

Narrativa no lineal

Unidad Didáctica 4

**#MultimediaStorytelling: arte y técnica de la
narración transmediática.**

Docentes:

Guillermo Zapata

Twitter: @casiopeaexpres

Miguel Álvarez-Peralta

miguelalvarezperalta@ccinf.ucm.es

ÍNDICE

Introducción

Objetivos y competencias específicas a adquirir

Contenidos

- 1. La narrativa no-lineal como narración cartográfica**
- 2. Elementos fundamentales de la técnica narrativa no-lineal. Los nodos y “El nodo fuerte”**
- 3. La narración no-lineal como experiencia de co-autoría. La narración de una escucha. Estructuras de participación.**
- 4. Concretando: La biblia transmedia. Elementos de un proyecto de narrativa no lineal.**

Ideas clave

Referencias Bibliográficas

INTRODUCCIÓN

Hablamos de **Narrativa no-lineal** para entender dos procesos que se dan a la vez. Por un lado la técnica de organización de una **narración dispersa** y de soporte múltiple y por otro lado **la relación de los públicos** con dichas formas de narración.

Como se ha visto en la primera unidad, las narrativas transmediáticas muestran tendencialmente (aunque hay excepciones) dos características: no-linealidad e interactividad. Durante esta unidad didáctica **aprenderemos las técnicas básicas** y los elementos fundamentales a tener en cuenta para escribir el guión de un proyecto de narrativa no-lineal.

El elemento fundamental a la hora de entender el tránsito de la narrativa lineal a la narrativa no-lineal es el paso de una elaboración narrativa de orden cronológico a una de **orden cartográfico**.

Aprenderemos por tanto los elementos clave de dicha narración cartográfica así como los cambios en la relación con los públicos, convertidos a través de la interactividad en **coautores de la narración así como coproductores** de materiales para la misma.

Se trata más bien de la elaboración de una caja de herramientas útiles para el trabajo, no una teoría separada de la práctica, sino al contrario. En ese sentido, creemos que es sumamente útil para abordar las primeras fases de un proyecto de este tipo.

OBJETIVOS Y COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

El objetivo es dotarnos de una serie de herramientas básicas que nos permitan desarrollar el trabajo concreto de elaboración de un guión o una “biblia” (como se llama en la jerga profesional al documento que presenta el desarrollo “literario” de una narrativa) para un proyecto de narración no-lineal. Comprender bien cuál es la diferencia con una narración lineal y cuáles por el contrario los elementos comunes. De la misma forma intentaremos identificar algunos cambios de perspectiva a la hora de elaborar el trabajo que tiene que ver sobre todo con la naturaleza dialógica del mismo.

- Saber cómo se prepara un proyecto de biblia transmedia. Cuáles son sus elementos fundamentales
- Distinguir perfectamente la diferencia entre una narración cronológica y una narración cartográfica.
- Identificar el “nodo fuerte” de nuestra narración a la hora de elaborar el primer mapa de la misma.
- Identificar el papel concreto que le vamos a dar a los públicos tanto en el visionado de nuestro proyecto como en su faceta de coautores del mismo.
- Identificar algunos ejemplos de este tipo de narraciones tanto en el “mainstream” como en proyectos más minoritarios. Tanto en ficción como en formatos de no-ficción.

CONTENIDOS

1. La narrativa no-lineal como narración cartográfica

La narración cartográfica se diferencia de la cronológica en que, si la primera dispone la narración ordenándola en una única línea (que puede presentarse de forma ordenada o yendo hacia delante y hacia detrás en el tiempo) la narración cartográfica lo que nos presenta es un mapa compuesto por diversas unidades narrativas que se relacionan entre sí componiendo una narración más compleja.

Dicho mapa está compuesto por narraciones que pueden tener diferentes formatos y soportes. Por ejemplo: una serie de televisión, una película, una serie de libros y una flashmob que se relacionan en un único universo consistente.



sabías que...

El universo de StarWars, por usar uno de los ejemplos más conocidos y gigantes, lleva expandiéndose desde finales de los setenta y ahora mismo ocupa seis películas, cuatro series de animación, más de 30 novelas y una decena de videojuegos. Todos ellos formando parte de un único universo consistente.

