

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ  
ESCUELA DE POSGRADO



**POSTMONTAJE NARRATIVO, UNA HOJA DE RUTA PARA  
GENERAR VIDEOS INTERACTIVOS**

**TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAGÍSTER EN  
COMUNICACIONES**

**AUTOR**

Félix Enrique García Anhuamán

**ASESOR**

Ana Caridad Sánchez Tejada

Noviembre, 2018

## RESUMEN

La presente investigación tiene como propósito determinar los parámetros estéticos y las diversas estructuras narrativas que pueden constituir un video interactivo. Sobre la base de esta investigación, proponemos la categoría de *postmontaje narrativo*, una noción teórica y filosófica que permite el abordaje y entendimiento de la anatomía y modos que componen este formato. Asimismo, planteamos la elaboración de una *hoja de ruta* como herramienta práctica para la creación de un guion de estructura ramificada. De esta manera, comprendemos al video interactivo como secuencias interrumpidas y fragmentadas, diseñadas para ser intervenidas y montadas posteriormente por el espectador, encargado de reconstruir el sentido último que tomará la narración y, por ende, la historia, lo que lo convierte en responsable de su propia experiencia audiovisual. Hecho que debe ser previsto y diseñado desde el *guion de postmontaje*.

**PALABRAS CLAVE:** Eko Studio – Postmontaje Narrativo – Video Interactivo – Guion Interactivo – Convergencia Digital.

## ABSTRACT

The purpose of this research is to determine the aesthetic parameters and the different narrative structures that can constitute an interactive video. On this basis we propose the category of *narrative postmontage*, a theoretical and philosophical notion that allows the approach and understanding of the anatomy and modes that make up this format. And, also, we propose a *road map* as a practical tool for the creation of a branched structure script. In this way, we understand the interactive video as interrupted and fragmented sequences, designed to be intervened and mounted later by the spectator, in charge of reconstructing the final meaning that the narration will take and, therefore, the story, which makes it responsible for its own audiovisual experience. Fact that must be planned and designed from the writing of a *postmontage literary script*.

**KEY WORDS:** Eko Studio – Narrative Postmontage – Interactive Video – Interactive Script – Digital Convergence.



*A Daniela, por todo el amor incondicional.*



*“En verdad nadie parece estar mejor dotado que el artista para comprender la transformación que implica la llegada de dichas tecnologías dentro de nuestra sociedad. Ellos son capaces de concebirlas más allá de las aplicaciones que les han sido asignadas para el uso comercial; ellos idean nuevos usos y direcciones al concebirlas como un sistema de comunicación que se interconecta y abre nuevas fronteras para comprender la realidad”*

(Gomez Mont, 1995, p.57)



## AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de investigación empezó en el 2015, de manera incierta. Tardé en encontrar el eje central de mi investigación, así como encontrarme en el proceso. Perdí la brújula; sabía que debía concluir en algo, pero no en qué. Me sentía agobiado, frustrado, De pronto las cosas empezaron a ir boca abajo, en aceleración constante: me separé de mi esposa, tomé las rutas equivocadas, perdí el trabajo, las deudas se incrementaron, todo se había convertido en un desastre. Fue entonces cuando entendí que la vida es un ensamble de decisiones; somos los realizadores de nuestra propia narrativa e interactuamos con ella constantemente, decidiendo cómo continuarla, entre opciones de caminos que traen diversas sorpresas. Todos los elementos están ahí, dispuestos, premontados, solo hay que decidirse y mantenerse firme en el camino que se elige y confiar en él, evaluando siempre si tiene sentido o no aquella historia que vamos construyendo sobre la marcha.

Es cuando surgió, después de tres tesis escritas y descartadas por completo, el concepto que tanto buscaba: el del *postmontaje narrativo*. Comprendí que lo atractivo del video interactivo es la posibilidad de decidir sobre la historia que se nos presenta, de arriesgarse por un camino u otro y descubrir hacia donde nos lleva, eso es parte de la adrenalina como la vida misma. Es cuando tomé el rumbo de mi vida, y la decisión de culminar este proyecto que inicié con mucho entusiasmo, de recobrar a mi esposa, de iniciar aquellos proyectos que siempre quise hacer en lo profesional y que nunca me atreví a hacer. Todo empezó a retomar su curso. El viaje emprendido en el primer día de clases de la maestría no solo era el aprendizaje y el hecho de descubrir nuevos horizontes teóricos, sino también el proceso de viaje de uno mismo, el personal.

Agradezco a todas aquellas personas que de alguna u otra manera me acompañaron en este viaje interactivo, de postmontaje, cuyas rutas eran diversas. A Jimmy Valdivieso con quien inició este proyecto, por sus asesorías y recomendaciones siempre precisas. A Jorge Vergara por la sinceridad que siempre tuvo conmigo, su paciencia, apoyo académico y anímico; con quien además tenía una deuda pendiente en el plano académico y que espero haber pagado estando a la altura de la circunstancia. A Ana Caridad Sánchez, por todo el apoyo incondicional, su preciado tiempo y su guía en el tramo final de este trabajo de investigación. A Carla Coloma por sus palabras y su preocupación en que lleguemos a nuestra meta final. A Hugo Aguirre, por su amistad de poeta y por enseñarme que la teoría es un juego para divertirse. A Luis Felipe Alvarado, no solo por sus palabras que quedan registradas en este trabajo, sino también por la gran amistad que me ha brindado, compartiendo horas y horas hablando guiones y *heavy metal*. A Santiago Carpio, guía y maestro. A Giancarlo Cappello, por su predisposición brindada en una entrevista de más de dos horas. Una clase maestra de la cual fui privilegiado y que plasmo páginas adelante. A Carlos Rejano, por su amistad y el ímpetu del documental interactivo, en una entrevista que culmina prediciendo lo que vendrá en el futuro. A mi familia por darme el soporte y las fuerzas. A todos ellos: Gracias Totales.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO I: EL VIDEO INTERACTIVO .....</b>	<b>6</b>
1.1. Delimitación del objeto de estudio.....	6
1.1.1. Para comprender el postmontaje.....	8
1.1.2. De prosumidor a postmontador.....	9
1.2. Presentación del problema.....	10
1.3. Objetivo de investigación.....	11
1.3.1. Objetivo general.....	11
1.3.2. Objetivos específicos.....	11
1.4. Hipótesis.....	12
1.4.1. General.....	12
1.4.2. Específicas.....	12
1.5. Relevancia para la ciencia de la comunicación.....	12
<b>CAPÍTULO II: LA INTERACCIÓN EN EL ENTORNO AUDIOVISUAL.....</b>	<b>13</b>
2.1. Para entender la interacción audiovisual.....	13
2.2. La interacción audiovisual como paradigma.....	13
2.2.1. Découpage interactivo.....	14
2.2.2. Cinema Expandido.....	16
2.2.3. Del hipertexto a la narrativa transmedia.....	17
2.3. La virtualidad como espacio de interacción audiovisual.....	19
2.3.1. Niveles de la interacción audiovisual.....	21
2.3.1.1. Interacción audiovisual externa o indirecta.....	23
2.3.1.2. Interacción audiovisual interna o directa.....	24
2.4. Estética de la interacción audiovisual.....	25
2.4.1. Gramática de la interacción audiovisual.....	26
2.4.2. El postmontaje como género audiovisual.....	26
2.4.2.1. Ficción interactiva.....	27
2.4.2.2. Documental interactivo.....	28
2.4.2.3. No ficción interactiva.....	30
2.5. La narración interactiva como nuevo paradigma.....	31
2.5.1. Posibilidades de la narración interactiva.....	32
2.5.2. Tipos de estructuras interactivas.....	33
2.5.3. Hacia un nuevo paradigma del guion interactivo.....	37
2.6. El montaje en la narración interactiva.....	39
2.6.1. Montaje externo.....	40
2.6.2. Montaje interno.....	41
2.7. Diagnóstico: Hacia una construcción teórica.....	42
<b>CAPÍTULO III: POSTMONTAJE NARRATIVO, UNA PROPUESTA PARA ENTENDER EKO STUDIO.....</b>	<b>45</b>
3.1. Hacia una definición de postmontaje narrativo.....	45
3.1.1. ¿Qué es el postmontaje narrativo?.....	45
3.1.1.1. Del reciclaje al postmontaje narrativo.....	46
3.1.1.2. La influencia del zapping en el postmontaje narrativo.....	47
3.1.1.3. El espectador es el postmontador.....	49
3.1.2. Aspectos y estética del postmontaje narrativo.....	51
3.1.2.1. Construcción y reconstrucción en el postmontaje narrativo.....	52
3.1.2.2. La narración en el postmontaje narrativo.....	54



3.1.2.3.	La percepción de secuencialidad en el postmontaje narrativo...	55
3.1.2.4.	El raccord en el postmontaje narrativo...	56
3.1.2.5.	Poética y modalidades del postmontaje narrativo...	57
3.1.2.5.1.	Modalidad del postmontaje de continuidad...	58
3.1.2.5.2.	Modalidad del postmontaje paralelo...	60
3.1.2.5.3.	Modalidad del postmontaje ramificado...	62
3.1.2.5.4.	Modalidad del postmontaje selectivo...	65
3.1.2.5.5.	Modalidad del postmontaje performativo...	66
3.1.3.	El advenimiento de las plataformas de postmontaje...	67
3.2.	Eko Studio y la experiencia del postmontaje narrativo...	69
3.2.1.	Experiencias del postmontaje en la plataforma Eko Studio...	71
3.2.1.1.	Broken Night y el postmontaje inmersivo...	71
3.2.1.2.	El postmontaje en el videoclip...	73
3.2.1.3.	El postmontaje en la publicidad...	76
3.2.1.4.	El postmontaje y otras experiencias...	77
3.3.	Diagnóstico general: Hacia una oportunidad de atención...	80
<b>CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA Y TRABAJO DE CAMPO</b> .....		82
4.1.	Objetivo del análisis.....	82
4.2.	Metodología del análisis.....	82
4.2.1.	Procedimiento del análisis.....	83
4.3.	Estudio de casos.....	84
4.3.1.	<i>Possibilia</i> y los mundos posibles en el postmontaje selectivo.....	84
4.3.1.1.	Descripción general.....	84
4.3.1.2.	Estructura narrativa.....	84
4.3.1.3.	Postmontaje narrativo.....	85
4.3.1.4.	Análisis estructural.....	85
4.3.1.5.	Colofón.....	100
4.3.2.	WarGames, del videojuego al postmontaje paralelo.....	101
4.3.2.1.	Descripción general.....	101
4.3.2.2.	Estructura narrativa.....	101
4.3.2.3.	Postmontaje narrativo.....	102
4.3.2.4.	Análisis estructural.....	104
4.3.2.5.	Colofón.....	120
4.4.	Diagnóstico general: Hacia una propuesta.....	121
<b>CAPÍTULO V: DE LA IDEA AL GUION DE POSTMONTAJE NARRATIVO: “UNA HOJA DE RUTA”</b> .....		123
5.1.	Para qué una hoja de ruta.....	123
5.2.	Fases de producción en el postmontaje narrativo.....	123
5.3.	Cómo empezar el desarrollo de un proyecto de postmontaje.....	127
5.3.1.	Sentido narrativo.....	128
5.3.2.	Historia ramificada.....	128
5.3.3.	Intervención.....	129
5.3.4.	Continuidad.....	130
5.3.5.	Loop o bucle.....	131
5.3.6.	Estructura divergente.....	131
5.4.	De la idea al guion de postmontaje.....	132
5.4.1.	Del logline al diversline.....	133
5.4.2.	Del storyline al multistoryline.....	136
5.4.3.	Sinopsis escalonada o ramificada.....	139

5.4.4. Esquema de flujo del postmontaje narrativo.....	142
5.4.5. Guion literario de postmontaje .....	145
5.4.6. Recomendaciones de trabajo .....	149
5.5. Diagnóstico general .....	152
<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>154</b>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>157</b>
<b>APÉNDICES .....</b>	<b>180</b>
Apéndice 1: Entrevista a Santiago Carpio Valdez.....	181
Apéndice 2: Entrevista a Luis Felipe Alvarado .....	187
Apéndice 3: Entrevista a Carlos Rejano .....	193
Apéndice 4: Entrevista a Giancarlo Cappello.....	201
Apéndice 5: Formato de fichas para la creación de un guion de postmontaje .....	216
<b>ANEXO.....</b>	<b>222</b>



## INTRODUCCIÓN

La manera en la que nos involucramos con el relato audiovisual ha cambiado. Ya no basta con sentarnos y esperar, ahora queremos intervenir, modificar, ser parte del discurso; a la vez, los relatos se han desbordado de manera flexible y dinámica, hasta confundirse en nuestra cotidianidad. Por otro lado, las pantallas se han multiplicado hasta rodearnos, ya no las vemos a ellas, ahora ellas nos ven a nosotros a través del cine, el televisor, la computadora, los celulares, las cámaras de vigilancia, etc., se han mimetizado en el espacio real. Pronto no necesitaremos ventanas, ni salir de nuestras casas o cubículos, ellas nos mostrarán el mundo y una realidad más sólida que la que conocemos, consolidada por los medios digitales y el espacio virtual.

Es en ese contexto en el que se desarrolla el video interactivo. Una forma de permitirle al espectador «reescribir» la narración, involucrándolo en el proceso de su propia experiencia audiovisual, enriqueciendo su papel de espectador, volviéndolo activo en la toma de decisiones sobre el rumbo o sentido que puede tomar la historia. La narración interactiva o multilineal ha sido poco explorada por el campo de los estudios de la comunicación audiovisual; y, en parte, puede deberse a su reciente incursión gracias a las posibilidades que brinda el ciberespacio y la tecnología de la información y la comunicación.

Sin embargo, la búsqueda de la interacción audiovisual no es un objetivo nuevo. La inquietud por expandir los estímulos que provoca la pantalla y un emprendimiento por descubrir nuevas alternativas a la linealidad hegemónica en la narrativa, dio inicio a la búsqueda de la ansiada interactividad. Así, la vanguardia cinematográfica en los años veinte, el videoarte, la videoinstalación, entre otras áreas de la experimentación audiovisual, son los antecesores de estas nuevas plataformas que permiten producir

videos interactivos en línea, como es el caso de Eko Studio y tantas otras *startups* que buscan posicionarse en el mercado digital.

Cuando se habla de video interactivo, se suele pensar en la interactividad del videojuego. Y aunque compartan muchos elementos en común, estos deben entenderse como dos ramas distintas. El puente es muy delgado; sin embargo, el objetivo de un video interactivo es el de la artesanía del lenguaje audiovisual, el de trabajar con actores o con personajes profundos —como en el caso del documental interactivo—, y aunque sea un video interactivo animado, sigue siendo concebido con cierta pausa propia heredada del cine.

El video interactivo va al ritmo de las acciones dramáticas y en función de una búsqueda y un objetivo que persigue el personaje, generando identidad en el espectador; en ese sentido, el personaje no es un avatar. Por el contrario, el objetivo del videojuego sigue siendo lo lúdico, en cuanto el juego desaparezca para dar paso únicamente a lo dramático, este pierde su función. Puede tener también lo cinematográfico en su lenguaje y en su estética, pero no los silencios, ni las pausas de los planos contemplativos de una obra audiovisual, ya que en todo momento la acción es constante. Cabe aclarar que, el videojuego cuenta con su propio paradigma y canon; además, no descartamos que tanto el videojuego como video interactivo lleguen a colaborar entre sí o a ser parte de un mismo corpus de estudio.

En cuanto al estado de la cuestión, no encontramos manuales o libros que permitan un mayor estudio sobre el guion interactivo o multilineal. Es así que en este trabajo proponemos una herramienta teórica y filosófica a la cual hemos denominado *Postmontaje Narrativo*, que comprende al video interactivo y su realización con espectador activo, que participa, interactúa e interviene en la reconstrucción del sentido que puede tomar la historia, lo cual lo convierte en un montador, pero no de la obra

original sino del montaje posterior. Es decir, el espectador reconstruye la narración a partir de fragmentos *premontados* por los realizadores, lo cual lo convierte en un *postmontar*, responsable del sentido último que adoptará la narración para su propio entendimiento y experiencia. De esa manera, guionistas y realizadores deben contemplar en crear una historia con posibilidades diversas, giros narrativos, modificaciones de imágenes, edición, sonido y/u otros elementos que compongan el propio video en todos sus aspectos, lo cual permite una *cocreación* controlada.

Este entorno audiovisual de mediaciones e interacciones se hace posible gracias a un diálogo entre hombre y máquina a la que Carlos Scolari denomina «metáfora conversacional» (2004, p.48), lo cual hace que pongamos en revisión el paradigma de la narración tradicional en el marco del desarrollo de las TIC's que permiten emprendimientos como la plataforma Eko Studio. Esta facilita la producción de videos interactivos de manera gratuita.

