios planteados:

EJERCICIOS DE APREHENSIÓN TEÓRICA

Deseablemente es el primer paso del proceso. Consiste en reconocer los conceptos asociados a los aspectos teóricos sobre la hiperficción. Se espera con este ejercicio la adquisición de un lenguaje adecuado y de una capacidad para el debate de algunos temas, como los retos para la creatividad que exige el nuevo medio y la necesidad de estructurar nuevas maneras de comunicación de los mensajes, pero también el modo de acceder al conocimiento que está asociado a las nuevas tecnologías, su historia y sus retos.

EJERCICIOS DE REVISIÓN DE ANTECEDENTES

Deseablemente es el segundo paso. Una vez dominada la terminología de la hiperficción, se pretende con estos ejercicios revisar los antecedentes de la narrativa no lineal y multiforme, especialmente desde la tradición literaria, aunque también acudiendo a otros formatos como el cine. Se examinan aquellos aspectos de la narrativa no lineal que puedan ambientar el ejercicio de la hiperficción, en función del proyecto particular del estudiante.

EJERCICIOS DE LECTURA Y ANÁLISIS DE MODELOS

Deseablemente es el tercer paso. Con ellos, se espera revisar algunos de los modelos de hiperficción existentes tanto en la red como off-line. La actividad comienza por la revisión de ejercicios de reseña de la hiperficción, de modo que se reconozca la manera como se describen y aprecian estas obras por parte de especialistas en el tema. Luego se adelantan "lecturas personales", especialmente de aquellas obras que puedan enriquecer, por la manera como han resuelto los problemas, el proyecto específico del estudiante.

EJERCICIOS DE ESCRITURA ELECTRÓNICA

Deseablemente es el cuarto y último paso del proceso. Con esta serie de ejercicios, se espera poner en práctica lo que se ha entrevisto en los pasos anteriores, enfocándolos al proyecto específico. La serie incluye:

Ejercicios de estructuración de la historia.

A partir de la idea narrativa inicial, se ensayan aquí distintas fórmulas de estructuración hipertextual

multilineal, así como una visión previa de necesidades multimediales.

Ejercicios de síntesis escritural y escritura de guiones

La tendencia natural del novelista y del cuentista es a la extensión verbal de sus descripciones y narraciones. Con esta serie de ejercicios se pretende que el estudiante pueda adiestrarse en una escritura breve y esencial, que prepare la intervención multimedia y depure la parte textual de la obra a lo estrictamente necesario. Se incluyen aquí algunas técnicas de escritura de guión multimedia.

Ejercicios de diseño multimedia

Una vez preparada la parte textual, se debe avanzar hacia la elaboración de un guión multimedia que se articule a la textualidad inicial. Este diseño previo debe conducir a la definición de las pautas para una articulación de voz, imagen, animación y otros recursos (más adelante detallaré algunas herramientas técnicas para el desarrollo de esta parte). Es

muy posible que el ensayo de alternativas multimediales exija la revisión de la estructura e incluso imponga otra, así como también aparecerá con seguridad una reformulación de lo textual.

Ejercicios de ambientación

Con el guión de multimedia elaborado es posible generar toda una "ambientación integral" de la hiperficción. Esta ambientación es necesaria para lograr el deseable efecto de la inmersión del lector, es decir, su impulso a "recorrer" el texto. La espacialidad del medio no tiene por qué resolverse en un ambiente simulado, puede ocurrir que

el recorrido se dé a través de imágenes, sonidos, evocaciones, etc. La fórmula final de la "espacialidad" depende del proyecto específico y de las decisiones que corresponden a los pasos anteriores. Es en este punto donde nace la necesi-