A la hora de pensar en un proyecto de este tipo con una lógica de narrativa no-lineal tendremos que pensar por tanto en dos cuestiones distintas.

1.- ¿Cuál es el universo estético y narrativo que sostiene nuestra narración? No importa que dicho universo sea ficción o no. Un documental sobre un bloque de pisos que tengan webisodios (episodios para web), un libro de entrevistas y una banda sonora inspirada en la música que escuchan los vecinos de ese bloque, tendría como continente del universo ficcional dicho bloque.

2.- ¿Cuáles son los soportes y formatos que queremos utilizar para expresar dicho universo en una lógica de narración no-lineal?



importante

Tenemos que tener en cuenta a la hora de desarrollar nuestro universo narrativo que cada una de las partes o “nodos” que lo compongan tiene que tener sentido propio (es decir, puede funcionar sin conocer el resto de las partes) y a la vez tiene que tener sentido como complemento de las otras unidades.

En nuestro proyecto, por ejemplo: probablemente los nodos serán las distintas páginas de una web.

La narración cartográfica se ha desarrollado por tres motivos fundamentales.

A.- Fenómenos de convergencia empresarial. Los conglomerados empresariales necesitan marcas funcionales en distintos soportes que les permiten ingresos de dinero de múltiples formas. Es mucho más rentable producir libros, películas, discos, parques temáticos, etc. englobados en un único universo que crear universos distintos para cada soporte y formato.

B.- Fenómenos de participación on-line: El fenómeno fan, nacido con la cultura de masas y desarrollado de manera extensiva a partir de finales de los años ochenta va elaborando la masa crítica necesaria para que desde las comunidades de espectadores se devenga en coautores, desarrollando ficciones en los límites de las distintas obras narrativas. Así, la expansión de los propios universos que luego se recogió en clave puramente comercial, empezó como un fenómeno expresivo puramente lúdico.

C.- Narrativa del hipervínculo: La explosión de internet y su narratividad a través de enlaces favorece la organización cartográfica de la información. Una narrativa que es dispersa y a la vez conectada a través de trayectos que son creador por los propios lectores.



idea

La narración cartográfica es dinámica. Se plantea un punto de partida, pero se desarrolla posteriormente mientras crece, decrece o muta.

2. Elementos fundamentales de la técnica narrativa no-lineal. Los nodos y “el Nodo fuerte”



definición

Llamamos “nodo” a cada uno de los elementos que componen la narración. Una película de Harry Potter sería uno de los nodos del “universo Potter”. El “nodo fuerte” es aquel del que emanan el resto de nodos y el que los condiciona de manera más fuerte. En el caso de Harry Potter, el nodo fuerte serían las novelas.

Para nuestro proyecto, el nodo fuerte será el elemento central (más trabajado), como un vídeo bien grabado, una buena galería de fotos profesionales o una música que deseamos promocionar, por ejemplo. Este nodo fuerte condicionará el orden y función de los demás nodos.

Las relaciones entre los distintos nodos de la narración pueden ser de dos tipos: directa o de tipo fantasmal.

La relación fantasmal sería aquella en la que los elementos que unen un nodo con otro no lo hacen de manera explícita. La directa sería aquella en la que los nodos se relacionan entre sí directamente. Una *precuela* (o episodio antecedente, como *El Hobbit* para *El señor de los anillos*), por ejemplo, es un enlace directo entre dos nodos. Mientras que la aparición de un personaje de uno de los nodos en otro sería simplemente una relación fantasmal. No es necesario tener previsto que tipo de relaciones vamos a establecer a la hora de escribir la biblia de nuestro proyecto.



importante

Hay que tener en cuenta a la hora de desarrollar nuestro proyecto cartográfico que la distribución de los nodos depende de, al menos, dos factores. Uno está

directamente relacionado con el presupuesto de partida que tengamos: quizás nos imposibilite desarrollar más de dos o tres nodos, que debemos elegir bien.

En segundo lugar y como ya hemos señalando antes debemos atender a la naturaleza “no acabada” del proyecto. Hay que tener prevista la posible expansión de nuevos nodos una vez el universo empiece a desarrollarse. Al ser un proyecto web, con forma de red, y por tanto de naturaleza abierta, podremos seguir añadiendo nuevos nodos a dicha red, conteniendo nuevos videos, textos, imágenes, etc. O invitar a que se desarrolle en otras webs, o redes sociales, etc.