El Postmontaje Narrativo es un concepto que engloba a los campos del Cinema Expandido, el Découpage interactivo, la Hipermedia, la Transmedia, entre otros, puesto que dichas teorías relacionan el contenido con la posibilidad de abarcar al espectador dentro de sus propias narrativas, reconstruida por la manera en la que interactúa el espectador con dichas narrativas, siendo así un postmontador que decide la construcción del sentido a partir de la asociación que hace de las mismas.

Una de las problemáticas que identificamos, es la falta de herramientas para los realizadores, y sobre todo, para los guionistas, responsables de construir historias bajo una estética interactiva. Planteamos así, la elaboración de una Hoja de Ruta para crear un guion literario de postmontaje narrativo, puesto que existe un vacío académico y metodológico a la hora de escribir una historia con dichas características. Así, a modo de préstamo teórico, proponemos tomar conceptos ya establecidos en el canon de la

escritura de guiones y transformarlos, adaptándolos a las necesidades del guion multilínea y al entorno del video interactivo. De igual forma, hemos creado nuevas categorías, diversificando las tradicionales, permitiendo que cualquier guionista experto entienda las variaciones y cómo seguir las recomendaciones de plantillas enfocadas no solo en la historia en sí, sino también en el diseño de la experiencia narrativa que tendrá el espectador.

Por ello, la estructura de nuestra investigación se encuentra dividida en cinco capítulos de la siguiente manera:

- Capítulo I: Planteamiento y delimitación de la investigación mediante la cual definimos nuestro campo de acción e interés teórico.
- Capítulo II: Antecedentes que existen en el campo de la interacción audiovisual, permitiendo abordar las herramientas necesarias para nuestra investigación.
- Capítulo III: Propuesta teórica del postmontaje narrativo como herramienta de análisis y abordaje de este formato, en el que el espectador puede intervenir y participar de la creación de sentido narrativo prediseñado.
- Capítulo IV: Trabajo de campo dividido en dos partes. La primera, en contrastar la información de cuatro expertos relacionados a diversos ámbitos de la comunicación audiovisual. Y la segunda, al estudio de dos casos de videos interactivos propuestos por Eko Studio a modo de dar a conocer las posibilidades estéticas y narrativas que le permite el software a todo creador de contenido interactivo.
- Capítulo V: Hoja de Ruta para entender la forma de producir y realizar contenido interactivo, a partir de la escritura de un guion multilínea o de postmontaje.

Finalmente, buscamos definir las características de la narrativa interactiva a través del postmontaje basándonos en las posibilidades que permite, constituyéndose como una herramienta teórica, idóneo para crear videos interactivos o de postmontaje narrativo.



# CAPÍTULO I

## EL VIDEO INTERACTIVO

### 1.1. Delimitación del objeto de estudio

La interacción es una de las cualidades del video actual, permitido al espectador desde la aparición del control remoto y consolidado por el ciberespacio, evolución que ha modificado las formas narrativas para seducir con la intervención y provocar la continuación. Al ceder el control al espectador los realizadores del formato televisivo se vieron en la necesidad de crear un lenguaje ágil y propio, con una narración capaz de retener al telespectador y engancharlo a la programación. Israel Márquez (2015) denomina a esa etapa como *protointeractiva*. Una manera incipiente de interacción, donde el televidente interviene la continuidad de la pantalla televisiva:

A diferencia del cine, donde el espectador es incapaz de variar y modificar el curso de la acción de la película, que aparece como algo fijo e inamovible, la televisión y su mando a distancia ofrecen la posibilidad de cambiar de programa, de canal, incluso de apagar el aparato para volver a encenderlo pasado un rato. (p.64)

Surge así un espectador que transcurre de un lugar a otro dentro del propio contexto y espacio televisivo, lo que bordea la narración progresivamente. Con la pantalla en vivo y la posibilidad de voto en la programación que involucró al espectador en la continuidad narrativa. Periodo que Márquez denomina como *neotelevisión* «Con el paso del tiempo, la pequeña pantalla fue evolucionando hacia una mayor audiencia por medio de juegos, concursos, llamadas telefónicas y otro tipo de apelaciones al receptor» (pp.97-98). La neotelevisión incentivó nuevamente una modificación de las narraciones en los programas y shows televisivos. La pantalla se hizo cada vez más dependiente de la participación del espectador.



En este texto Márquez entiende dos tipos de interacción: la que rodea el contenido narrativo y la que lo interviene. La primera, reforzada por los equipos de reproducción casera, como el VHS y el DVD. Estos generaron la idea de apropiación de la imagen. El espectador podía ver su copia sin esperar una programación e incluso borrar o regrabar sobre ella (pp.100-104). La segunda forma la encontramos con la incursión de los videojuegos o la pantalla *videolúdica*: «De hecho es la primera pantalla verdaderamente interactiva (aparece antes que el ordenador y se generaliza antes que él), la primera donde prácticamente todo lo que ve el espectador —ahora denominado jugador— es causado por su acción» (pp.149-150). Desde entonces, podemos decir que el espectador ha dejado de ser un ente pasivo. Ahora desea participar y el video interactivo le permite intervenir —bajo cierto control— la narración, lo que desmitifica el ritual distante de la mirada. Y todo ello en un medio dominante de imágenes y sonidos electrónicos parte de una videosfera (Debray, 2001, p.29).

Encontramos así que dicha evolución de la pantalla interactiva deviene en dos vertientes. La primera entendida con el videojuego. Puesto que fue la primera en desarrollar dicha estética narrativa asociada a la animación o al 3D por su maleabilidad al momento del diseño. La segunda forma es la que está relacionada con nuestro objeto de estudio: el video interactivo como puesta en escena y representación de actores. Una forma de producción cuya fluidez ha sido posible en el marco de los nuevos medios.

Cuando hacemos referencia a video interactivo podemos caer en otras dos definiciones. La primera entendida como primaria, en donde el espectador puede intervenir sin alterar la continuidad narrativa, más cercana al concepto creado por la televisión, como ya lo hemos visto: y la segunda, en la que el espectador también interviene pero dicha acción afecta el desarrollo y la evolución de la historia. A esta segunda forma de interacción la denominamos, en este trabajo, *postmontaje narrativo*.

No solo por cómo el espectador interactúa con la narración, sino también por sus características de producción.

### **1.1.1. Para comprender el postmontaje**

Una problemática que encontramos en el término de interacción es su poca claridad a la hora de definir nuestro objeto de estudio, puesto que interacción se refiere tanto a la posibilidad de reproducir el video como al de intervenir la narración misma. Para Lev Manovich (2011) el término de interacción no es claro: «Al igual que *digital*, en este libro evito usar el término *interactivo* sin calificarlo, y por el mismo motivo: me parece que el concepto es demasiado amplio como para resultar útil» (p.103).

Por ello y a fin de delimitar nuestro objeto de estudio, señalamos a qué nos referimos cuando hablamos de video interactivo: Videos cuya narración presenta dos o más rutas narrativas. En ellos el espectador puede elegir la continuidad de la historia, construyendo su propio sentido narrativo, al cual definimos bajo el concepto de *postmontaje narrativo*. Dicha estructura le permite al guionista crear rutas narrativas que al unificarse connotan el sentido de la narración y por ende, de la historia. Así el espectador cumple un rol de postmontador.

Para Bordwell y Thompson (1995) el montaje permite la calidad tanto estética como narrativa: «Es necesario distinguir el modo en que se efectúa el montaje en el proceso de producción de la manera en que aparece el montaje en la pantalla para los espectadores» (p.247). En el caso del postmontaje, es el espectador el que permite el sentido final de la narración a partir de los fragmentos predispuestos por los realizadores.

En tal sentido el postmontaje constituye una herramienta dentro de las tres fases de producción: La preproducción, al momento de diseñar el guion, el cual comprende una

estructura narrativa bifurcada o multilínea. La producción, en la que se estructura un guion técnico que debe considerar la continuidad de las diversas líneas narrativas posibles. Y la postproducción, la cual pasa por dos fases: El tratamiento de edición de la imagen y sonido. Y el montaje de los diversos fragmentos, predispuestos a modo de puzle que el espectador finalmente reconstruirá.

### **1.1.2. De prosumidor a posmontador**

El concepto de *prosumidor*<sup>1</sup> surge en los años 80, acuñado por Ivin Toffler (Lastra, 2016, p.73). Se designa así al papel que cumple el consumidor en una era en la que puede participar de la producción. Este nuevo consumidor mantiene una actividad flexible en el espacio comunicacional, pasando de receptor a emisor instantáneamente. Ya sea consumiendo, compartiendo, comentando, creando contenido, etc. (Lastra, 2016, pp.76-78). Dentro de ello consideramos también la forma interactiva. Henry Jenkins (2008) entiende que la interactividad es parte de la convergencia comunicacional participativa: «Más que hablar de productores y consumidores mediáticos como si desempeñasen roles separados, podríamos verlos hoy como participantes que interaccionan conforme a un nuevo conjunto de reglas que ninguno de nosotros comprende del todo» (p.15). Una nueva posición entre espectador y contenido. En tal sentido, el espectador activo del postmontaje es también un prosumidor.

---

<sup>1</sup> José Octavio Islas-Carmona, nos enmarca dos momentos clave para la conceptualización del término: «El concepto prosumidor fue anticipado por Marshall McLuhan y Barrington Nevitt, quienes en *Take Today* (1972), afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos. [...] En 1980 el destacado futurólogo Alvin Toffler introdujo formalmente este término en el libro *La tercera ola*. En el capítulo XX del texto referido consigna el siguiente título: “El resurgimiento del prosumidor”». En: *El prosumidor. El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad* Palabra Clave, vol. 11, núm. 1, junio, 2008, p.35. Universidad de La Sabana Bogotá, Colombia.

El postmontaje constituye un reensamble de las diversas ramificaciones narrativas posibles. Los realizadores ceden una coautoría al espectador. Para Giancarlo Cappello (Apéndice 4): «existe una coautoría a medida que integran aportes del público, directos o indirectos en términos de mercadotecnia, pero coautores de la historia, no». Al respecto, Luis Felipe Alvarado (Apéndice 2), menciona: «Pienso que hay una especie de parálisis, nadie sabe qué está pasando o lo que está por venir. [...] el espectador ya no es un espectador pasivo, sino que escoge su propia programación». Sin embargo, para Carlos Rejano (Apéndice 3) sí existiría una coautoría, a medida que participe de una continuidad: «Es un autor de la obra siempre que trascienda la obra. Es decir, [...], si sale de la obra y empieza a crear otras historias que parten de ese patrón original, yo creo que sí es coautor». En tal sentido, nosotros proponemos entender la coautoría no en función de la reescritura de la historia como contenido, sino como una reorganización de los elementos que componen la historia. Es decir, el espectador sería un coautor del rumbo o sentido que puede tomar la historia.

El espectador asume el rol de prosumidor ante el video interactivo al optar por una de las líneas narrativas que organiza a través del postmontaje, teniendo la responsabilidad de su propia experiencia narrativa y del punto de vista que adoptará sobre la historia. Es así que, el espectador no reescribe la historia a su antojo, lo hace dentro de un espacio controlado y limitado por los mismos realizadores. En conclusión, en este trabajo de investigación, no entendemos al espectador como un prosumidor, sino como un postmontador ‘un constructor de sentido narrativo’.

## **1.2. Presentación del problema**

Proponemos demostrar cómo las posibilidades del postmontaje narrativo nos permiten una nueva manera de entender al video interactivo. Abarca así dos

problemáticas: La falta de una definición clara, lo cual ha llevado a la comparación errónea con los videojuegos y la ausencia de una hoja de ruta sobre el diseño del guion bajo un esquema no lineal. De igual forma, ahondaremos en nuestro concepto de postmontaje narrativo a través de un caso de estudio: La plataforma de video interactivo online Eko Studio, la cual ha realizado una serie de producciones en las que su estructura y lógica terminan de cobrar sentido con la participación del espectador.

Eko Studio surge en el 2014 bajo el nombre de Interlude<sup>2</sup>. Una *startup* dedicada al entretenimiento audiovisual interactivo. Creada por el músico israelí Yoni Bloch, la plataforma ha formado una comunidad de nuevos públicos y creadores independientes. Por ello, profundizamos nuestro concepto de postmontaje narrativo analizando los casos más emblemáticos.

### **1.3. Objetivo de investigación**

#### **1.3.1. Objetivo general**

- Identificar la estructura narrativa que compone un video interactivo.
- Proponer pautas para un canon del video interactivo

#### **1.3.2. Objetivos específicos**

- Analizar la estructura y estética que compone un video interactivo.
- Conceptuar una teoría en torno al postmontaje narrativo
- Proponer una hoja de ruta para la sistematización del postmontaje narrativo.

---

<sup>2</sup> Comunicado publicado el 15 de Diciembre del 2016 en la web oficial de Interlude, la cual pasa a llamarse Eko Studio: <https://company.helloeko.com/media/press-releases/interlude-becomes-eko>

## **1.4. Hipótesis**

### **1.4.1. General**

El video interactivo ha desarrollado una estructura basada en el posmontaje. De esa manera, el espectador reconstruye el sentido de la narración.

### **1.4.2. Específicas**

- Hipótesis 1: El posmontaje narrativo es una herramienta que sistematiza la producción del video interactivo.
- Hipótesis 2: La falta de un canon del video interactivo se debe a que no existe un sistema de producción establecido para este formato.

## **1.5. Relevancia para la ciencia de la comunicación**

Este trabajo propone una herramienta teórica que permite entender el sistema de producción de un video interactivo. Si bien es cierto la búsqueda de la interacción en el campo audiovisual no es algo nuevo, existen antecedentes tanto en el cine como en la televisión, es con el ciberespacio que el video interactivo se hace posible. Así el concepto de posmontaje hace referencia a la interacción del espectador con este formato de video, en la que reensambla la narración a partir de las diversas posibilidades prediseñadas. De esta manera, buscamos aportar a la ciencia de la comunicación.

Puesto que este tipo de formato audiovisual no ha sido atendido por este campo de pretendemos cubrir un vacío teórico en cuanto a su forma de producción a partir de una hoja de ruta.

## CAPÍTULO II

### LA INTERACCIÓN EN EL ENTORNO AUDIOVISUAL

#### 2.1. Para entender la interacción audiovisual

El ciberespacio ha desarrollado sociedades híbridas, en donde la cultura virtual ha hecho simbiosis con el mundo real. Escenario perfecto para la interacción, mediada por interfaces y códigos visuales (García Canclini, 2001; Hine, 2004; Manovich, 2011; Postman, 2015). En tal sentido, el video interactivo se desarrolla en el espacio de la cultura digital<sup>3</sup>. Espacio que da lugar a un espectador activo<sup>4</sup>, que toma decisiones y en el que se origina una interacción hombre-máquina (Manovich, 2011, p.119). Características del denominado *postcine*, en el que no interesa la experiencia colectiva, sino lo individual (Catalá Doménech, 2010; Machado, 2015; Márquez, 2015).

#### 2.2. La interacción audiovisual como paradigma

En *La Estructura de las Revoluciones Científicas* (2006) Thomas Kuhn aborda cómo los paradigmas teóricos y canónicos evolucionan y cambian de acuerdo a una determinada época (p.80). Indica que toda nueva teoría: «debe atender anomalías que sobrepasen a las teorías existentes, permitiendo ciertas predicciones diferentes a las de su predecesora» (p.157). En tal contexto, el video en la web ha impuesto su propio paradigma mediante un discurso interactivo diferente al de los medios tradicionales, que

---

<sup>3</sup> Marshall McLuhan (1996), menciona al respecto que el hombre, a lo largo de la evolución tecnológica, desde la era de las cavernas hasta la era informática, ha ido creando extensiones del propio cuerpo humano, hasta los filamentos neuronales que provocan impulsos eléctricos. Es así que, la computadora es una extensión del pensamiento, de manera casi mimética hasta el momento. Tesis que defendió en: *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

<sup>4</sup> Para Giovanni Sartori (1998) el hombre se ha adaptado a un nuevo contexto visual en donde su razonamiento y forma de entendimiento, así como su agilidad y agudeza de comprender imágenes, se han potenciado en él, pasando de homo sapiens a homo videns: “Y, como consecuencia, el telespectador es más un animal vidente que un animal simbólico. Para él las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan más que las cosas dichas con palabras.” (p.26).

constituye un nuevo lenguaje. Así, para Carlos Rejano (Apéndice 3), aún hay una cierta incertidumbre sobre el uso de este lenguaje, que no sabemos cómo usar y que sin embargo está asimilado por aquellos que han nacido bajo este contexto. Se experimenta así, desde hace décadas, propuestas concentradas en generar la interacción como parte de ese nuevo lenguaje. «Lo que ha logrado éxito son propuestas cortas, concretas que atienden necesidades específicas» (Apéndice 1).

