

Cine, Interactividad y Relato

Gwenn Joyaux – gwennjoyaux@yahoo.fr

Antes de empezar, una serie de pautas y criterios que rigen este informe: no se tomó aquí al cine como medio de comunicación específico sobre el que trabajar cerradamente sino como activo representante del arte, siendo tan sólo una posibilidad dentro de las muchas ramas en las que esta actividad se materializa; por su parte, a la interactividad se la relaciona estrechamente con la digitalización y convergencia multimedial; y el relato plantea estrechos vínculos con el concepto de información.

Así, parto de la tesis de que, a mi entender y adoptando una postura “pro digitalización de las T.I.C”, las tecnologías digitales constituyen hoy la herramienta cuasi perfecta de potenciación de la noción de Obra Abierta planteada por U. Eco; quien escribiera: *“la poética contemporánea, al proponer estructuras artísticas que exigen un particular compromiso autónomo del usuario, a menudo una reconstrucción, siempre variable, del material propuesto, refleja una tendencia general de nuestra cultura hacia procesos en que, en vez de una secuencia unívoca y necesaria de acontecimientos, se establece, como campo de probabilidades, una “ambigüedad” de situación capaz de estimular actitudes de acción o de interpretación siempre distinta”*

Teniendo en cuenta la tendencia actual, denominada *Segundo Barroco*¹, a acumular múltiples elementos en simultáneo dentro de un mismo espacio (pantalla), experimentación actualmente más difundida en video a partir de la edición no-lineal que en cine (donde las limitaciones y retrasos en su aplicación son mayoritariamente de carácter económico); es evidente la configuración de un nuevo tipo de espectador que es capaz de leer y decodificar diversas informaciones al mismo tiempo. Un espectador perteneciente a la era de la Imagen Politépica, es decir, aquella construida de fragmentos pertenecientes a diferentes tiempos y espacios. En esta nueva concepción de los tres elementos configuradores de la estética operatoria: artista, obra, publico; las noción de información entendida como $I = \text{Log. } 1/P$ (Información es el logaritmo de la inversa de la Probabilidad), concepto empleado en la escritura de guiones audiovisuales para establecer que cuanto menos probable es un suceso más información contiene (entropía) y teniendo presente que un guión es justamente un sistema de intrigas donde se juega con el escamoteo de información; las posibilidades narrativas adquieren un giro importantísimo, puesto que con la interactividad la presencia del receptor es mucho más marcada y participativa. De este modo, la ambigüedad (apertura) a la que debe recurrirse para evitar la caída del relato a causa de la trivialidad que generaría lo previsible y lo redundante, llevan al emisor/creador a adoptar una técnica de mestizaje o hibridación de medios, no solo en su composición de la imagen por varios elementos, dotándola de un aspecto casi cubista y estructurado en un montaje de tipo vertical; sino también desde un punto de vista técnico dado por la combinación de video, fílmico, fotografía, texto, y todo soporte que le sea útil para transmitir su mensaje. Resulta de esto un tipo de cine ya no caracterizado

¹ Arlindo Machado en conferencia organizada por la UNLP

por la linealidad espacio temporal sino, muy por el contrario, por un ámbito fragmentado y evidentemente manipulado en su forma, color y hasta contenido, con la consiguiente repercusión en las concepciones de realidad (las imágenes ya no son comprobación de nada) y las potenciales censuras (las cuales no son el objeto de este informe, que atiende únicamente a repercusiones estéticas)

Para Roland Barthes el ideal de textualidad es aquel *“texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos en múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada con términos como nexo, nodo, red, trama y trayecto”* Definición que se aplica al concepto de Hipertexto electrónico y que, seguramente regirá de ahora en más, la formas de interrelación entre el artista y el público, así como también la elaboración y desarrollo activo de la obra. Un sistema de relaciones en donde la obra se cree constantemente a partir del aporte interpretativo (no olvidar “Los límites de la interpretación” planteados con posterioridad también por Eco) en un primer momento de aquellos que hasta ahora cerraban el círculo, es decir los receptores, y que a partir de allí se dispare una re-creación de la obra por las facilidades conectivas que proporcionan las actuales tecnologías. Quizá esta situación aun sea vista como un ideal demasiado ambicioso, pero a eso parecen apuntar los últimos avances en la materia, sobre todo desde una perspectiva comercial en la que es imposible no percatarse de las actuales estrategias de mercado adoptadas por los grupos de comunicación de Hollywood de nuclear bajo un mismo nombre todas las variables intervinientes en la producción y difusión de información; ya sea industrias del cine, la radio, la música, la televisión y hasta telefonía (cableada o móvil) e Internet.

De este modo, es tanto evidente como necesaria, la transformación de las actuales técnicas de escritura de relatos, para adaptar las historias a un modo de ser contadas significativamente distinto basado principalmente en la simultaneidad y la activa participación (feedback) del espectador, quien también se ha transformado, no sólo por el hecho de tener que enfrentarse a una imagen fragmentada, sino porque las formas de consumo han variado enormemente desde aquel espectador de sala al actual Homo Digital (desde las redes sin cables, Homo Ubicuo) quien demanda -y a quien se le impone- información desde espacios geográficos a veces insólitos y en condiciones que determinan y condicionan mucho más que antes las características que esa información debe presentar para atrapar su atención y llegar a transmitir el mensaje de forma asimilable y comprensible.