Otro elemento crucial a tener en cuenta es la naturaleza colectiva y colaborativa de este tipo de proyectos. Aunque podamos desarrollar la estructura general de nodos, el desarrollo de cada uno de los mismos requerirá de equipamiento distinto, así como de habilidades diferentes. Habitualmente un proyecto multimedia profesional se encara siempre a partir de varios equipos de trabajo especializados.

ej ejemplo

Supongamos que nos encontramos con un proyecto de desarrollo de un reportaje para un medio digital sobre el tráfico de drogas en la frontera de Melilla y que queremos desarrollarlo con una estrategia no-lineal. Identificamos que el nodo fuerte de nuestra propuesta es una serie de crónicas desde el terreno escritas por nosotros mismos como corresponsales allí. Sin embargo queremos desarrollar más nodos así que en nuestro esquema proponemos lo siguiente:

- Una serie de fotografías sobre la vida cotidiana en la frontera.
- Un repositorio documental de archivos de otros medios sobre las distintas fases de la legislación en materia de lucha contra el tráfico de drogas.
- Un mapa interactivo de las detenciones que se producen en la zona.

Esos otros tres elementos requieren distintas habilidades específicas para desarrollarlos. Pero nuestro proyecto podrá contener los enlaces correspondientes o incorporar materiales producidos con licencias libres.

Como podemos ver en el ejemplo anterior cualquiera de los nodos secundarios podrían convertirse en el nodo fuerte una vez el proyecto se pusiera en marcha e incluso las relaciones de importancia entre ellos podrían cambiar. Hay que tener en cuenta que la puesta en marcha de proyectos de este tipo , a pesar de ser diseñadas a priori, suele evolucionar y cambiar mucho durante su elaboración en paralelo y su vida como red transmediática.



Son los proyectos de tipo LowCost los que están desarrollando de manera más inteligente estas formas de narración con formatos más baratos o como divertimento. Mantén tu proyecto a una escala controlable.

3. La narración no-lineal como experiencia de co-autoría. La narración de una escucha. Estructuras de participación.

El fenómeno transmedia y la cultura convergente nacen en el cruce de dos elementos que ya hemos mencionado. Por un lado la cultura mainstream y los grandes monopolios de la información y el entretenimiento y por otro las nuevas culturas de la red, desde el fenómeno fan al periodismo ciudadano, especialmente en las redes sociales digitales.

El motivo es que en esas nuevas culturas se dan los elementos básicos para empoderar a una determinada comunidad.

- A.- Hay unas reglas comunes.
- B.- Hay una cierta masa crítica.
- C.- Hay un conocimiento de las herramientas.



Otro de los elementos fundamental para comprender dicho empoderamiento es el abaratamiento de los medios de producción y exhibición.

Dichas comunidades son hoy la norma y han construido un nuevo modelo de espectadores que ya no son “expectantes” pasivos, sino *coautores* activos. En ese sentido el trabajo de diseño de un proyecto de este tipo ya no pasa tan solo por nuestra enunciación como autores, sino también por prever y estimular la participación de nuestro público.

Los niveles de dicha coautoría pueden ser variados y es importante tenerlos en cuenta en el propio diseño del proyecto. Se trata por tanto de pasar de un ejercicio de pura enunciación a uno que tiene que tener también una lógica de escucha.



Los dispositivos de narración no-lineal son, por tanto, dispositivos inacabados que no obtienen su sentido final más que en la relación con esos públicos que terminan de llevar el proyecto hasta dónde quieren.

Cuando se inició la red social Twitter, sus creadores tenían problemas para identificar cuáles eran las aplicaciones que debían desarrollar para mejorarla ya que, según declararon: “aún no sabemos para qué sirve lo que hemos creado” Esto explica bien esta idea de dispositivo inacabado.

¿Cuáles son los elementos básicos que componen la participación en un proyecto de este tipo?

Nivel 0: Deriva narrativa: Al poder “entrar” en el proyecto por cualquiera de los nodos y no necesariamente por el nodo fuerte, así como ir de un nodo a otro sin posibilidad de que como creadores/as los controlemos, hay una autoría propia en el trayecto que el propio espectador elige.