Esta estética alternativa irrumpe el propio canon audiovisual, a la vez que la redefine: «la instalación de la web 2.0 en nuestras vidas ha supuesto un nuevo giro a los paradigmas tanto del creador como del espectador» (Grijalba de la Calle, 2011, p.50). Un nuevo paradigma sobre la interacción audiovisual crece con cada producción independiente y plataformas como Eko Studio, las cuales generan una comunidad activa. Para Giancarlo Cappello (Apéndice 4), lo único que le faltaba al espectador era la posibilidad de intervenir en el relato mismo, hecho posible gracias a la tecnología y que tiene que ver con un cambio de paradigma. Esto hace indispensable una sistematización teórica dentro de un canon oficial. Asimismo, Santiago Carpio Valdez (Apéndice 1), opina que a pesar de que los paradigmas han cambiado estos se encuentran en mano de una hegemonía que controla la información priorizando una en vez de otra.

### **2.2.1. Découpage interactivo**

Toda obra audiovisual se compone de una serie de fragmentos de imágenes — registradas en un determinado tiempo y espacio— reconstruidos posteriormente en sala de edición como una continuidad fluida. A este acto se le denomina *découpage* (Amout, 2008; Bordwell y Thompson, 1995; Xavier, 2008). Al respecto Noël Burch dice lo siguiente: «el *découpage* (planificación) es la operación que consiste en descomponer



una acción (relato) en planos (y en secuencias), de manera más o menos precisa, antes del rodaje» (2004, p.11). Tal como lo explica, se trata de descomponer y recomponer en un lenguaje audiovisual las acciones que transcurren en el tiempo, así como las partes de una totalidad espacial a través de planos.

Pere Freixa, Carles Sora, Joan Soler-Adillon e Ignasi Ribas (2014a), presentaron una nueva versión del *découpage* convencional. Una herramienta de análisis de *aplicaciones audiovisuales interactivas*. Así, el *découpage interactivo* está compuesto de una serie de lineamientos e indicadores que permiten el abordaje teórico del video interactivo. Los autores definen su propuesta como «Un instrumento de análisis formal –qué elementos conforman el discurso interactivo y cómo son-, pero incorpora otros indicadores de recepción, uso y contextuales en varios de sus módulos» (Freixa, P. et al., 2014a).

Lo que define al *découpage interactivo* es la disrupción, esto implica construir una historia cuyo avance narrativo contemple diversas interrupciones y continuidades. Como mencionan los autores, este instrumento permite comprender la creación del guion interactivo a través de una serie de tablas divididas en módulos clasificados<sup>5</sup>. Indicadores que desmenuzan la composición de un video interactivo para permitir su observación en dos fases: el primero, en la identificación y descripción de la obra; y el segundo, en el contenido, es decir, la estructura, la interfaz y la interacción, elementos tanto internos como externos. Útil en un ámbito académico por permitir la observación científica, sin embargo, las fichas se enfocan en el diseño de ingeniería más que en su estructura narrativa. Por el contrario, nuestra propuesta de postmontaje pretende ser una herramienta práctica, que atiende el contenido mismo y la estructura de la dramaturgia ramificada y su relación con el creador del sentido narrativo.

---

<sup>5</sup> Véanse las tablas del *découpage interactivo* en el anexo adjunto.

### 2.2.2. Cinema Expandido

Un hecho importante para la evolución audiovisual ha sido la experimentación con las posibilidades de la pantalla y su relación con el entorno. A mediados de los años 70 el teórico Gene Youngblood publica *Cine Expandido* (Expanded Cinema), título que toma el término acuñado por Stan Van Der Beek para denominar el cruce de fronteras entre la pantalla y los espacios reales— (Massara, Sabeckis, Vallazza, 2018). En él refuta la manera en la que nos relacionamos con los límites de la pantalla y en los que la imagen puede escapar del marco bidimensional para ser parte del entorno espacial que envuelve al espectador y a la propia conciencia de su mirada (Youngblood, 2012). Para Gilles Lipovetsky y Jean Serroy (2009), la pantalla es el invento más importante del cine, el espacio hacia donde el público dirige la mirada (p.9). Una creación que nos ha envuelto, ya que vivimos rodeados de pantallas de manera invasiva.

Esto llevado al tema de la ficción, da cuenta de que si antes, para su consumo bastaba una sola plataforma, ahora se necesitan varias. La multipantalla hace cambiar la experiencia de la narración y, para ello, implica salir de la pantalla [...] y contarse mediante otras. (Apéndice 4)

Youngblood, consideraba dentro del cine experimental la posibilidad de expandir el contenido y así la conciencia del espectador, lo que crea nuevas experiencias en él. El videoarte, por ejemplo, y específicamente la videoinstalación, experimentaron con la construcción de objetos que complementaban el discurso audiovisual, lo cual producía sensaciones tridimensionales de un espacio profundo inexistente en la pantalla bidimensional. Para Carlos Rejano (Apéndice 3), esto es precedente de la interacción como la conocemos hoy, con la diferencia de que ahora atendemos la parte digital. Sin embargo, por cinema expandido podemos entender también la expansión de la narración sobre la conciencia del espectador a través de otras plataformas. Giancarlo Cappello

(Apéndice 4), dice al respecto que no necesariamente esos desbordes son narrativos, algunos tienen que ver con dar mayor información acerca del mundo ficcional.

Reconocemos, de ese modo, en el concepto de cinema expandido la noción base del postmontaje narrativo, puesto que en todo video interactivo existe una expansión a través de las diversas ramificadas de sentido; el espectador puede desplazarse por cada una de ellas, ampliando su experiencia estética y narrativa. Es decir, un mismo video interactivo puede ser postmontado según la cantidad de rutas narrativas que la compongan, lo cual expande los universos posibles de la misma obra.

### **2.2.3. Del hipertexto a la narrativa transmedia**

Al igual que la misma tecnología y su vertiginoso efecto sobre nuestra sociedad, los conceptos teóricos en torno a las TIC se encuentran en constante cambio (Moreno, 2002). Las primeras manifestaciones teóricas sobre los nuevos medios nacen a mediados de los años 60 con Theodor Nelson y su propuesta del Hipertexto, descrita como una red de textos, imágenes y sonidos unidos por enlaces informáticos de rápido acceso entre sí (Landow, 1995, 1997). Dicha extensión es independiente de la narrativa, al igual que la Multimedia<sup>6</sup> y la Hipermedia<sup>7</sup>.

Por el contrario, la narrativa transmedia propuesta por Henry Jenkins aborda la narración y la continuidad expansiva –a modo de virus– del propio universo ficcional a la realidad (Scolari, 2013, p.23). Un nuevo contexto de comunicación e informática en donde la convergencia permite la diversidad de discursos ante una narrativa total que envuelve al hombre. «Cada uno de nosotros construye su propia mitología personal a partir de fragmentos de información extraídos del flujo mediático y transformados en

---

<sup>6</sup> Uso de diversos medios de comunicación para transmitir un mensaje, desde texto e imágenes, hasta sonido, video, etc.

<sup>7</sup> Este término proviene de la mezcla entre multimedia e hipertexto, es decir, los diversos medios de comunicación son entrelazados en el espacio virtual a partir de hipervínculos.

recursos mediante los cuales conferimos sentido a nuestra vida cotidiana» (Jenkins, 2008, p.15). Así, la narrativa transmedia nos envuelve en su propio ecosistema, en el que habitamos y nos hacemos parte. «Solemos pensar que es el medio el que ha generado a este público, siendo el consumo de la gente, más bien, el que ha hecho que los medios tengan que interactuar así» (Apéndice 4).

La narrativa transmedia hace posible las grandes industrias del entretenimiento e información: «El deseo individual de participar y compartir un mundo narrativo lleva a la creación de las primeras organizaciones: un club de fans, un blog, una página en Facebook» (Scolari, 2013, p.232). El concepto de expandir y envolver al espacio real dinamiza el contenido. Así, *Star Wars*, *Matrix*, *Game of Thrones*, entre otros, han logrado abarcar un público consumidor a través de diversos puntos de acceso como películas, videojuegos, libros, juegos de roles, comics, revistas, series, virales, espacios temáticos, etc. (Jenkins, 2008, Scolari, 2013). Un universo ficcional que se expande a través de sus otras dimensiones y personajes. «Lo que se hace a partir de ahí es lo que se llama arquitectura transmedia, construir ventanas y puertas de acceso para que el público vaya a las otras aristas de tu historia (Apéndice 4)»

En tal sentido, el postmontaje narrativo incorpora tanto los conceptos de hipermedia como el de transmedia, al permitirle al espectador poder elegir como entrelazar los diversos fragmentos que componen una narración fragmentada y predispuesta por los realizadores. De esta forma, el postmontaje es visto también como un conector de dimensiones dentro de la misma historia o de las otras historias que pueden componer el universo ficcional.

### 2.3. La virtualidad como espacio de interacción audiovisual

El espacio virtual es definido por Pierre Lévy (1999) como el desplazamiento del tiempo actual por la construcción de un tiempo que lo suplanta. Un tiempo ficticio que altera nuestra percepción (p.12). Un ejemplo de ello es *Hyper-Reality* (2016)<sup>8</sup>, dirigido por el diseñador y artista Keiichi Matsuda. El cortometraje nos muestra cómo a partir de la utilización de lentes de *realidad combinada*<sup>9</sup>, la realidad se vuelve totalmente interactiva (Figura 1).

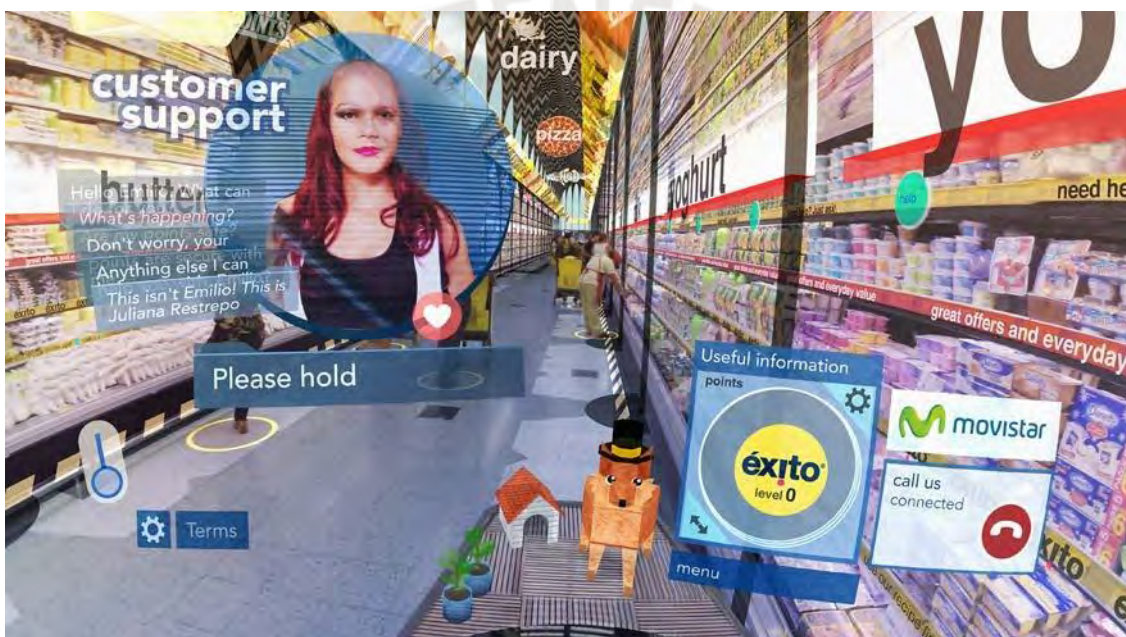


Figura 1: Escena del cortometraje *Hyper-Reality*, en el que se muestra cómo la realidad virtual complementa la propia realidad con información que dinamiza la interacción. Recuperado de la página oficial: <http://hyper-reality.co/>

Como menciona Levis: «Las herramientas para la comunicación y la simulación digital, última expresión de la capacidad humana para idear prótesis [...], son el resultado del encuentro de un conjunto heterogéneo de técnicas de expresión y de

<sup>8</sup> Vea el cortometraje completo en la página oficial: [www.hyper-reality.co](http://www.hyper-reality.co)

<sup>9</sup> Lentes que permite ver imágenes virtuales sobre el mundo real.

representación» (p.17). Es decir, el espectador ya no solo se interesa por la narración, sino también por la posibilidad de manipular e interactuar con ella. «La puede manipular, puede tener opciones para generar esa interactividad, generar la relación entre la historia y él. Recorrer las diferentes opciones, caminos y rutas que puede tomar o cambiar bajo las condiciones, evidentemente, que la historia le propone» (Apéndice 3). Al respecto, Isidro Moreno (2011) dice que el simulacro del espectador es asumir con verosimilitud la extensión de su entorno real: «Conviene recordar que la interactividad, tan compleja de alcanzar tecnológicamente, siempre ha sido la forma natural de comunicación entre personas. El paradigma es el diálogo interpersonal y el gran objetivo del software es acercarse a sus características interactivas» (p.40).

Para Carlos Scolari (2004) el hombre dialoga con el ciberespacio a través de la Interface –puntos de acceso, visuales o táctiles, entre hombre y máquina– generándose una *metáfora conversacional* (p.48), un intercambio que podemos denominar como *diálogo técnico* (p.73). El hecho de dar un clic, un *like*, comentar el video o la posibilidad de hipervínculos permite intervenir el sentido del discurso.

Antes se contaba la historia de un solo lado mientras que ahora existe la posibilidad de que el otro, el interlocutor, pueda interactuar en esa historia a través del juego y procedimientos de participación, eligiendo el desarrollo de la historia: en cómo avanza, termina y evoluciona, puedes tener diferentes puntos de vista haciendo que la cámara cambie de lugar, etc. Ello, a mediano, corto y largo plazo, será una posibilidad interesante para todos estos nativos digitales que asumen los instrumentos tecnológicos dentro del uso cotidiano. (Apéndice 1)

Es así que el espectador ejerce una influencia a través de la propia comunicación, por ratos bilateral (Aprile, 2008; San Román, 2015). En tal sentido, podemos analizar el proceso comunicacional de un video de posmontaje narrativo, como una causa de

acción estimulada por la interrupción del desarrollo narrativo, lo cual nos involucra en un simulacro conversacional. «Los llamados productos audiovisuales interactivos suelen ser vídeos lineales fragmentados por el autor atendiendo a una estructura básicamente arborescente o a una estructura lineal con escalones interactivos que hay que salvar para recibir la siguiente dosis audiovisual» (Moreno, 2011, p.39). Capacidad de construir el sentido o rumbo que puede tomar la historia en torno a la curiosidad que le produce, al espectador, la interrupción del desenlace de esa secuencia o del final.

La estrategia básica es la dosificación de información. Hay que decidir que porción de la narración se deja sin respuesta para que el público vaya a buscarla. Luego es necesario regresar a la historia de base con alguna otra información distinta (Apéndice 4).

La virtualidad genera así un simulacro comunicacional que brinda la ilusión al espectador de decidir sobre una realidad recreada a través de estímulos.

### **2.3.1. Niveles de la interacción audiovisual**

Como lo hemos mencionado anteriormente, el concepto de interactividad es muy amplio y abarca diversas formas de diálogo entre hombre y máquina (Manovich, 2011, p.103). Sin embargo, podemos distinguir las características del video interactivo a partir de una serie de variantes como: el formato, la multiplicidad, el montaje en línea, la posibilidad de compartirse y viralizarse en redes sociales (Bartolomé et al., 2007). En parte «posible gracias al llamado *software social*, un conjunto de herramientas, servicios y dispositivos informáticos que permiten al usuario producir contenidos que posteriormente circularán por Internet» (Castells et al., 2007, p.61). Es así que hay una necesidad de clasificación de los niveles de interacción audiovisual, un punto de partida para entender nuestra propuesta teórica: el postmontaje narrativo.

Giancarlo Cappello menciona tres niveles de interacción, según la forma en la que el espectador puede introducirse en la historia o dialogar con ella, a través de la interfaz y su flexibilidad para ser intervenida. A ello se le conoce como los tres grados de la comunicación:

El *grado cero*, que es cuando tú haces algo por la serie y no tienes ningún tipo de *feedback* [...]. El *primer grado*, que es cuando ya existe un tipo de retroalimentación, cuando es la serie la que propone los foros, o la que abre ventanas para que el público se exprese de alguna manera [...]. Y el *tercer grado* de participación es cuando el público ya puede intervenir en la historia de muchas formas o de la manera que lo satisfaga. El hecho de que tú decidas sobre el curso de la historia es la mayor forma de participación (Apéndice 4).