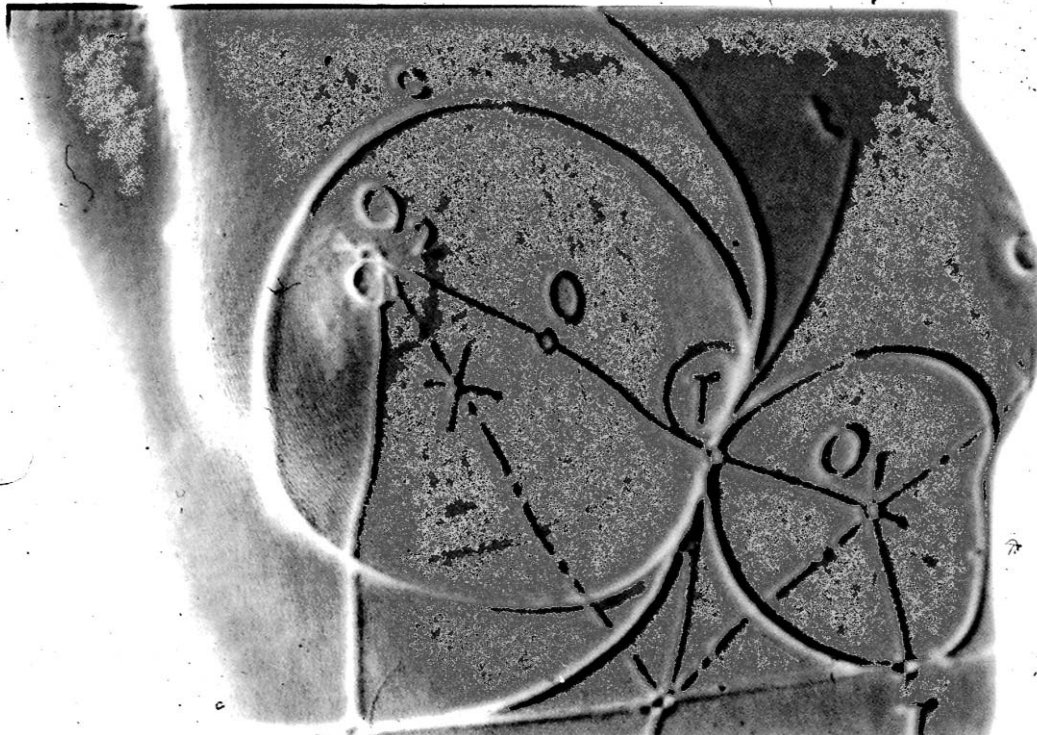


Foto: Alicia Matas

de la historia (más adelante detallaré las posibilidades estructurales). Se espera que los ejercicios conduzcan a la formulación de un par de posibles estructuras que pudieran ofrecer en principio un buen nivel de interactividad y de sugerencia

dad de un diseño adecuado de la interfaz para el usuario.

Ejercicios de interactividad

La estructura interactiva del hipertexto es muy importante. Con estos ejercicios, el estudiante debe preparar el camino hacia la puesta en escena de una alta interactividad que no traicione, sin embargo, la estructura general del hipertexto y su ambientación, pero que potencie al máximo la actuación del usuario. Aquí se pone en juego todo el potencial anticipador del autor, para el caso de la hiperficción exploratoria¹, y toda la capacidad de sugerencia hacia la construcción colectiva, en el caso de la hiperficción constructiva².

Las estructuras hipertextuales

El diseño de la estructura hipertextual es por lo general el trabajo que hace el escritor del colectivo o quien haga las veces de director general del proyecto, en cuanto diseñador de la historia a narrar. Existen al menos siete estructuras básicas: Lineal, Ramificada, Concéntrica, Paralela, Jerárquica, Reticular y Mixta. La selección y combinación de las estructuras más adecuadas para cada proyecto se realiza en función de los contenidos y género de la aplicación, así como atendiendo al perfil del usuario y a la funcionalidad de la navegación.

• **Estructuras lineales**

Representa una secuencia única y por tanto necesaria de nodos, entre los cuales la navegación posible consiste en acceder al nodo posterior o al anterior, limitando la interactividad del usuario a avanzar o retroceder, pero siempre sobre una línea.