Nivel 1: Escucha socializada: La escucha socializada es la que se da principalmente en las redes sociales a través del comentario o la recomendación y puede ser planificada a través de hashtags, foros o preguntas. Dicho ejercicio tiene mucho de participación democrática y solo es efectivo si las opiniones son tenidas realmente en cuenta.

Nivel 2: Interacción productiva: Es la que se da en los márgenes del universo de ficción. Se da de por sí y es difícilmente controlable y ni siquiera tiene porque se deseable. Son por ejemplo los Fan-Fics de series de televisión que los fans crean en sus propios foros para llevar la narración a lugares poco habituales o para superar limitaciones industriales o del propio formato. (No es casualidad que muchas de ellas sean exploraciones eróticas de lo que la pantalla sólo deja intuir)

Nivel 3: Inmersión productiva Es aquella en la que se permite que dichas creaciones propias de los y las fans o de las comunidades vinculadas al proyecto se conviertan en parte sustantiva del mismo en pie de igualdad. Cuando un medio de comunicación pide

imágenes a sus lectores está reconociendo su función de coautores del universo narrativo (en este caso una noticia real). Por ejemplo, si como autores de un producto transmedia pedimos imágenes o videos a través de Twitter, esta comunicación ya estaría formando parte del universo narrativo transmediático que estamos creando.

A la hora de desarrollar un proyecto es bueno pensar de qué forma las comunidades van a participar del mismo.



importante

Mediante este proceso colocamos a las comunidades en una posición de trabajo que, como tal, puede ser cansado. Debemos tener cuidado a la hora de no extenuar a las mismas si queremos que participen realmente. Así como de dejar claras cuales son las normas de dicha participación.

Si hacemos un llamamiento a la participación a través de foros, redes sociales, etc., es necesario prever las posibilidades reales de éxito y las consecuencias de un fracaso en el intento.

4. La biblia transmedia. Elementos de un proyecto de narrativa no lineal

La biblia es el documento que utilizamos para elaborar el proyecto narrativo que queremos poner en marcha. En ella se incluyen todos los elementos necesarios para conocer la cartografía del universo narrativo que queremos poner en marcha.



importante

Hay que tener en cuenta que en muchas ocasiones el trabajo real está determinado más bien por encargos que se hacen al autor para expandir un universo narrativo ya existente. En esas ocasiones el nodo fuerte viene determinado de antemano por una novela, una película o una serie de reportajes.

Los elementos principales de una biblia transmedia son los siguientes.

1. Concepto: El concepto es una idea sencilla del proyecto que queremos llevar a cabo. Una descripción somera de los elementos que lo componen y el interés que puede tener. Sea un proyecto de ficción o de no ficción tenemos que ser capaces de desarrollar en un par de párrafos los elementos que lo constituyen de tal manera que quede claro para cualquiera.

ej ejemplo

“Quiero desarrollar un proyecto transmedia sobre la violencia de género que tiene una parte de ficción que se concreta en un cortometraje, una parte documental a partir de voces de testimonios en primera persona de mujeres maltratadas anónimas, y por último una serie de

recomendaciones para evitar el maltrato a partir de un foro sobre el tema, que serán difundidas a través de las redes sociales.”

2. Universo estético: El universo estético explica cómo vamos a percibir el “ambiente inmersivo”, los colores dominantes en nuestro espacio cromático, la unidad entre los diferentes elementos de nuestro proyecto. Dicha estética está también atravesada por unas intenciones propias y suele describir también el contenedor de todo el proyecto, que suele ser una página web para los proyectos que nacen de manera directa para internet (casi todos los que tienen bajo coste, los periodísticos y los que no parten de un encargo).

ej ejemplo

Continuando con el ejemplo anterior... “Todo el proyecto estará albergado una página web. Es importante que el aspecto de la misma tenga un tono casi “institucional”, sin caer en la emocionalidad impostada ni en un exceso de dramatismo. Esto es así porque el objetivo final del proyecto no es tanto la concienciación sobre un problema concreto como la puesta en marcha de una serie de dispositivos de prevención del maltrato.”