Esto explica el lenguaje propio que construye el *tercer grado* en la dinámica del video interactivo, definido en dos aspectos: *interrupción* e *intervención*. La primera, entendida desde la construcción de una narración diseñada para crear atascos entre escenas, momento clave para el nacimiento de ramificaciones y posibilidades alternas sobre la resolución. Y la segunda, desde el enganche generado por la curiosidad de la continuidad y el desenlace, la cual debe provocar en el espectador el deseo de intervenir al azar sobre la obra. En torno a ello, proponemos dos tipos de “intervención” que puede realizar el espectador de este formato: la intervención sobre el video de manera extrínseca, sin afectar la narración; y la intervención intrínseca, que modifica la narración misma. Proponemos el siguiente cuadro (Tabla 1):



**Tabla 1**

*Posibilidad y niveles de la interacción audiovisual*

<u>TIPOS</u>	<u>NIVELES</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u>
INTERACCIÓN EXTERNA O INDIRECTA		En este tipo de interacción, el espectador puede intervenir con un mandato en la interfaz del video sin posibilidades de alterar o cambiar la historia y el contenido.
	PRIMARIA	En esta variante de interacción externa, el espectador puede influenciar sobre el contenido a través de sus comentarios, votaciones, likes, etc., y que los realizadores pueden tomar en cuenta para modificar el contenido.
	SECUNDARIA	En esta variante, el espectador solo puede interactuar reproduciendo y no pausando el video, compartiéndolo a través de otras redes, sin modificar o influenciar en la historia.
INTERACCIÓN INTERNA O DIRECTA		En este tipo de interacción, el espectador puede intervenir con un mandato a través de la interfaz, puede modificar y/o alterar de manera directa el contenido y, por ende, la narración.
	PRIMARIA	El espectador puede modificar la narración totalmente e intervenir sobre la historia creando su propia experiencia audiovisual.
	SECUNDARIA	El espectador puede modificar la narración parcialmente, puede intervenir únicamente sobre la continuidad o secuencialidad de la obra.

*Nota:* Podemos apreciar los niveles y tipos de interacción; estos pueden combinarse o alternarse según los diseños y tipo de narración que se proponga.

**2.3.1.1. Interacción audiovisual externa o indirecta**

Entendemos como interacción externa o indirecta, todo aquello que nos permite modificar el entorno audiovisual sin alterar la historia. En tal sentido, nos remitimos al concepto de *paratexto* propuesto por Gérald Genette (1989). Definido como todo

aquello que rodea al texto. La parte externa que acompaña al contenido y que pertenece, a su vez, al propio universo narrativo. Genette propone dos categorías que integran el concepto de *paratexto*: *peritexto*, todo aquello que se encuentra acompañando al texto —el título, la dedicatoria, la portada, entre otros—; y *epitexto*, todo aquello que hace referencia sobre el contenido en sí, pero que no necesariamente se encuentra dentro de la misma obra —entrevistas, críticas, comentarios, etc.— (Scolari, 2004, p.102). De igual forma, la interacción audiovisual externa o indirecta rodea al video de manera superficial. Como, por ejemplo: los formatos de distribución, los afiches, el botón de reproducción *Play/Stop* —que solo afecta la continuidad lineal más no la narración—, etc.

Asimismo, dentro de la interacción indirecta encontramos dos subcategorías: *interacción externa primaria* e *interacción externa secundaria*. En cuanto a la primera, es aquella en la que el espectador influye en el contenido. Muchos realizadores modifican la estructura de sus videos de acuerdo a la reacción del público con cada votación y/o comentarios, esto permite a realizadores y productores ir probando lo que funciona o no en sus fans o público seguidor. *La interacción audiovisual externa secundaria*, en cambio, la definimos como aquella que solo relaciona al espectador con el uso del video: compartir, subir, descargar, etc., una manera en la que la interacción no modifica el contenido, ni la historia. Es una interacción más cotidiana y superficial que nos permite el ciberespacio.

### **2.3.1.2. Interacción audiovisual interna o directa**

Entendemos como interacción interna o directa, a la intervención del espectador de manera influyente sobre el transcurso de la historia de forma total o parcial. En tal sentido, distinguimos dos vertientes:

*Interacción interna primaria*, en donde la historia puede ser modificada totalmente por estar compuesta de muchas combinaciones posibles o por el cambio total de la historia. Esta última sería el máximo nivel de interacción –no lograda aún– que puede alcanzar el postmontaje narrativo<sup>10</sup>. *Interacción directa secundaria*, en donde la modificación se limita a la continuidad o secuencialidad de la historia. Por lo general obliga al espectador a cumplir o superar pruebas que dan continuidad a la historia sin alterarla. En algunos casos, si el espectador no completa el reto, la narración termina antes de lo esperado.

#### **2.4. Estética de la interacción audiovisual**

Jacques Aumont (2001) en su libro *La estética hoy*, entiende la estética como un discurso que hace referencia al plano del significado y la sensación producida al momento de su recepción sensible (pp.63-64). Asimismo, en *Estética del Cine* (2008) Amount define la estética audiovisual por la propia gramática del lenguaje audiovisual que la compone: la yuxtaposición de planos, la iluminación, el raccord, el sonido, el montaje, entre otros elementos (p.19). Podemos agregar que la lógica estética de la interacción audiovisual es la intervención del espectador en la continuidad o la elección de las múltiples líneas narrativas que puede presentar el video. Característica propia del postmontaje que obliga al espectador a ejercer una determinada actividad sobre el sentido de la narración. Actualizando la propia estética de la interacción.

---

<sup>10</sup> Many Worlds es un film interactivo cuyo software va registrando el lenguaje facial del público en la sala de cine, eligiendo el final de acuerdo al estado de ánimo. Desarrollada en la Universidad de Plymouth por el compositor y cineasta Alexis Kirke (BBC, 2013). Vea aquí un reportaje sobre el proyecto: [www.alexiskirke.com/projects/many-worlds/](http://www.alexiskirke.com/projects/many-worlds/)

### **2.4.1. Gramática de la interacción audiovisual**

Para Marshall McLuhan (1997) el mensaje es parte del medio que se emplea para transmitir el propio mensaje. Así, cuando hablamos de una gramática de la interacción audiovisual, nos referimos a la manera en la que se encuentran integrados los elementos que componen su estética. El mensaje depende del diseño y grado de interactividad. Es decir, el diseño interactivo del postmontaje recae en el guionista.

Normalmente, cuando tú construyes algo en lo que está previsto la participación del público se calcula desde el guion. Se *monta* usando las posibilidades transmedia y multipantalla y empleando las herramientas que nos dan, pero también hay que entender que el negocio sigue siendo el mismo: contar una buena historia (Apéndice 4).

El guionista de un video interactivo está obligado a construir una historia cuya narrativa esté detonando cada cierto minuto. No se debe pensar en la totalidad de la historia sino, más bien, en su fragmentación y en cómo cada una de estas derivará en otras posibilidades de resolución del mundo ficcional. Para Giancarlo Cappello, se generan dos historias: «la que crea el espectador en su mente (metahistoria) planteando sus propias explicaciones y la que corresponde a un guionista, la cual está controlada (Apéndice 4)». Es así pues, que la gramática está definida para nosotros bajo la noción del postmontaje narrativo como eje de la construcción de un video interactivo.

### **2.4.2. El postmontaje como género audiovisual**

Para Rick Altman (2000) «el género es una categoría útil, porque pone en contacto múltiples intereses» (p.34). Tanto desde la producción y la manera en la que se distribuye ante los espectadores, así como su estética misma. «El género es un conjunto de reglas compartidas que permite al autor utilizar formas comunicativas reconocidas que generan un sistema propio de expectativas para las audiencias» (Rincón, 2006,

p.104). Se establece así, un estándar aplicable y replicable sobre una determinada estructura.

Podemos definir entonces al postmontaje narrativo como un género, puesto que todos los videos que ingresan bajo esta categoría están emparentados por ciertas características. Por ejemplo: la ramificación, la posibilidad de elección, la interrupción de la continuidad, etc. Así, cuando un espectador se encuentra ante un video interactivo, sabe que tendrá que cumplir un papel activo –el de postmontador–, reconociendo su estética de manera intuitiva y el andamiaje narrativo propio del formato.

#### **2.4.2.1. Ficción interactiva**

La ficción es la puesta en escena de una representación que imita a la vida. Una historia recreada basada en el mundo real. Imitamos así el mundo que conocemos o nos rodea, inspirándonos en él, en su cultura, en sus relaciones, lo cual sirve de molde para acercarnos al propio mundo construido (Canet y Prósper, 2009; Sánchez Navarro, 2006; Schaeffer, 2002; Pozuelo Yvancos, 1993). El video interactivo, propone redefinir el mundo de la ficción, pero no tanto en el contenido —que puede seguir siendo el mismo o no— sino en el plano de la recepción, es decir, a partir de la interactividad que le concede al espectador, lo que permite una mayor identificación con el o los personajes.

Buscamos escudriñar la historia personal de los protagonistas y la razón detrás de sus decisiones, nos interesa saber por qué toma tal o cual giro la historia. Gracias a los soportes tecnológicos se han abierto posibilidades de intervenir en algún momento, en alguna parte la historia, y eso sí le da un elemento mucho más rico de cara al futuro, facilidades adicionales que la televisión o el cine no tienen” (Apéndice 1).

La verosimilitud que construye la ficción interactiva es didáctica. En cuanto que la decisión que toma el espectador es un aprendizaje en torno a su relación directa, entre lo que ve y decide.

En este caso va a funcionar la lógica de la narrativa transmedia. Cuando una historia se acaba se presentan otros aspectos de la misma narración y se generan conexiones entre series [...]. Entonces, en términos de ficción la lógica no va a ser de grandes historias sino de grandes universos narrativos, una continuidad en un contexto que cada vez más es complicado pelearse por el público (Apéndice 4).

Los elementos ficcionales están al servicio de la propia estructura ramificada y la necesidad de su reconstrucción o postmontaje.

#### **2.4.2.2. Documental interactivo**

Desde que los hermanos Lumiere decidieron probar la cámara filmando la salida de los obreros que trabajaban en su fábrica, nació el documental. El cine interactuaba con la realidad para llevárnosla a una pantalla y, a la vez, alejarnos de ella (Gifreu, 2011, 2013; Ledo, 2003; Mendoza, 2010; Nichols, 1997, 2013). El documental interactúa con la realidad y la interpreta (Gómez Segarra, 2008). Y aunque, no pondremos en cuestionamiento el problema de la representación y el registro documental, nuestro interés parte de la relación entre el mismo documental y el receptor activo. En donde la interacción se vuelve parte del propio discurso.

En el documental interactivo el realizador no solo debe pensar en cómo representar la realidad a partir de las modalidades propuestas por Bill Nichols<sup>11</sup>, sino también en la

---

<sup>11</sup> Nos referimos a las seis categorías de la modalidad de representación: modalidad expositiva, este modo está asociado al documental clásico argumental que se vale de la imagen para construir el discurso; modalidad poética, asociada a las vanguardias; modalidad reflexiva, donde el discurso busca crear una conciencia en el espectador; modalidad observacional, en donde el documentalista deja que los hechos sucedan ante el objetivo de la cámara; modalidad participativa, el documentalista participa de manera

posibilidad de su postmontaje. A diferencia de la ficción interactiva, el documental interactivo no puede modificar la historia para crearle dos o más finales alternativos. Por el contrario, se está obligado a diseñar la interacción sin tener que modificar la historia. La interacción puede estar compuesta por datos, material adicional, entre otros, sin comprometer la historia y su contexto real. Es decir, el espectador solo puede postmontar la reconstrucción del orden y sentido en el que entenderá el discurso documental:

El documental lineal sólo requiere de su público un tipo de participación cognitiva (mental) [...], mientras que, [...], el documental interactivo exige, aparte de la interpretación cognitiva, algunos tipos de participación física relacionada con la toma de decisiones y que se traduce en la utilización del ratón, el movimiento por el escenario virtual, la utilización del teclado y la escritura, el habla, etc. (Gifreu, 2011, §4)

El documentalista tendrá que pensar en un guion híbrido, en el que su estructura contemple los diversos puntos de accesos a la historia. A diferencia de la ficción, en donde se puede escribir la historia y los mismos diálogos, en el documental muchas veces es el montaje en donde se escribe (Mendoza, 2010). De igual forma hay que pensar en la plataforma como parte del mismo mensaje, puesto que el diseño de un documental interactivo no solo radica en la construcción de la narración, sino también en el diseño de la plataforma que alojará el video interactivo. «Tú puedes ser comunicador, pero para armar un documental interactivo [...], dependes de alguien que maneje la herramienta de la tecnología de la información» (Apéndice 3). Al respecto, La Ferla dice lo siguiente: Pensar un documental en soporte digital requiere otras formas de considerar su realización, pues comprende el desarrollo de programas y el diseño de

---

directa en la construcción del discurso documental; y, modalidad performativa, en donde el discurso documental se entrecruza con la ficción para generar una mayor efecto en la interpretación de los hechos en la realidad (Godoy, 2013; Nichols, 2013, 1997; Mendoza 2010).

interfaz de un material pensado tanto para las redes como para instalaciones interactivas (2009, p.108).

Un ejemplo resaltante es *Pregoneros de Medellín*<sup>12</sup>. Documental Colombiano dirigido por Ángela Carabalí y Thibault Durand (Agudelo Gómez, 17 de abril de 2015). En la obra él postmontador recorre las calles de la ciudad buscando a los pregoneros que, en voz alta, casi cantando, ofrecen sus productos tradicionales. Una forma distinta de interactuar con la propia representación: «El territorio del documental interactivo, pues, está produciendo obras de frontera que integran una combinación de lenguajes y sistemas de comunicación (multimodalidad), junto con nuevas experiencias interactivas donde los usuarios adquieren un papel fundamental (interactividad)» (Gifreu Castells, 2013, p.7).

#### **2.4.2.3. No ficción interactiva**

Entendemos como no ficción a las producciones audiovisuales cuyo objetivo es informar, publicitar, entre otros. Un ejemplo de ello es la realización del video turístico sobre Israel, encargado a Eko Studio por el propio gobierno en el 2014<sup>13</sup>. El video nos muestra a un turista que se encuentra con tres guías que le proponen visitar diversos destinos. El postmontador podrá decidir por uno de los tres recorridos de los lugares más representativos de Israel.

Otra de las propuestas interactivas de no ficción es *Cupcake Adventure*<sup>14</sup>, un tutorial<sup>15</sup> de cocina. La plataforma Eko nos acerca al video de postmontaje abarcando

---

<sup>12</sup> Vea el documental completo e interactúe con él en su página web oficial: [www.pregonerosdemedellin.com](http://www.pregonerosdemedellin.com)

<sup>13</sup> [www.goisrael.com/Tourism\\_Eng/Pages/Discover-Israel\\_Interactive-Movie.aspx](http://www.goisrael.com/Tourism_Eng/Pages/Discover-Israel_Interactive-Movie.aspx) (Actualmente ya no se encuentra en línea).

<sup>14</sup> Vea aquí el tutorial de cocina: <http://guide.interlude.fm/tutorial/cupcake-adventure/>

<sup>15</sup> Vea aquí diversos tutoriales interactivos publicados por la plataforma cuando aún funcionaba bajo el nombre de Interlude: <http://guide.interlude.fm/tutorials/>



diversos formatos e innovando para motivar a más realizadores en producir contenido interactivo dirigido a un nuevo espectador: el postmontador.

## **2.5. La narración interactiva como nuevo paradigma**

La narración tradicional, tal como la conocemos, es una forma de inmersión en el que existe una interacción pasiva (Ryan, 2004). Para Giancarlo Cappello (2015) el esquema narrativo propuesto por Aristóteles ha sido conservado y adaptado a cada medio:

Aunque parezca que no es posible escapar de este esquema, no se trata de una condena, pues admite variaciones y reformulaciones que corren por cuenta del escritor y su tiempo. De hecho, eso es lo que espera el público cuando se instala frente a una pantalla: le interesa la excepción, la pequeña ruptura, la conjugación diferente; de lo contrario, todas las historias serían iguales. (p.20)

Es decir, que existen formas creativas de renovar una estructura que pareciera totalmente rígida. Al respecto, Daniel Tubau (2006; 2011; 2015) considera que la estructura clásica se ha convertido en el «becerro de oro» de muchos guionistas, quienes han dominado la estructura narrativa y prefieren mantener el dogma fuera del riesgo creativo: «La estructura en tres actos reparadora se ha convertido en un dogma tan aceptado que resulta difícil renunciar a ella [...]. Consiste en seguir las fórmulas convencionales para, en un momento dado, dar una vuelta de tuerca inesperada.» (2011, p.35). Podemos entender así a la narrativa interactiva como aquella búsqueda por reactualizar el arte de la narración.