Si bien este modelo constriñe la interactividad del usuario, su utilidad como parte de una estructura más compleja radica en el diseño de nodos de paso obligado que garantizan el acceso del usuario a la información que se considera imprescindible. Así ocurre por ejemplo con las secuencias iniciales de los juegos interactivos en las cuales se realiza la exposición y planteamiento de objetivos al usuario, o bien cuando se asocia al nodo de salida una secuencia con los créditos de la aplicación.

• **Estructura Ramificada**

Este modelo representa una trayectoria de navegación privilegiada en la que se incluyen nodos subordinados para permitir un mayor grado de interactividad al usuario. En los cuentos infantiles interactivos, la estructura ramificada organiza la historia en el trayecto lineal, obligando al usuario a realizar una lectura secuencial, y a la vez amplía la interactividad incorporando las dimensiones lúdicas en los nodos subordinados.

• **Estructura Paralela**

En este modelo se representan una serie de secuencias lineales en las que es posible, además de la navegación lineal, también el desplazamiento entre los nodos de un mismo nivel. En ficciones interactivas este tipo de estructura resulta de utilidad para organizar varias acciones o puntos de vista de una misma historia que se desarrollan simultáneamente, permitiendo al usuario seleccionar en cada secuencia el punto de vista de cualquiera de los personajes.

• **Estructura Concéntrica**

Este modelo, también denominado "collar de perlas", organiza una serie de secuencias lineales en torno

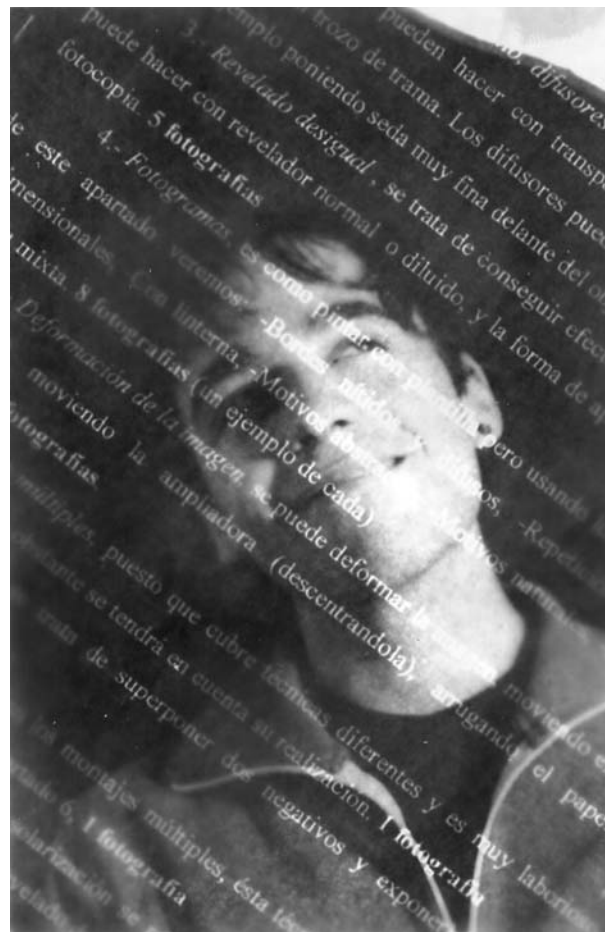


Foto: Carlos Ayuso

¹ Orientada a promover en el usuario múltiples alternativas de recorrido del hipermedia.

² Orientada a promover la creación y actuación incluso técnica del usuario. El hipermedia constructivo debe garantizar la oportunidad para el usuario no sólo de reconocer y desplegar la estructura de vinculaciones existentes en la estructura hipertextual, sino permitir sus transformaciones; debe acercarse a un modelo "novela que cambia con el tiempo".

a un nodo de entrada, pero sin permitir la navegación entre los nodos de un mismo nivel. En juegos o ficciones interactivas este modelo sirve para estructurar las escenas de cada uno de los mundos o zonas del interactivo, articuladas en torno a tareas u objetivos que se plantean al usuario como condición necesaria para acceder al siguiente nivel.