3. Cartografía de nodos y definición del nodo fuerte: Este apartado es el principal y en él se deben indicar qué nodos componen nuestro proyecto, cuáles son las características principales de cada uno, cuál es el nodo fuerte y cómo se relacionan entre sí. Es importante determinar también (cosa que desarrollaremos con más profundidad en el cronograma) cual es el orden cronológico de aparición de los distintos elementos, o si se trata de un sitio web, cómo enlazan unas páginas con otras. Se trataría de elaborar una mapa de nodos como el que vimos al final de la primera unidad didáctica.

Debemos entender que cada uno de los nodos desarrollados en la biblia de nuestro proyecto se tendrá que desarrollar de manera autónoma. Cada nodo constituye una unidad narrativa con sentido. Cuanto más podamos avanzar en la explicación de los distintos nodos, mejor.

ej ejemplo

En el proyecto que estamos usando de ejemplo, sobre las violencia de género, tendríamos que explicar que el nodo fuerte serían una serie de entrevistas con una mujer maltratada en la que se va contando su proceso, se explicaría como dichos entrevistas se llevarían a cabo y un esquema de cómo se distribuirían las mismas en la página web (video, audio, texto...).

En segundo lugar, se enumerarían otros elementos del proyecto identificando tanto el cortometraje de ficción como el foro para proponer medidas contra la violencia de género y su volcado a redes sociales (principalmente Twitter y Facebook). ¿Se alojarían en la misma web, en otras, en YouTube?

En la medida en que se ha especificado que el sentido del proyecto tiene por vocación final el desarrollo de dichas medidas concretas es importante desarrollar con más detenimiento el nodo dedicado a dichas medidas.

Todo esto debería especificarse en un mapa de nodos, como los vistos en la primera unidad didáctica.

4. Estrategias de participación. Todos los proyectos de este tipo tienen que pensar qué relación quieren tener con sus públicos y que mecanismos concretos se les va a dar para que puedan participar en la narración. En este apartado hay que describir los mecanismos concretos con los que se va a permitir la participación y también de qué normas generales se va a dotar el proyecto para favorecer y ordenar la misma.

ej ejemplo

En el ejemplo que estamos manejando se decide que el cortometraje sobre violencia de género se alimente por un concurso en el que cualquiera pueda mandar sus videos y que, de hecho, está dotado con un premio simbólico o en metálico para favorecer la participación.

Así mismo, se decide incorporar un foro de propuesta y debate de medidas de prevención para la página web en la plataforma Reddit, y de una serie de hashtags que estimulen la creatividad y participación del público, para difundir todo el proceso en Twitter.

PRESUPUESTO: Los últimos tres aspectos de la biblia son los que servirían para elaborar el presupuesto final. Aunque este apartado no lo trabajaremos en el proyecto de este curso (porque no disponemos de presupuesto alguno) es la parte más importante de la biblia multimedia a ojos de la productora, y debes conocer su existencia.

5. Equipo: Aquí hablaríamos del equipo humano que tenemos para desarrollar el proyecto y si necesitamos a alguien con alguna capacidad concreta que aún no tengamos cubierta. Posibles colaboraciones externas. Este perfil nos es útil para identificar las necesidades reales del proyecto y por tanto el presupuesto asociado al mismo.

6. Desarrollo posterior y cronograma: El orden en el que el proyecto se va a desarrollar es importante por dos motivos. Nos permite distinguir fases vinculadas al lanzamiento de cada uno de los nodos. Nos permite identificar criterios generales de éxito para saber si lanzar la siguiente fase y por tanto, nos permite parcelar el presupuesto a partir de dichas fases.

7. Presupuesto final. Se trata de la elaboración final de los costes derivados de las necesidades humanas y técnicas, más un 10% para imprevistos. En ocasiones se presenta también con un plan de financiación adecuado para identificar posibles fuentes de financiación, entre las que los proyectos con valor social suelen considerar la financiación colectiva a través del micromecenazgo o “crowdsourcing” (ver unidad didáctica final).

 **en resumen**

La biblia transmedia es un documento de entre 12-15 páginas en el que se desarrollan las líneas maestras del proyecto que queremos desarrollar.

Su objetivo principal es presentar el proyecto a productores, colaboradores, evaluadores, etc. de cara a conseguir que se involucren en el mismo, así como ayudar a su diseñador a centrar ideas, poner límites e identificar sus aspectos centrales.