Para Isidro Moreno (2002) lo lúdico es uno de los elementos más importantes en la narración interactiva, ya que dentro de su estructura presenta retos y pruebas que el espectador tendrá que superar para entender la historia. Nodos interconectados que parten de una raíz y continúan con ramificaciones que pueden seguir creciendo de

manera infinita, lo cual implica modificar la narración para atender el aspecto lúdico del intercambio conversacional. «Cualquier autor desearía para su obra esa actitud de entrega fiel, de ahí que los distintos juegos sean una importante fuente de inspiración e, incluso, de mimetismo no disimulado y no siempre inteligente» (p.43). Por ello, entendemos que el paradigma de la narración está repensando la relación y experiencia de un espectador activo.

### **2.5.1. Posibilidades de la narración interactiva**

El principio de la interacción entre espectador y narración, es la intervención y la interrupción, respectivamente. Dicha estructura responde a una construcción caótica, la cuál será ordenada en una relación de causa y efecto a través del postmontaje. Cada interrupción temporal emplea la técnica del Cliffhanger<sup>16</sup>, provocando intriga en el espectador y obligándolo a intervenir postmontando la continuidad narrativa.

Otras posibilidades de interrupción recurrente en la continuidad narrativa son la elipsis, el punto de vista, las acciones paralelas o perspectivas, el flashback o el flashforward, entre otras técnicas narrativas.

Para Gilles Deleuze y Félix Guattari (2002), las estructuras han sido impuestas al hombre de manera jerárquica sobre el propio pensamiento. La misma ciencia de la lingüística propone entender el pensamiento no como lineal, sin una jerarquía establecida (p.11). Por el contrario, la no linealidad se trata de una metáfora artificial, puesto que, aunque el guionista haya creado todos los nudos e hiperenlaces posibles para desestructurar la linealidad de la historia, esta seguirá siendo asumida por el espectador como lineal, debido a que solo se puede entender un sentido narrativo a la

---

<sup>16</sup> Técnica narrativa utilizada principalmente por las obras audiovisuales seriales o por capítulos en la que se deja en suspenso la información con el fin de generar intriga en el espectador para luego ser completada o retomada en el siguiente capítulo o continuación. De tal forma se despierta la curiosidad del espectador y se le mantiene enganchado.

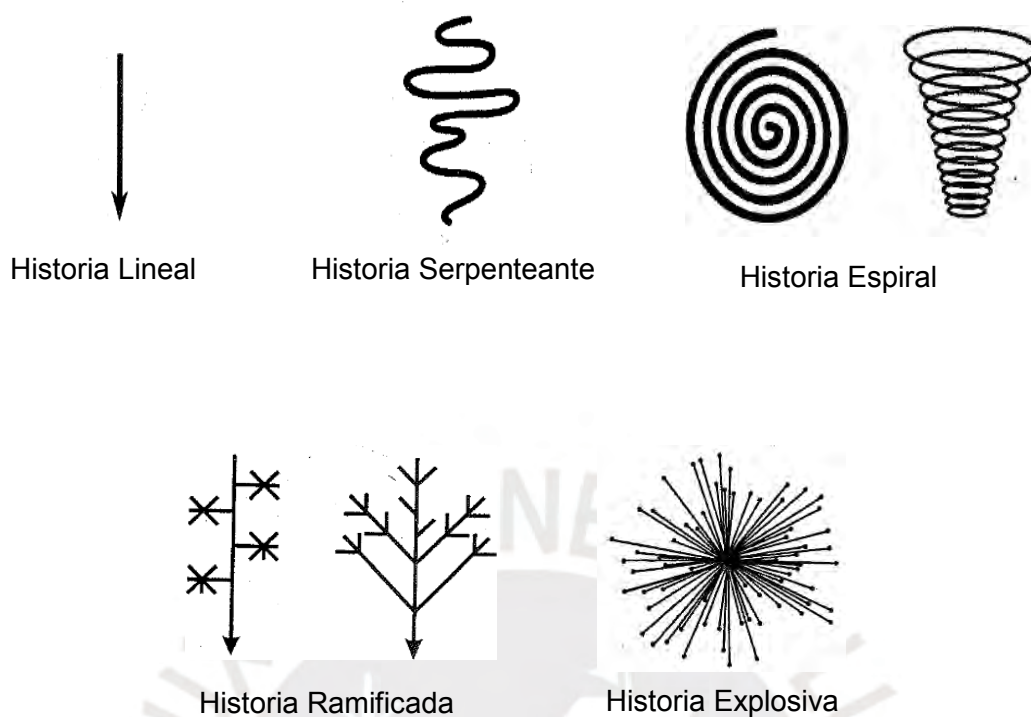
vez (Berenguer, 2012; Tubau, 2006). Además, dicha interacción suele tener un límite decidido por los realizadores quienes siempre tendrán el control de la narración.

Todavía no hay una interactividad pura que permita cambiar las cosas sobre la marcha; esa historia que de repente tiene un rumbo diferente si la haces tú o la hago yo, o la hace otro, no, siempre va a estar parametrada por ciertas opciones, aunque sean ciento cincuenta opciones (Apéndice 3).

Sin embargo, esto brinda libertad al espectador, aunque sea ilusoria. Ya que como dice Luis Felipe Alvarado: «el espectador pasivo ya no existe más o en todo caso el espectador tiene el poder de decidir que quiere ver y como lo quiere ver» (Apéndice 2).

### **2.5.2. Tipos de estructuras interactivas**

John Truby (2009) propone que toda historia tiene una estructura que la define. Las mismas que pueden ser replicables en otras narraciones. A ello le denomina anatomía de la historia, elementos base que conectan secuencias en base a una narración lineal, serpenteante, espiral, ramificada o explosiva: «En el modelo lineal se sucede un hecho detrás de otro, siguiendo un camino recto. En el modelo explosivo todo ocurre simultáneamente. El modelo serpenteante, el espiral y el ramificado son combinaciones del lineal y del explosivo» (p.21). De esa manera, Truby nos presenta los siguientes gráficos que definen la manera en la que se desplaza las diversas variantes de la historia (Figura 2).



*Figura 2:* Diversas estructuras, en la que se muestra los tipos de movimiento que puede adoptar una historia. Recuperado de “Anatomía Del Guion. El Arte de Narrar en 22 Pasos”, Truby J., 2009, p.21, Barcelona. España: Alba Editorial.

Para Janet H. Murray (1999) la inclusión del ciberespacio ha reformulado la forma de crear contenido. Ha fortalecido la narrativa multiforme: «Así podrían anticipar todos los giros del calidoscopio y todas las acciones del usuario, además de especificar los acontecimientos del argumento y las reglas que dictan el modo en que éstos ocurren» (p.197). En tal sentido, proponemos incorporar en el diseño de un video interactivo las estructuras presentadas por Florent Maurin<sup>17</sup>. Esta nos permite seis tipos de

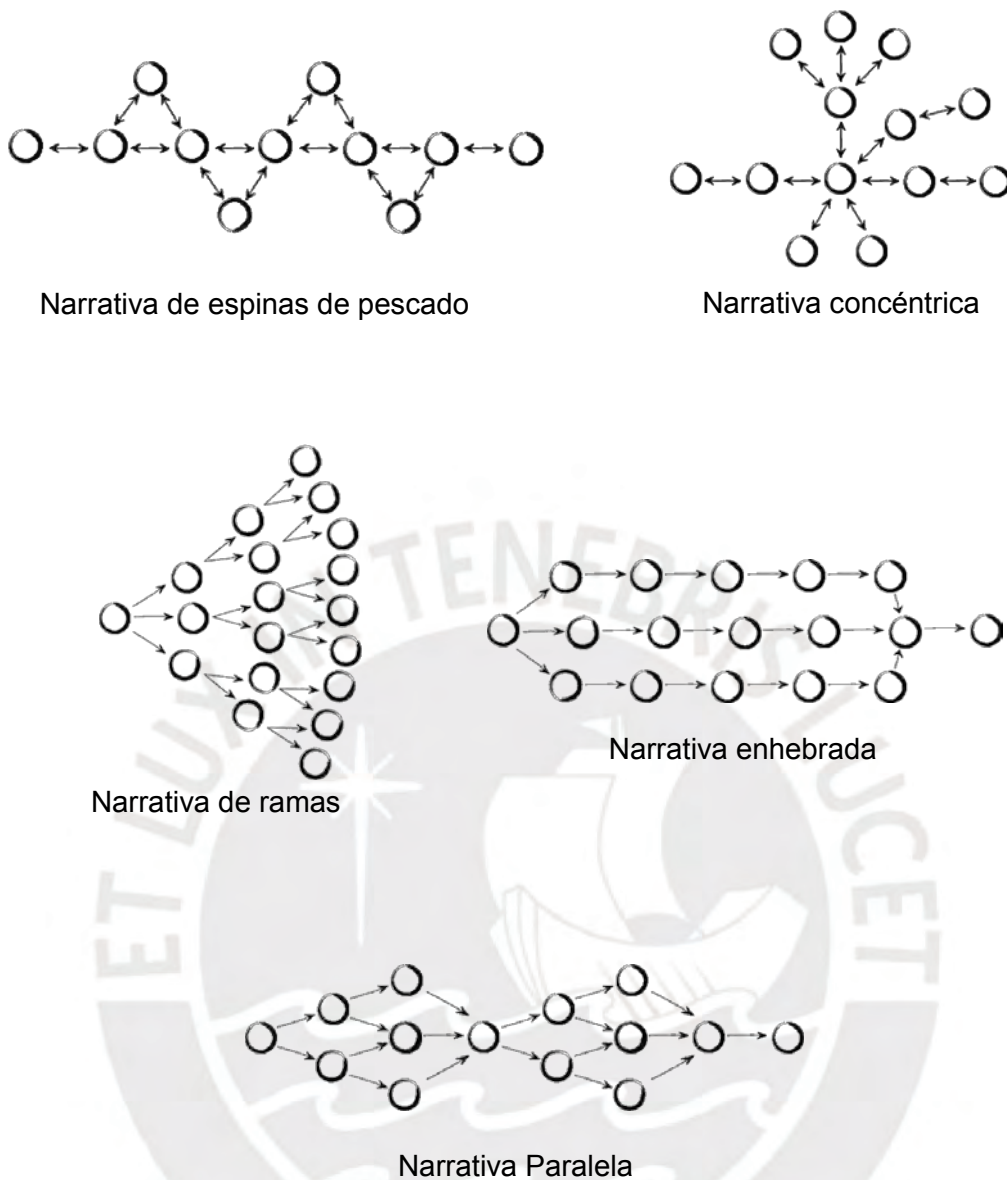
<sup>17</sup> Florent Maurin analiza tipos de estructuras utilizadas en los documentales interactivos: <https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>

movimientos no lineales: *Branching Narrative* (Narrativa de ramas)<sup>18</sup>, la historia se mueve de acuerdo a las diversas elecciones ramificadas; *Fishbone Narrative* (Narrativa de espinas de pescado), maneja una historia central de la cual se desprenden otras ramificaciones complementarias; *Parallel Narrative* (Narrativa Paralela), la historia se bifurca y regresa al mismo punto de partida; *Threaded Narrative* (Narrativa enhebrada), parte de un punto en común, el cual es dividido por otras líneas narrativas paralelas y autónomas; *Concentric Narrative* (Narrativa concéntrica), mantiene un punto central del cual parten diversas ramas sin marcar un inicio específico (Maurin, 2014; Munday, 2016). A continuación, presentamos los gráficos de cada movimiento no lineal (Figura 3).



---

<sup>18</sup> La traducción es nuestra.



*Figura 3:* Diversas estructuras ramificadas, en la que se muestra los tipos de movimiento no lineales que puede adoptar una historia interactiva. Recuperado de “Narrative structures in interactive documentaries” de Maurin, F., 17, de Octubre de 2014. Recuperado de <https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>

Entender de esta manera la nueva perspectiva de la narración interactiva nos hace cuestionar el formato del guion tradicional. En donde la digresión y la reorganización de

los elementos de espacio y tiempo generan una nueva relación jerárquica (Borwell y Thompson, 1995, p.98). Así, el espectador de una obra interactiva y no lineal está obligado a interrumpir la fluidez de la historia, la cual debe ser preconcebida desde el guion.

### **2.5.3. Hacia un nuevo paradigma del guion interactivo**

Escribir un guion significa organizarse, crear un orden en la sucesión de escenas. Al respecto Doc Comparato (2010) entiende que todo guion consta de una estructura fragmentada: «Para entender mejor lo que vamos a decir, hemos de pensar en grupos de escenas y en la secuencia en que la vamos a montar» (p.151). Así, el formato de guion consta de una serie de pautas y guías que todo guionista sigue para escribir una historia que será llevada a pantalla. Para Santiago Carpio (2012) el guion «en algunos casos define con exactitud cada detalle de lo que se va a visualizar, mientras que, en otros, marca una pauta general para el seguimiento de las tomas según el desarrollo de los acontecimientos» (p.134).

Sin embargo, dicho formato sirve para escribir historias convencionales y respetando una estructura clásica y lineal. En cuanto la empleamos para crear una narración interactiva nos damos con la problemática de que el formato no es el adecuado para una estructura multilineal. «Las categorías clásicas dejan de ser útiles a la hora de dar cuenta de lo que está ocurriendo en torno de la floreciente industria de las ficciones interactivas y del emergente mercado del hipertexto» (Orihuela, 1997, pp.38-39). En tal sentido, encontramos que escribir el guion de un video interactivo implica romper con el formato tradicional y lineal. Atendiendo, por el contrario, a ramificaciones y conexiones de escenas entre sí, capaz de permitirnos saltar de un espacio a otro sin una jerarquía preestablecida. Nos encontramos así, ante un nuevo paradigma del guion interactivo que

no ha sido atendido del todo: «Los cambios recientes han sido muchos y más acelerados de lo normal, pero todavía se han hecho pocos progresos narrativos relacionados con la interactividad o la hipernarrativa, ya sea textual o audiovisual» (Tubau, 2011, p.352).

Existen varios softwares especializados en la escritura del guion, los cuales ya vienen con el formato estándar profesional. Entre los más destacados están: Final Draft<sup>19</sup>, Movie Magic Screenwriter<sup>20</sup>, WriterDuet<sup>21</sup>, Celtx<sup>22</sup>, Adobe Story<sup>23</sup>, Fade In<sup>24</sup>. Sin embargo, estos formatos, no contemplan la posibilidad de la escritura y diseño de una narración bifurcada o ramificada. Y aunque, hay algunos intentos, estos no han logrado aún establecerse como un estándar de trabajo para el guionista de videos interactivos.

Para nosotros, un formato de guion interactivo debe considerar dos premisas: la primera, es poder conectar entre sí las diversas escenas y ramificaciones narrativas; y la segunda, mapear el nivel de acción que puede tener el espectador. Si analizamos este nuevo paradigma desde nuestra propuesta del postmontaje narrativo entendemos que la estructura que adopte nuestro guion interactivo debe permitir un nivel de acción en torno a la interrupción y continuidad de la historia en sus posibles combinaciones y construcción de sentido.

En suma, si tú quieres establecer un nuevo paradigma, son varias cosas que tienen que cambiar: desde el modelo de negocio se tiene que asegurar una serie de componentes tecnológicos, y desde el punto de vista del consumo hay que alfabetizar al espectador. El negocio se tiene que reinventar y creo que vamos hacia una dinámica convergente [...], porque estamos entrando a otro nivel de conexión bidireccional sustantiva con otra dinámica que se está implantando y que no es clara todavía (Apéndice 4).

---

<sup>19</sup> [www.finaldraft.com](http://www.finaldraft.com)

<sup>20</sup> [www.screenplay.com](http://www.screenplay.com)

<sup>21</sup> [v4.writerduet.com](http://v4.writerduet.com)

<sup>22</sup> [www.celtx.com](http://www.celtx.com)

<sup>23</sup> [story.adobe.com](http://story.adobe.com)

<sup>24</sup> [www.fadeinpro.com](http://www.fadeinpro.com)



El guion de postmontaje debe centrarse en la experiencia y niveles de sentido narrativo que podrá encontrar cada espectador o postmontador. Una manera de refrescar el quehacer del guionista, quien ya no solo debe preocuparse por realizar una buena historia, sino también diseñar una manera creativa de permitirle al espectador involucrase en la toma de decisiones sobre los posibles desenlaces o resoluciones.