- **Estructura Jerárquica**

También denominada estructura “en árbol” o “arborescente”, constituye el clásico modelo de organización temática de la información que refleja la subordinación o dependencia de unos conocimientos respecto de otros, así como el orden que va de lo general a lo particular. Es típico de las aplicaciones educativas, y de los buscadores temáticos de Internet.

- **Estructura Reticular**

Lo propio de las estructuras en red, malla o telaraña es la articulación de cada uno de los nodos, con todos los restantes, permitiendo así el máximo grado de flexibilidad en la navegación. Esta es precisamente la estructura de la Internet, que como ocurre en todas las aplicaciones que no privilegian trayectorias de navegación dejando gran libertad al usuario, puede generar experiencias de navegación frustrantes³.

- **Estructura Mixta**

Finalmente cabe mencionar la estructura mixta, que combina dos o más modelos de los arriba explicados, como es el caso de la inmensa mayoría de las aplicaciones interactivas. Las estructuras Mixtas permiten aprovechar las ventajas funcionales de cada modelo y corregir sus deficiencias o limitaciones.

Por su parte, Vouillamoz propone varias posibilidades de estructurar la historia en las narrativas hipermediales:

Descubrir la historia: la historia es un enigma que se desvela en la medida en que se superan obstáculos.

³ La paradoja que se plantea en diseño de comunicación interactiva consiste en ofrecer al usuario las suficientes opciones como para que exista navegación y, al mismo tiempo, limitar los trayectos posibles para que la navegación sea eficaz.

Secuencias alternativas: en determinados puntos de la historia se ofrecen argumentos alternos.

Representación de roles: la historia se despliega a voluntad del espectador, apoyado en herramientas que le ofrece el hipermedia.

Múltiples versiones: la historia se configura con base en el desarrollo de varios puntos de vista.

Construir la trama: la historia es un “modelo para armar” por parte del usuario.

Todas estas estructuras y otras más atrevidas que incluyen facilidades de escritura y transformación de la historia por parte del usuario, evidencian la encarnación de paradigmas narrativos, deseados y previstos desde la literatura y otros medios como el cine, pero sólo hasta ahora posibles, gracias a una convergencia entre voluntad de superación del discurso secuencial, promoción de la participación del lector o usuario y tecnología que los hace practicable.