Elabora la biblia de tu proyecto de narrativa no-lineal teniendo en cuenta los apartados 1 a 4. Esta biblia es el documento de trabajo de tu proyecto de curso, por lo que debes elaborar con cuidado y tomar decisiones (que luego podrás revisar, claro). La biblia debe contener:

1. **Concepto:** De los posibles temas que habías pensado en la segunda unidad didáctica, elige uno ya y descríbelo. ¿Por qué es interesante? ¿Es ficción o documental?
2. **Universo estético:** describe cómo será la estética de tu proyecto. Aquí puedes dejar volar tu imaginación artística. ¿Qué tonos o colores dominan? ¿Qué músicas o sonidos ambiente? ¿Qué sensación quieres lograr? ¿Evoluciona o cambia en distintas áreas del proyecto? ¿Cómo?
 - a. Aquí debes consignar el espacio sonoro que describiste en la tarea correspondiente de la primera unidad didáctica.
 - b. **Aquí debes especificar también los principales materiales del documental.** Si has grabado entrevistas o algún video, si tienes una galería de fotos, o tu interés se centra en unos textos. Si piensas crear algún mapa o infografía. Enumera todos esos elementos aquí y justifica su coherencia estética entre unos y otros.
3. **Mapa de nodos:** elabora un esquema-red similar a los mapas de nodos visto al final de la unidad primera. Identifica los nodos de entrada, salida (si los hay), el nodo fuerte (más trabajado), etc. en cada nodo debes especificar que materiales contiene (videos, fotos, infografías, texto, etc.). Es un esquema lógico para trabajar, luego podrás ajustarlo.
4. **Estrategias de participación.** ¿Planeas alguna repercusión de tu producto en redes sociales? ¿Cumple una función social? ¿Apoya alguna campaña? ¿Satisface alguna demanda? ¿Lanzarás algún hashtag en twitter? ¿Crearás imágenes para difundir via Facebook?

Para elaborar tu biblia, no es necesario “repetir” lo que ya habías pensado en la Unidad Didáctica 2 y en el Proyecto Personal que habíamos definido, sino más bien dejarlo crecer: desarrollarlo, retocarlo y ampliarlo, pero trabajando sobre lo que ya tienes.

IDEAS CLAVE

- Los elementos presentados aquí parten del trabajo directo y no tanto de una elaboración teórica en torno al mismo.
 - Los tres primeros puntos son la base conceptual para desarrollar el trabajo real que se produce en el cuarto. El objetivo del tema es la elaboración de una biblia transmedia para un proyecto de narrativa no lineal.
 - Es esencial tener en cuenta los elementos de transformación de la narración cronológica y la narración cartográfica. La idea básica es que pasamos de construir una historia que se cuenta en un único soporte a construir un universo en forma de red, que se cuenta a partir de múltiples soportes.
 - La participación de los públicos se va a dar tanto si queremos como si no, es mucho mejor identificar mecanismos concretos de participación que permitan ordenar el proceso.
 - Los proyectos de este tipo tienden a la megalomanía y el crecimiento descontrolado. Es importante mantener un perfil de trabajo sostenible a nivel económico y humano.
-

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Sobre transmedia:

- Blog de Henry Jenkins autor de ConvergenceCulture: <http://henryjenkins.org/>
- "La Cultura de la convergencia" (Henry Jenkins) <http://es.slideshare.net/vanesavazquez/la-cultura-de-la-convergencia-henry-jenkins>
- "Jenkins, la convergencia mediática y la cultura participativa" <http://jmtornero.wordpress.com/2008/09/21/jenkins-la-convergencia-mediatica-y-la-cultura-participativa/>
- Sección de transmedia de la publicación on-line <http://embed.at/tag/transmedia/>
- "On Transmedia Storytelling" <http://www.youtube.com/watch?v=-Om5Gml6Vrw>

Sobre Narrativa Cartográfica y co-participación

- MariaYañez: Documental interactivo, jugando con la realidad <http://vimeo.com/36683148>
- "De Cronología a Cartografía" - Intervención Guillermo Zapata en el 98lab <http://www.youtube.com/watch?v=KCw2IJcWIL8> // <http://www.98lab.cc/de-cronologia-a-cartografia-charla-completa-sobre-transmedia>