## **2.6. El montaje en la narración interactiva**

El proceso último de toda producción audiovisual es el montaje. Entendido no solo como la unión de fragmentos de tiempo y espacio (*découpage*), sino también como la reescritura de toda obra audiovisual. En donde la intencionalidad del ritmo y la continuidad o *raccord* crean la estética del sentido narrativo (Amiel, 2005; Burch, 2004; Marimón, 2014; Sánchez-Biosca, 1991). La imagen-tiempo (Deleuze, 2009) de la pantalla como cuadro (Lipovetsky y Serroy, 2009) permite sumergirnos en la historia ya montada con una determinada mirada: la del montador. Puede generarse así varias versiones de la misma historia. Diversos enfoques de desglose, varios puntos de vista y modificaciones de la narración. Para Dziga Vertov, el lente de la cámara impone una jerarquía por sobre el ojo humano (*cine-ojo*), es decir, que el director le impone al espectador lo que verá o no en pantalla: «El ojo se somete a la voluntad de la cámara, es dirigido por ella en los movimientos consecutivos de a acción» (citado en Pinel, 2004, p.25). Por otro lado, Eisenstein inspirado por David Griffith propone el «montaje de atracciones» con el cual demostró que el montaje también transmite una ideología (Pinel, 2004, p.27).

Una vez grabada la escena desde diversos puntos de vista, ángulos y planos, pasa a mesa de montaje. En donde director y editor decidirán el tiempo, orden y sentido de cada una de ellas. Tomando decisiones para componer (o recomponer) el espacio-

tiempo de manera tal que permita la naturalidad de las imágenes que van yuxtaponiéndose. Para Dominique Villain (1999), es el momento donde hay que tomar decisiones de acuerdo a un criterio. En donde la intencionalidad y la sensación que produce el *raccord* se plasma en la pantalla final: «El tiempo con que cuenta el montaje trabaja en su favor. [...] Aparecen cosas que no habían aparecido antes y las soluciones que se intentan desvelan cosas que no se habían visto antes» (p.95). El montaje trata sobre reconocer el “ritmo” no solo en la recepción visual, sino también en la recepción interna del espectador, en lo emocional. «El montaje, prácticamente así como “collage” o como “pegado”, sustituye todo tipo de necesidad por el azar y la sorpresa» (Amiel, 2005, p.23).

### **2.6.1. Montaje externo**

Nos referimos a la unión física o digital de los fragmentos de tomas, es decir, la recomposición del desglose o *découpage* en el espacio-tiempo, donde cada una de las partes conforman el todo (Amiel, 2005; Burch, 2004; Marimón, 2014; Pinel, 2004).

Roy Thompson (2011) encuentra en el rodaje la construcción y en la postproducción su reconstrucción; afirmando cinco tipos de montaje: *montaje por acción*, también conocido como montaje por movimiento o continuidad, en donde dos planos continuos reconstruyen la acción retomando el movimiento iniciado en el encuadre anterior; *montaje por posición en pantalla*, llamado a veces, montaje direccional o de colocación, en donde se muestra un plano de establecimiento y el que le sigue muestra a detalle lo intuido en la anterior toma; *montaje formal*, en donde dos planos no se corresponden en continuidad lumínica, espacial y sonora, por lo general unidas por un encadenamiento arbitrario para comparar dos formas parecidas; *montaje conceptual*, conocido como montaje dinámico o de ideas, es la que se produce en la mente del espectador, los cortes

de dos planos se hacen pensando en el simbolismo que provoca; *montaje combinado*, aquí se combinan dos o más elementos de los antes mencionados, se dice que es el más complejo y exigente (pp.58-67).

Por ello, entendemos al montaje externo como lo artificial de la vida. Walter Murch (2003) dice al respecto que los cortes son uno de los más grandes descubrimientos del cine, comparándolo con lo que fue el descubrimiento de la aviación: «En todo caso, el descubrimiento llevado a cabo a principios del siglo XX de que ciertos tipos de corte “funcionaban” condujo casi inmediatamente al descubrimiento de que las películas podían ser rodadas en discontinuidad» (p.20). Sin embargo, hay que considerar que también existe una forma de montaje no externo que permite trabajar la atmósfera desde dentro de la imagen.

### **2.6.2. Montaje interno**

Nos referimos a la reconstrucción continua del espacio tiempo, sin la necesidad de la fragmentación. Es a partir de un montaje interno que lo artificial se anula, coincidiendo el tiempo real con el tiempo filmico. «Si no hubiese captación interna de los planos, nunca habría el añadido externo» (Amiel, 2005, p. 146). Así por ejemplo, la *toma secuencia*<sup>25</sup> coincide con la duración de la narración sin cortes. Para Eduardo Ruso «el plano secuencia se ha impuesto como término frecuente a pesar de su incierta validez teórica y ofrece infaliblemente cuando se hace evidente en el espectador, oportunidad a todo cineasta que quiera manifestar un toque de virtuosismo» (Citado en Vieguer, 2012, pp.287-288).

---

<sup>25</sup> Ichi Terukina en su libro *El río de las imágenes* (2004) cuestiona el término de plano secuencia, ya que el plano es una escala visual que va cambiando de acuerdo a la distancia de la cámara y el objeto, o punto de interés, el cual es independiente de la toma, que es la unidad mínima de la narrativa audiovisual; por lo tanto, la expresión correcta debería ser el de Toma secuencia y no el de Plano secuencia (p.24).

Una de las definiciones más acertadas de montaje interno la encontramos en Andrei Tarkovsky, quien propuso su particular forma de entender el cine en *Esculpir en el Tiempo* (2002). Su forma de pensar el montaje es a partir de la mínima intervención de cortes. Dejando que la toma vaya mostrando elementos a través de la propia imagen motivada por el tiempo:

[...] el ritmo cinematográfico está determinado no por la duración de los planos montados, sino por la tensión del tiempo que transcurre en ellos. [...] Es más, en la película el tiempo transcurre no gracias, sino a pesar del montaje de los cortes. Éste es el transcurso del tiempo fijado ya en el plano. (pp. 142-3)

Para Tarkovsky el ritmo lo construye los elementos que componen la misma imagen y no la unión fragmentaria del universo estético. Es lo que sucede dentro de cada plano y la duración de la toma la que permite ingresar a las texturas que se van produciendo. Influenciando en el mundo interno del espectador: «La consistencia temporal que recorre un plano, la tensión del tiempo que crece o se va “evaporando”, eso lo podemos llamar la presión del tiempo dentro de un plano» (p.143). Dejar que el tiempo real exista dentro de un plano permite que este surja en un montaje natural, donde el fluir del tiempo y de la acción dentro de ella es lo que permite la experiencia del espectador: «El ritmo queda más bien constituido por la presión temporal dentro de los planos. Yo estoy profundamente convencido de que el ritmo es el elemento decisivo –el que otorga la forma– en el cine» (p.145).

## **2.7. Diagnóstico: Hacia una construcción teórica**

A lo largo de este capítulo se han revisado conceptos que nos permiten una base teórica para desarrollar nuestra propuesta. Teorías aquí revisadas como las de: hipertexto, *découpage* interactivo, *cinema expandido*, *transmedia*, *narrativa interactiva*

hacen referencia a la interacción en todos sus ámbitos. Además, dichas nociones, parten de una evolución de la conectividad hombre-máquina. Y, si bien es cierto, que involucran al video interactivo, no aclaran su definición con respecto a la manera en la que se viene consolidando en los últimos tiempos. Por lo cual, creemos en lo útil que puede resultar una propuesta teórica que defina específicamente al video interactivo, en la manera en la que estamos problematizándola en este trabajo de investigación.

Entendemos que nos encontramos ante un nuevo paradigma del video interactivo emergente, el cual se consolida a medida que se desarrolla la tecnología de la información, sumado a una cultura de audiencia convergente que exige una comunicación recíproca. «Como menciona Giancarlo Cappello, nos encontramos en una época del «sacudón», tratando de acomodarnos e incorporarnos y aún no lo logramos» (Apéndice 4). Y al no haber una sistematización u hoja de ruta que nos permita comprender —tanto a guionistas como a realizadores— las características de este formato, hace que se siga entendiendo como un quehacer experimental:

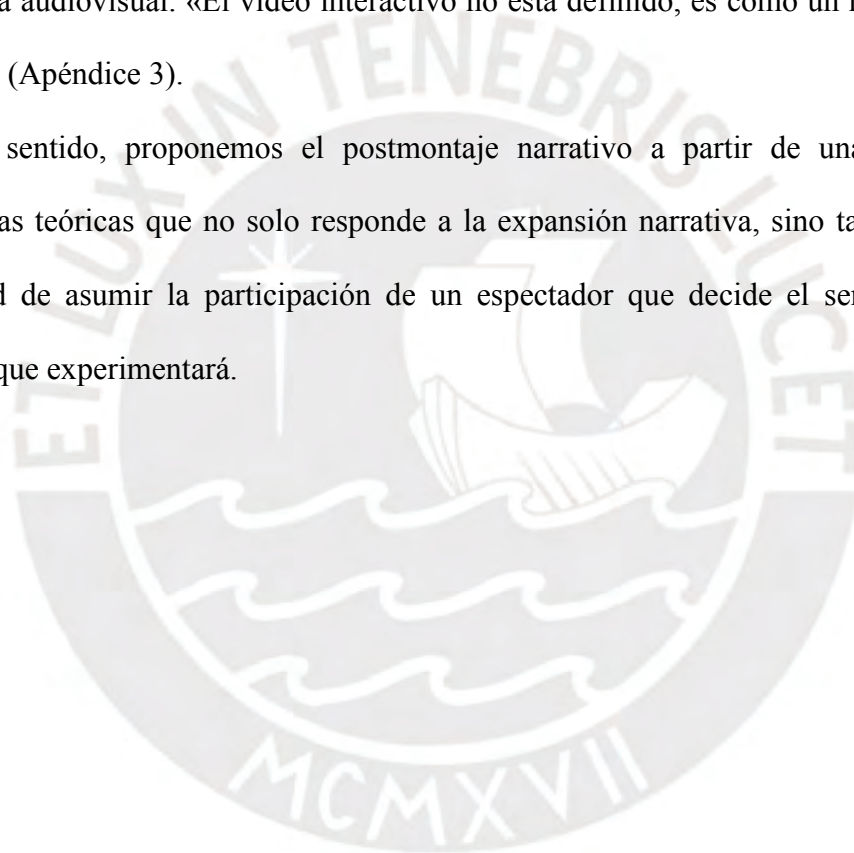
Creo que parte de la gente que realiza proyectos interactivos tienen una base que viene del formato analógico, entonces adaptan sus bases narrativas a esta nueva realidad; no saben muy bien cómo asumir este nuevo lenguaje. Lo saben consumir pero no analizarlo ni recrearlo. (Apéndice 3)

La forma de producir contenido actualmente cubre dos aspectos: La expansión de una narración que excede al formato mismo o a sus propios límites de tiempo y espacio y el segundo, a una relación más directa y recíproca del espectador ante la narración.

El receptor nunca ha tenido tanto poder entre sus manos: como hacer aparecer o desaparecer narradores o personajes con tan solo una opinión que se puede generar en tendencia en un santiamén, por ejemplo. Lo bueno, de parte del productor de contenidos es que puede aprovechar esa inmediatez a su favor, generando contenidos que mantengan al espectador en vilo (Apéndice 2).

Tales estímulos anulan toda jerarquía entre productores y consumidores. Crean un sentido de apropiación por parte del usuario o espectador sobre la narración. «La película interactiva ha dado lugar a lo que conocemos como universos virtuales interactivos, mezclando recursos de la película virtual, del cine y de las primeras aventuras gráficas» (Martínez Cano, 2015, p.127). Así, como espectadores, buscamos salir de los límites de la pantalla y continuar aquella historia que nos cautiva, siendo participe de la narración misma, interactuar con ella para ser partícipe de mi propia experiencia audiovisual. «El video interactivo no está definido, es como un magma que se mueve» (Apéndice 3).

En tal sentido, proponemos el postmontaje narrativo a partir de una suma de experiencias teóricas que no solo responde a la expansión narrativa, sino también a la posibilidad de asumir la participación de un espectador que decide el sentido de la narración que experimentará.



## CAPÍTULO III

### POSTMONTAJE NARRATIVO, UNA PROPUESTA PARA ENTENDER AL VIDEO INTERACTIVO

#### 3.1. Hacia una definición de postmontaje narrativo

Partimos del hecho de que una nueva forma de generar contenido ha surgido. Lo cual requiere de una revisión del paradigma comunicacional. Creemos así en la necesidad de una nueva definición teórica que permita el entendimiento de la comunicación audiovisual y la convergencia digital interactiva. Por tal motivo, proponemos una categoría que atiende a dicha necesidad conceptual: El postmontaje narrativo. Una herramienta que nos permite entender y abordar un video de narración múltiple o ramificada.

##### 3.1.1. ¿Qué es el postmontaje narrativo?

Llamamos postmontaje a la posibilidad que le brinda el video interactivo al espectador de participar en la reconstrucción del sentido narrativo. El espectador es obligado a mantener una actividad ante la narración. La continuidad de la historia según su elección. El espectador activo cumple el rol de montador<sup>26</sup>, pero no para montar la obra en sí, sino para volver a montar lo que ya ha sido grabado y editado; es decir, hace un montaje posterior a la postproducción, cumpliendo el rol de postmontador.

El postmontaje narrativo brinda un entendimiento sobre la estética y funcionamiento del formato. En función del entendimiento de las plataformas de video interactivo, como

---

<sup>26</sup> Cabe recalcar que los términos de edición y montaje son diferentes. El primero hace referencia a la composición técnica, al uso del dispositivo mismo. En cambio, el segundo hace referencia a la función narrativa, a la estructura rítmica. Montar significa construir el sentido de la historia misma, y cómo será narrada. Montar significa el sentido último de la obra audiovisual donde se debe entender o no la forma en la que se nos es contada a partir de una estética del discurso audiovisual.

es el caso de Eko Studio, entre otras. Hace hincapié en forma y fondo. El video de postmontaje narrativo es reconstruido por el espectador o postmontador, y este decide la continuidad y sentido de la historia. La intervención obliga a repensar la forma de producción y distribución: «Desde la perspectiva del sistema, la interactividad es la disposición organizada de facilidades, de una manera lo más individuada posible, para que el usuario pueda influenciar es el aspecto o el comportamiento del sistema en línea» (Igarza, 2008, p.169).

### 3.1.1.1. Del reciclaje al postmontaje narrativo

La estética del postmontaje tiene como forma el contenido, diseño, atajo, retos y viaje del espectador como postmontador; que ha derivado de años de búsquedas cinematográficas, experimentales y tecnológicas que convergen en el ciberespacio. Para Nicolas Bourriaud (2009) nos encontramos ante una *cultura del remix* de la postproducción. Una sociedad que reutiliza una tradición para volver a construir un nuevo artefacto, resemantizando *el objeto*.

Bourriaud afirma que la cultura de la postproducción ha generado una cultura del reciclaje<sup>27</sup>, un ejemplo de ello es la película del director húngaro György Pálfi, *Final Cut: Ladies and Gentlemen* (2012)<sup>28</sup>. En ella el director compone una estructura narrativa a partir 500 fragmentos de diversas películas, combinando imágenes del cine mudo con escenas del cine moderno (Lahoz Molina, 18 de octubre de 2016). Siendo la función del director parecida a la de un DJ: «La cultura DJ niega la oposición binaria

---

<sup>27</sup> Al respecto el autor, lo ejemplifica haciendo una comparación con el mercado de pulgas, un espacio en el que los objetos son reutilizados, a modo de homenaje a Marcel Duchamp: “En primer lugar, porque representa una forma colectiva, una aglomeración caótica, proliferante e incesantemente renovada, que no depende de la autoridad de un único autor: un mercado se constituye con múltiples contribuciones individuales. En segundo término, porque en el caso del mercado de pulgas se trata de un lugar donde se reorganiza más o menos la producción del pasado.” (Bourriaud, 2009, p.30).