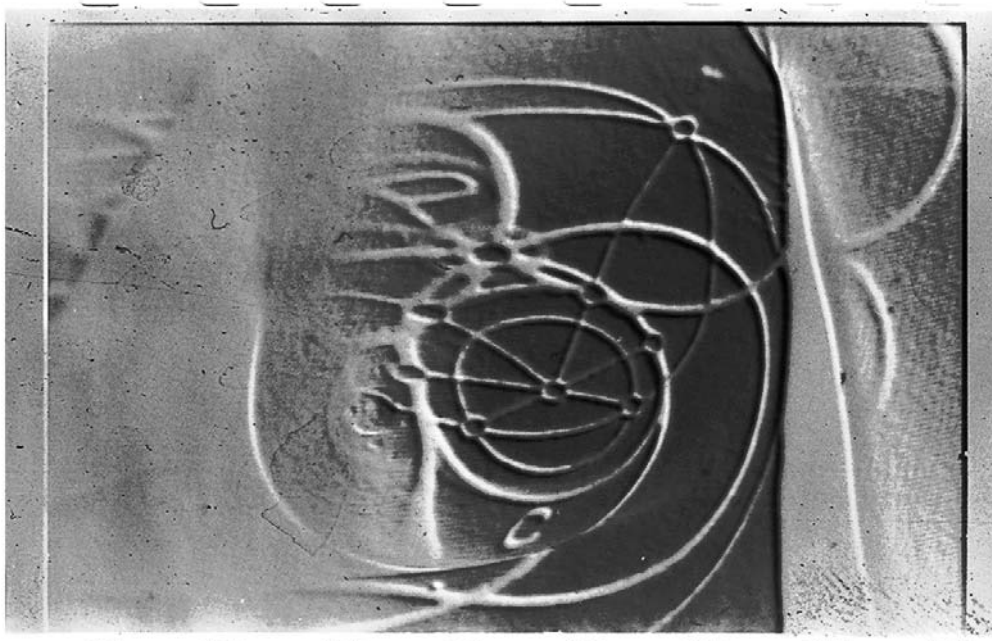


Foto: Alicia Matas

Las herramientas del diseño digital

A diferencia del diseño de las estructuras hipermediales e interactivas, el diseño de la comunicación digital es, por lo general, el trabajo típicamente interdisciplinario. El diálogo entre el diseñador del hipertexto y los diseñadores del audiovisual es el que garantiza realmente la producción final del hipermedia. Pero no sólo eso, es aquí donde pueden requerirse otros recursos, dependiendo de la capacidad financiera del proyecto: dibujantes, compositores musi-

cales, locutores, cineastas, etc. Cuatro son los aspectos que deben tenerse en cuenta en la introducción y articulación de la comunicación multimedia: el tratamiento digital de imágenes, el tratamiento digital del sonido, el tratamiento digital del video y el ensamblaje multimedia propiamente dicho.

Tratamiento digital de imágenes

En este punto resultan claves decisiones sobre aspectos como los tipos de imagen digital que se van a usar, la resolución, el color, los formatos, las técnicas de digitalización y la selección del software.

Tratamiento digital de sonido

Asuntos como decidir si la digitalización del sonido se hará desde una fuente analógica o se generará por computador, los formatos y el software a usar, así como las técnicas de compresión, son los aspectos a tener en cuenta en este punto.

Tratamiento digital de video y animaciones

Aquí son vitales decisiones sobre grabación, edición y digitalización del video y de las animaciones, así como la selección de formatos y del software de tratamiento. Igualmente, dado que el video

es el formato multimedia que más memoria requiere, ya que incluye gran cantidad de información gráfica (15-30 imágenes por segundo) además de información sonora, es necesario decidir sobre técnicas de compresión de la información (llamada también "peso"), especialmente si el hipermedia va a ser publicado en Internet.

Ensamblaje multimedia

El ensamblaje multimedia es un asunto crítico. Es en este punto donde las estructuras hipertextuales y de interactividad se articulan con las facilidades multimedia sobre una misma plataforma. Se debe tener claridad sobre el tipo de herramientas a utilizar, la organización del trabajo y el software requerido.

En suma: los talleres de narrativa digital heredan de los talleres literarios tradicionales su estructura (ejercitación, tutoría, socialización) pero incluyen los aspectos técnicos particulares (estructuras hipertextuales e interactivas, diseño digital) y una formación en habilidades y competencias asociadas al medio y a las condiciones de producción (trabajo en equipo).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERNSTEIN, Mark. *Patterns of hypertext*. <http://www.eastgate.com/patterns/Print.html>
- LANDOW, , George P. *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Tr. Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1995.
- HOLTZMAN, , Steven. *Digital Mosaics. The aesthetics of cyberspace*. New York: Touchstone, 1997.
- MURRAY, Janeth. *La pedagogía de la ficción cibernética*. Traducción: Laura Trafi. En: Medios contextuales en la práctica cultural. La construcción social del conocimiento. Edward Barrat y Marie Redmond (compiladores). Barcelona: Paidós, 1997. Pp. 164-181. *-Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós, 1999.
- ORIHUELA, José Luis y SANTOS, María Luisa. *Introducción al diseño digital. Concepción y Desarrollo de proyectos de comunicación interactiva*. Anaya Multimedia – 1999.
- RODRÍGUEZ, Jaime Alejandro. *Teoría práctica y enseñanza del hipertexto de ficción. El Relato Digital*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana (formato CD-ROM o visite el sitio en Internet: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital), 2002. *-Hipertexto y literatura. Una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Bogotá: CEJA, 2000.
- VOUILLAMOZ, Núria. *Literatura e Hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Paidós, 2000.