<sup>28</sup> Vea la película completa aquí: <https://vimeo.com/205242711>



entre la proposición del emisor y la participación del receptor, que está en el centro de muchos debates del arte moderno» (Bourriaud, 2009, p.45). El espectador es invitado a participar de la *posreconstrucción* de la obra audiovisual: «La maleabilidad de la imagen de video se expresa en la manipulación de las imágenes y de las formas artísticas [...] forman parte ahora de la serie de decisiones estéticas de todo artista, por ejemplo, el *zapping*» (Bourriaud, 2008, p.93). El video de postmontaje invita al espectador a cocrear el sentido narrativo:

La postproducción manipula la imagen hacia lo imposible, crea nuevas relaciones estéticas a partir de la sobreimpresión y conduce la imagen a un imaginario que pone en crisis el modelo histórico que priorizaba el plano como registro de la toma, entendida esta como momento de reproducción del mundo. (Quintana, 2013, p.80)

### **3.1.1.2. La influencia del zapping en el postmontaje narrativo**

El postmontaje cobra su efecto de acuerdo al diseño de posibilidades o rutas narrativas de una obra preconcebida, a modo de zapping. Para Antonio Machado (2000) el efecto del *zapping* ha modificado la relación de los hombres con el contenido audiovisual: *Zapping* es la manía que tiene el telespectador de cambiar de canal con cualquier pretexto, a la menor disminución de ritmo o de interés del programa y, sobre todo, cuando pasan los comerciales (p.252). Dentro de este texto Machado hace una segunda distinción: *Zipping* y la define como el hábito de hacer correr velozmente la cinta de video durante los comerciales en programas grabados en videocassette. Posibilidad que ha modificado el modo en el que el espectador es un ente paciente ante el desarrollo de la narración, ahora, si puede, avanza hasta el momento de clímax, saltándose ‘lo aburrido’: «El espectador de televisión no asiste más a programas enteros ni acompaña más historias completas, sino que cambia continuamente, relacionando, en

forma desconcertante» (Machado, 2000, p.252). Al respecto: Luis Felipe Alvarado, comenta que: «[...] hay una individualización en la que incluso ya no es el programador de un canal quien ordena por horarios o públicos lo que hay que consumir, sino que cada espectador arma la propia» (Apéndice 2).

Nos encontramos ante un espectador nacido y criado por la pantalla (Sartori, 1998), que busca tener el control a partir de su subjetividad y verlo todo, aunque sea de manera fragmentada y repetida, como menciona Machado: «canales y programas simulan el efecto *zapping*; técnicas de comunicación rápida de imágenes, inclusive con reciclaje de material de otras fuentes, son ampliamente utilizadas» (2000, p.256). Los guionistas saben que mantener la atención de este espectador impaciente es cada vez más difícil; lo que lleva a que provocar en cada secuencia un punto de quiebre: «bajo la amenaza permanente del control remoto, ya no se cuentan más historias completas, se destruyen las distinciones de género y formato, y falta hasta la distinción ontológica entre realidad y ficción» (Machado, 2001 p.261). Es así que, definitivamente, el guionista tendrá que adaptarse a trabajar de una forma más dinámica, ya no solo pensando en cómo enganchar al espectador a la narrativa, sino también en cómo hacer para motivarlo a interactuar con esa narrativa y generar réditos.

Creo que el trabajo del guionista ya no va a ser individual sino que se formarán mesas de guionistas [...]. En tanto lo narrativo funcione con el negocio la cuestión va a funcionar; la triada negocio, historia y público tiene que ser inamovible y dentro de la parte de negocio tiene que estar la tecnología. Lo interactivo no solo se define por la intervención del público, sino también por cómo hace uso de la narración. (Apéndice 4)

De este modo, entendemos que la propuesta del postmontaje narrativo está dirigido a un espectador acostumbrado a intervenir sobre el contenido y dispuesto a encontrar nuevos acontecimientos en una nueva visualización, siguiendo aquellas pistas que

descarto durante esa primera intervención. El guionista debe ser capaz de satisfacer al postmontador, brindándole creativas e interesantes bifurcaciones o ramificaciones, así como intervenciones dinámicas y fluidas, tanto en plano narrativo como en el de la continuidad.

### **3.1.1.3. El espectador es el postmontador**

Para Daniel Tubau (2015) cuando los realizadores crean productos audiovisuales por lo general piensan en cómo los personajes están desplazándose alrededor de la trama, cuando en realidad lo que debería importar es la experiencia del espectador (p.19), en efecto de una estructura:

En definitiva, incluso cuando los personajes saben más cosas que el espectador, eso se traducirá, tarde o temprano, en algo que también le sucederá al espectador; el personaje puede jugar con ventaja durante mucho tiempo, pero lo importante, desde el punto de vista narrativo, será la ignorancia del espectador y el momento en el que esa ignorancia desaparecerá. (p.26)

El postmontaje busca involucrar en su diseño al espectador, tomando decisiones sobre el rumbo que toma la narración y el personaje. Una especie de “poder” que genera tensión en lo que podría depararle al personaje aquella elección. El espectador se convierte en un postmontador que completa la lógica narrativa prediseñada, de lo contrario, los fragmentos narrativos simplemente habitarán de manera incompleta en el ciberespacio:

Así, un producto no se volvería realmente un producto sino en el acto de consumo, puesto que “un vestido no se vuelve un vestido real más que en el acto de llevarlo puesto; una casa deshabitada no es de hecho una casa real (Bourriaud, 2009, p.22).

La intervención del «otro» en el postmontaje es parte de una conversación entre obra inconclusa y espectador activo. Para Isidro Moreno (2002) la máxima expresión de la interacción es el diálogo que se genera producto de ella; en donde receptor y emisor intercambian papeles al alternarse en el proceso comunicacional de la interacción. «La mimesis de esa rica interactividad, que es el diálogo, es todavía una utopía para esos otros cerebros, los electrónicos» (p.32). El espectador debe convertirse en cómplice con cada decisión, cocreando únicamente el sentido narrativo, volviéndose la figura del autor casi invisible. «La interactividad es la capacidad de un medio para crear una situación de intercambio comunicativo con los usuarios» (Igarza, 2008, p.163).

Roland Barthes en su famoso texto *La muerte del autor* insta la desaparición de un *Autor-Dios* (Badia, p.115). Hecho que permite la reapropiación de los artefactos artísticos para ser resignificados:

Siempre ha sido así, sin duda: en cuanto un hecho pasa a ser *relatado*, con fines intransitivos y no con la finalidad de actuar directamente sobre lo real, es decir, en definitiva, sin más función que el propio ejercicio simbólico, se produce esa ruptura, la voz pierde su origen, el autor entra en su propia muerte, comienza la escritura. (Barthes, 1994, pp.65-66)

El autor es un concepto moderno (Barthes, 1994, p.66), que en una cultura de la postproducción (Bourriaud, 2008; 2009), ha desaparecido, perdiendo toda autoridad sobre su propia obra:

Hoy en día sabemos que un texto no está constituido por una fila de palabras, de las que se desprende un único sentido, teológico, en cierto modo (pues sería el mensaje del Autor-Dios), sino por un espacio de múltiples dimensiones en el que concuerdan y se contrastan diversas escrituras, ninguna de las cuales es original). (p.69)

En tal sentido, el papel del espectador es el de un aliado en la reconstrucción del sentido narrativo que se le presenta a modo de puzle. Lo cual lo obliga a ser un ente activo de lo que le sucederá en la historia: «[La *jugabilidad*] Es una de las razones por la que estas películas [*films puzzle*] tienen en común el hecho de estar construidas de forma cubista, desordenada en relación a las estructuras clásicas y lineales del guion cinematográfico» (Atienza Muñoz, 2013, p.183). Así, el realizador de un video de postmontaje narrativo debe considerar los aspectos que conlleva el diseño de la misma interacción. De acuerdo con Atienza Muñoz:

Porque, aunque exista la intención de subvertir las convenciones narrativas, de desafiar al espectador para que ejercite su imaginación, participando en el *juego de reconstrucción* de la historia, éste siempre agradecerá que al final exista una porción de verdad emocional, más allá del mero ejercicio mental. Y en esto tiene mucho que aportar el montaje, como herramienta protagonista en la construcción de esta clase de films puzle. (p.184)

### **3.1.2. Aspectos y estética del postmontaje narrativo**

La morfología del postmontaje narrativo está familiarizada con una estética de la gamificación (Scolari, 2013b, pp.10-19). En donde las piezas dispuestas por los realizadores conforman una puesta en escena incompleta hasta la participación del postmontador. El inventor de la cámara Aáton, Jean-Pierre Beauviala nos habla del montaje virtual como un espacio libre y mediato para reconstruir una narrativa con las partes dispuestas en algún espacio digital:

Desde el momento en que las imágenes estén en un disco con acceso instantáneo a cualquiera de ellas, entonces el premontaje, la búsqueda de un *raccord*, la inserción de un plano dentro de otro, el acortamiento de un plano montado previamente, todo esto se hará posible. (Citado en Pinel, 2004, p.60)

En tal sentido, el premontaje es el tratamiento de fragmentos o unidades de sentido que componen el total de la obra audiovisual, es decir: imágenes y sonidos limpios ya tratados. De esa manera, el montaje virtual al que hace referencia Beauviala, implica el diseño de interacción por parte de los realizadores, en cual llega a modo de premontaje al espectador. Entendemos así, a esta etapa, como la base anterior al postmontaje narrativo. En el postmontaje, la participación del espectador es vital para la reconstrucción narrativa; en el premontaje, los elementos simplemente se encuentran ahí, en ausencia del espectador.

Podemos concluir entonces que el postmontaje narrativo es una forma moderna de montaje que involucra al espectador haciéndolo parte de la última instancia de la construcción narrativa. Como menciona Vincent Pinel: «Pero el montaje sigue evolucionando e intenta formas nuevas. Lo importante es, por lo tanto, que la mirada del espectador se mantenga vigilante y activa» (2004, p.61).

### **3.1.2.1. Construcción y reconstrucción en el postmontaje narrativo**

Nuestra propuesta de postmontaje narrativo toma tres conceptos que la integran. El prefijo *post*, cuyo origen proviene del latín y significa: ‘después de’ o ‘posterior a’; y la palabra *montaje*, que designa el proceso narrativo desde el guion hasta la postproducción. Parte de la estética del postmontaje es su aparente no estructura o desestructura. Dispuestos como piezas de puzzles, bloques de sentidos narrativos unidos por nódulos ramificados listos para su ensamblaje o postmontaje. Dicha estética responde a una búsqueda de la narrativa actual, relacionada con la cultura del *zapping*: «El *efecto zapping* parece tornar probables todas las imágenes, todos los sonidos, todas las historias, todos los caminos, condición estructural básica para que cualquier enunciado pueda ser conmutado» (Machado, 2002, p.264).

La estética del postmontaje narrativo mantiene un diálogo permanente entre el espectador que toma decisiones sobre la continuidad de la historia y la propia narración como sentido, a través de la imagen-interfaz (Ibid., 2009, p.187). Para Antonio Machado, parte de una obra interactiva es la fragmentación, el *découpage* de la narración como parte del efecto *zapping*. La cual genera otras raíces que conforman un tipo de *raccord*, en donde se reanudan las piezas sin perder la continuidad de planos, iluminación, etc. Esa elección discrimina las otras rutas alternativas. Sin embargo, Machado (2009) afirma que, el espectador puede volver a empezar la narración para adquirir otro punto de vista: «La idea misma de “fin” se relativiza porque el interactor siempre puede volver a algún punto anterior de desarrollo, tomar otras decisiones y contemplar cómo, a partir de esas nuevas decisiones, la historia puede terminar de una manera diferente» (p.190). De esa manera, el postmontaje puede construir y reconstruirse las veces que el postmontador encuentre una novedad en lo narrativo. Para Machado «No es por casualidad que las narrativas construidas para ordenador tiendan más bien a asumir la forma más *abierta* del juego (situación en la que la intervención activa del usuario no sólo es deseable sino también exigible)» (p.188).

Ejemplo de ello es: *Belgrano, tu película* (2014)<sup>29</sup> dirigida por Sebastián Pivotto con guion de Juan Pablo Domenech y Marcelo Camaño. La película consta de 40 secuencias o fragmentos, las cuales están dispuestas a través de una plataforma online, en donde el espectador puede ordenar dichas secuencias de la manera que desee verlas (Canal Encuentro suma miradas y estrena “Belgrano, tu película”, 18 de junio de 2014). De esa manera, la película apela a un espectador obligado a reconstruir la propia obra. Volviéndose coautor de su propia experiencia audiovisual. Lo cual exige una narración

---

<sup>29</sup> Vea acá la película interactiva: <http://www.belgranotupelicula.encuentro.gob.ar>

totalmente ágil, cuya lógica se mantenga en cualquiera de sus combinaciones postmontables.

### 3.1.2.2. La narración en el postmontaje narrativo

Entiéndase el postmontaje como una técnica que define específicamente la forma de la narrativa multilineal o ramificada. No como una estructura opuesta necesariamente a la estructura clásica, sino más bien complementaria. Ya que a pesar de ser no lineal, el *postmontador* termina entendiéndola de manera lineal, con las posibilidades de experimentar diversos puntos de vista. «La categoría de punto de vista o de modo, en tanto que concepto narratológico, no adquiere sentido sino en el interior del relato» (Jost, 2002, p.32). Por ello el concepto de postmontaje narrativo permite potenciar y dar una nueva experiencia de la estructura clásica, a partir de la dinámica entre obra y postmontador.

Para Marimón (2014), el montaje puede tomar diversas posibilidades con el uso de técnicas narrativas que incentivan la exploración, como el *Whodunit*<sup>30</sup>: «es un desafío al espectador en forma de pregunta: ¿adivinarás quién es el culpable antes de que te lo diga el desenlace?» (p.49). O el contrarreloj, definido por Jost como «el mecanismo que impone el límite temporal esencial en la mayoría de juegos» (p.49). La estructura no lineal debe mantener los mismos artilugios narrativos: como el planteamiento, el conflicto, el clímax, la resolución, etc. Mantener un clímax dramático a lo largo de los diversos fragmentos y cada interacción, es un trabajo que el guionista debe saber hacer: «así que cuando empieza a estructurar su guión lo que hace es construir y componer

---

<sup>30</sup> Apócope del inglés: *Who has done it?* ‘¿quién lo ha hecho?’, técnica aplicada a películas de thriller deductivo e investigación. En Joan marimón, 2014, p.42.



escenas, secuencias y actos para formar un todo unificado con un principio, un medio y un final claros, aunque no necesariamente en ese orden» (Field, 2004, p.206).

### **3.1.2.3. La percepción de secuencialidad en el postmontaje narrativo**

Eisenstein consideraba el montaje como la fase última de una película, en la que plano a plano se compone la narración. Asimismo, afirmaba que la secuencialidad es lo más importante en la estructura de una narración, la misma que marca el ritmo (Tubau, 2010, p.47). En el video de postmontaje, la secuencialidad se ve alterada por la interrupción, con el fin de que el espectador cumpla una acción: ‘la intervención’, manteniendo su propio ritmo, y una continuidad narrativa:

Un montaje que interrumpe el flujo de acontecimientos y marca la intervención del sujeto del discurso a través de la inserción de planos que destruyen la continuidad del espacio diegético, que se transforma en parte integrante de la exposición de una idea. (Xavier, 2008, p.173)

Se genera una estética y dialéctica propia del formato en donde la discontinuidad es esperada por el espectador para cumplir con su parte del trato: postmontar la continuidad: “En esta etapa, el proyecto se basa en lograr un montaje de imágenes como forma de escritura pictórica (semejante a la jeroglífica) que, por la yuxtaposición de unidades discretas, conseguiría traducir el pensamiento articulado, y expondría conceptos” (Ibíd., pp.178-179). En tal sentido la secuencialidad se debe al tiempo que debe fluir a pesar de la interrupción de la narración: «La *impresión de continuidad* es uno de los elementos que contribuyen al *engaño* en el cual se encuentra atrapado el espectador desde el comienzo de la proyección de un filme» (Comolli y Sorrel, 2016, p.117). Hay que tener en cuenta el tipo de estructura narrativa. La cual puede tener

diferentes formas de crear un dinamismo, sobre todo la de mantener al espectador en todo momento con la percepción de que es él quien lleva la narración adelante.

#### **3.1.2.4. El raccord en el postmontaje narrativo**

El arte del montaje consiste en la continuidad, en ocultar la unión de los diversos fragmentos que componen la narración audiovisual. Es hacer que el espectador se concentre en su fluidez, mas no en su fragmentación. El raccord asegura que se respete la calidad estética, la continuidad lumínica, el sonido, el movimiento entre plano y plano, etc. Podemos clasificarlos en: raccords en el eje, raccords de mirada, raccords campo/contracampo, raccords de ángulo, raccords en el movimiento, raccords con campo vacío (Comolli y Sorrel, 2016; Marimón, 2013; Pinel, 2004).

Desde el guion técnico se debe plantear la continuación y el final del plano anterior, y el que le sigue, teniendo en cuenta el momento de intervención del postmontador. Por ejemplo, entre la unión del plano A y el plano B se busca la interrupción para dar paso a la bifurcación, introduciendo un plano C –o más de uno– cuyo contenido será distinto al plano B, de tal forma que en el proceso de la reproducción el plano A será una introducción o preámbulo que cobrará sentido dependiendo si el espectador decide ir por B o por C.

El postmontador –o espectador activo– recibe todas las piezas A, B y C ya premontadas listas en la plataforma para ser postmontada. Y al igual que el VJ<sup>31</sup>, el postmontador se apropia de las piezas de video dándole un sentido según su elección cercana a la práctica del *Mashup* o remezcla audiovisual que genera «una mezcla entre elementos audiovisuales típicos del video musical y la música electrónica» (Martínez

---

<sup>31</sup> “El VJ se convierte en un artista experimental de la cultura visual contemporánea, vinculando su creatividad a fenómenos como la cinematografía, la arquitectura, la música, el diseño, la sinestesia, la aleatoriedad, la improvisación, la creación de contenidos, la programación y el arte digital”. En: Pérez-Bustamante Yábar, 2010, pp.382-383.

González, 2012). Dicha dinámica es rescatada por las prácticas del reciclaje: «La remezcla siempre ha estado asociada a conceptos de relectura y subversión de los materiales originales. Los nombres más habituales que se utilizan para este tipo de piezas audiovisuales son *remix*, *re-edit*, *mix-up* y *recut*» (Atienza Muñoz, 2013, p.169).

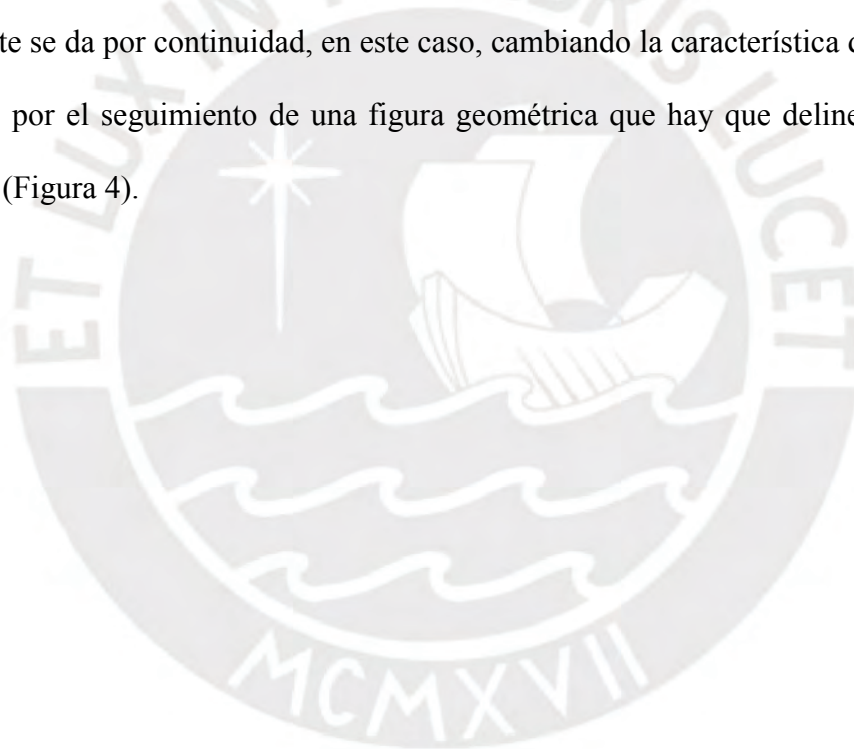
### **3.1.2.5. Poética y modalidades del postmontaje narrativo**

Hemos tomado, en calidad de préstamo teórico, la forma de representar las estructuras narrativas y estéticas que propone Bill Nichols (1997) en su libro *La Representación de la Realidad*, donde analiza las características y modos de la estética documental: «Las situaciones y los eventos, las acciones y los asuntos pueden representarse de diferentes formas. [...] Las modalidades de representación son formas básicas de organizar textos en relación con ciertos rasgos o convenciones recurrentes» (p.65). Nos referimos así a diversos rasgos y características que emparentan un corpus variado de videos de postmontaje; lo cual permite generar una pequeña tradición de formas de interacción.

Entender las diversas modalidades que surgen del postmontaje narrativo ayuda en su tratamiento, como menciona Ruiz (2013): «En ese sentido, la construcción de la película es la ejecución de una estructura prevista» (p.194), la cual es abordada a partir de una estética propia de su arquitectura: “En la estructura de una obra hay una previsión. En la construcción se imponen las peripecias” (p.195). Así, las modalidades del postmontaje narrativo están en función a los diversos artificios posibles que componen su retórica. Distinguiendo cinco tipos de modalidades: postmontaje de continuidad, postmontaje paralelo, postmontaje ramificado, postmontaje selectivo y postmontaje performativo.

### 3.1.2.5.1. Modalidad del postmontaje de continuidad

Encontramos un corpus actual de videos que provocan una reacción inmediata en el espectador, interrumpiendo la fluidez de la narración con el fin de que participe de la continuidad de la historia. El video es interrumpido como una especie de pausa en la que el espectador debe pasar o asumir algún reto para que este vuelva a reproducirse. Es el caso del cortometraje Five Minute<sup>32</sup>, cuya continuidad depende de resolver ciertas figuras geométricas que al completarlas permite seguir con la continuidad de la historia. De no completarse, la historia culminará con el suicidio del personaje principal y así el corto habrá terminado, teniéndose que volver a empezar. El postmontaje narrativo en Five Minute se da por continuidad, en este caso, cambiando la característica de un botón interactivo por el seguimiento de una figura geométrica que hay que delinear a través del mouse (Figura 4).



---

<sup>32</sup> Vea el cortometraje e interactúe con él en su página oficial: <http://www.fiveminutes.gs>



*Figura 4:* Escenas del cortometraje interactivo Five Minutes. Se puede observar una figura geométrica punteada y sobreimpresa encima de la imagen pausada del video. El espectador debe delinear las figuras para darle continuidad a la reproducción del video, solo dispone de breves segundos para ello, de lo contrario el personaje se disparará y el cortometraje habrá culminado. Recuperado de Five Minutes, Captura de pantalla recuperada de <http://www.fiveminutes.gs/>

La modalidad de continuidad es la más básica, puesto que no presenta bifurcaciones o ramificaciones complejas. Tan solo se interviene reproducción mientras el postmontador resuelve el reto planteado por la obra y continuar el sentido ya dispuesto. Es importante que el corte se haga en un *plot* dejando al espectador a la expectativa de lo que sigue en la narración (Tabla 2).

**Tabla 2**

*Estructura de un video de postmontaje por continuidad.*

Presentación	1er Plot	1era Interrupción	2do Plot	2da Interrupción	n... Plot	n... Interrupción
--------------	----------	-------------------	----------	------------------	-----------	-------------------

*Nota:* Para que el espectador pueda interactuar con un video de postmontaje de continuidad, es importante diseñar una estructura lineal que sea interrumpida constantemente, obligando al espectador a interactuar a través de una prueba para seguir con el desarrollo de la historia.

### **3.1.2.5.2. Modalidad del postmontaje paralelo**

En la película *The Life of an American Fireman* (1903) de Edwin S. Porter, nos muestra un incendio. Los bomberos llegan al lugar, hace un corte y nos ubica al interior de una habitación en la que una mujer está atrapada por el fuego, ingresa un bombero por la ventana y la rescata. Luego, nos muestra la misma acción, pero desde el exterior de la casa. A pesar de que las escenas podían intercalarse, pasaría mucho tiempo para que la gente comprendiera las acciones de continuidad (Cousins, 2012).

En el postmontaje paralelo se hace posible ver dos espacios paralelos o puntos de vista, mientras el tiempo de la narración sigue avanzando. La modalidad puede estar compuesta por dos o más videos entrelazados, cuya duración de reproducción puede ser la misma. Siendo posible la elección de ver uno de ellos. En *The Other Side* (2014)<sup>33</sup>, una producción realizada para la campaña de promoción del nuevo *Honda R*. La trama

<sup>33</sup> Actualmente la plataforma se encuentra fuera de servicio, puede verse una versión grabada en el siguiente enlace: [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=1&v=A3wJsZr27nI](https://www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=A3wJsZr27nI) y en: <https://vimeo.com/110465706>

nos narra sobre un padre ejemplar de día recogiendo a sus hijos del colegio en su *Honda R* de color blanco, pero que de noche se convierte en un asaltante que espera en su auto *Honda R* de color rojo a sus cómplices que salen de robar un establecimiento. El video daba la opción de poder alternar dos tiempos de la historia con la letra “R” del teclado o de la pantalla táctil, al presionar se puede alterar entre ambas historias cuyos movimientos eran exactamente iguales, tanto en planos, ángulos, pero con diferentes acciones encadenadas.



*Figura 5:* Afiche de presentación de The Other Side, en él podemos apreciar el auto blanco en el día, donde toda la narrativa es de tranquilidad y cotidianidad, y el rojo en la noche, en donde la narrativa es dinámica. Recuperado de Honda – The Other Side., Wieden y Kennedy. Recuperado de <http://wklondon.com/work/the-other-side/>

Las posibilidades de la modalidad de postmontaje paralelo permite contar historias de manera “realmente paralela”, corriendo ambos videos al mismo tiempo. A diferencia de otros casos en el que los tiempos paralelos se tienen que ver uno por uno. Cambiando el punto de vista y el ritmo de acuerdo a nuestro deseo de percepción, considerando que no podemos sentarnos en dos o más sillas a la vez (Tabla 3).

**Tabla 3**

*Estructura de un video de postmontaje paralelo.*

Tiempo de reproducción 1 (o línea de tiempo 1)			
Espacio 1	Espacio 2	Espacio 3	Espacio n°....

*Nota:* En la estructura del postmontaje paralelo, el tiempo es uno solo, aunque puede abarcar diferentes acciones que se están dando en distintos espacios. Por lo cual se podrá optar por ver uno y otro de manera alternativa. Es decir: *mientras esto sucede acá, allá está pasando esto y más allá sucede esto otro*, y así sucesivamente.

### **3.1.2.5.3. Modalidad del postmontaje ramificado**

En 1967 el cineasta checoslovaco Radúz Činčera presentó *Kinoautomat*<sup>34</sup> realizada para la Expo 67 en Montreal (Stanton, 1997). Durante la proyección la película interactiva era detenida en nueve puntos importantes, el propio director subía al escenario para pedirle al público que escoja entre las diversas ramificaciones, definiendo la dirección del sentido narrativo (La película que observa a su público, 17

<sup>34</sup> Vea aquí el tráiler de la película interactiva *Kinoautomat*: <https://vimeo.com/61976707>



de febrero de 2013), según la votación se reproducía el siguiente rollo de película (Figura 6).



*Figura 6:* Intervención del director y la actriz de la película. Momento en el que se le preguntaba al público por la dirección que debe tomar la película, la selección se daba a mayor votación del público. Recuperado de Kinoautomat spojil Zuzku Neubauerová s Horníčkom., Dvořáková, H., 25 de septiembre de 2018. Recuperado de <https://zurnal.pravda.sk/spolocnost/clanok/485022-kinoautomat-spojil-zuzku-s-hornickom/>

Otro antecedente del postmontaje ramificado es la película *I'm Your man* (1992)<sup>35</sup>, estrenada en la ciudad de Nueva York. “Cada espectador disponía de un mando con 3 botones para ir eligiendo sus opciones, de forma que ganaba la mayoría que salía del

<sup>35</sup> Vea aquí una presentación de la película *I'm Your man*: <https://www.youtube.com/watch?v=nQBzTSR2y14>

público” (Atienza Muñoz, 2013, p.149). La producción fue un fracaso debido al alto costo del sistema de votación en las salas de cine. Otro ejemplo reciente es *Last Call* (2013)<sup>36</sup> cuya modalidad ramificada permite al espectador elegir un camino u otro. Al ingresar al cine el espectador registra su número de celular en un software que luego elegirá al azar un número al que el personaje llamará desde la misma película pidiendo ayuda, esto genera que se involucre de manera más real.

La modalidad de *postmontaje ramificado* es una de las más exploradas por los realizadores. Parte de una premisa en la que una vez explicada la trama, se ramifica en una estructura arbórea, como se muestra en el siguiente gráfico (Tabla 4):

**Tabla 4**

*Estructura de un video de postmontaje ramificado.*

Introducción	Opción 1	Opción A	Opción 1n°
			Opción 2n°
	Opción 2	Opción B	Opción 3n°
			Opción 4n°
	Opción C		Opción 5n°
			Opción 6n°

*Nota:* En la estructura del postmontaje ramificado, el tiempo se va dividiendo hasta crear diversas posibilidades y combinaciones posibles que puede enrumbar la historia.

<sup>36</sup> Vea aquí una presentación del funcionamiento de la película Last Call: <https://www.youtube.com/watch?v=qe9CiKnrS1w>

### 3.1.2.5.4. Modalidad del postmontaje selectivo

Esta modalidad le permite al *postmontador* seleccionar una serie de tomas conectadas entre sí de manera no lineal, sin un orden establecido. Ejemplo de esta modalidad la encontramos con *Belgrano, tu película*<sup>37</sup> la cual consta de 40 fragmentos que se pueden *postmontar* en línea para luego ser visto en el orden elegido; al igual que *Pregoneros de Medellín*<sup>38</sup>, el documental le permite al *postmontador* explorar la obra en el orden que desee, descubriendo personajes e historias (Tabla 7).



Figura 7: Interfaz del documental interactivo que invita a intervenir al espectador con la obra a través del mouse, moviendo el cursor y explorando las diversos personajes que se van descubriendo. Recuperado de Pregoneros de Medellín, Captura de pantalla recuperada de <https://pregonerosdemedellin.com/>

<sup>37</sup> Véase el apartado: 3.1.2.1. *Construcción y reconstrucción en el postmontaje narrativo.*

<sup>38</sup> Véase el apartado: 2.4.3.2. *Documental interactivo.*

En el *postmontaje selectivo* cada historia es componente de una mayor, entendida a la vez como unidad. El orden de los diversos fragmentos se relativiza, dependen de la elección de cada espectador o *postmontador* (Tabla 5).

**Tabla 5**

*Estructura de un video de postmontaje selectivo.*

Historia 1n°	Historia 2n°	Historia 3n°	Historia 4n°	Historia 5n°
(Según la elección del espectador puede verse en cualquier orden deseado)				
“Historia 5n° – Historia 2n° – Historia 1n° – Historia 2n°”				

*Nota:* En la estructura del postmontaje selectivo, le permite al postmontador construir el sentido narrativo de la historia.

### **3.1.2.5.5. Modalidad del postmontaje performativo**

Abarcan nuevas formas<sup>39</sup> únicas en su realización, no como obra experimental sino como búsqueda de la originalidad. El *postmontaje* performativo conlleva a buscar nuevas estructuras convergentes. Dentro de esta modalidad podemos colocar también el desarrollo de las tecnologías de prótesis neuronales que se están aplicando al desarrollo de la comunicación audiovisual (Zioga, 2018), buscan controlar y reproducir las imágenes a partir de los impulsos cerebrales. La estructura narrativa puede ser moldeada a la medida de nuestros pensamientos, deseos, pasiones, etc. (Khatchadourian, 2017).

<sup>39</sup> Vea aquí la charla de Abe Davis en TED: “Nueva tecnología de video que revela propiedades ocultas de un objeto: [https://www.ted.com/talks/abe\\_davis\\_new\\_video\\_technology\\_that\\_reveals\\_an\\_object\\_s\\_hidden\\_properties?language=es](https://www.ted.com/talks/abe_davis_new_video_technology_that_reveals_an_object_s_hidden_properties?language=es)

### 3.1.3. El advenimiento de las plataformas de postmontaje

La búsqueda del video interactivo se dio a principios de los años sesenta en el Reino Unido. La convergencia surge con el videotexto: «resultado de aunar la informática y las telecomunicaciones; permitía interesantes posibilidades narrativas, anticipándose así a las posibilidades hipermedia de las actuales redes telemáticas» (Moreno, 2002, p.57). Sin embargo, fue gracias a los artistas que tomaron la tecnología para experimentar, encontrando un nuevo fin comunicacional. Señala Carmen Gómez Mont «Esa capacidad transgresora e investigadora de los artistas que [...] les llevó a utilizar el videotexto como vehículo de sus narraciones interactivas, de sus propuestas de novelas telemáticas» (1995, p.57).

En el 2008 el profesor de la Universidad de Tel Aviv Nitzan Ben-Shaul y sus alumnos diseñaron un software con el cual realizaron una película interactiva *Turbulence*, estrenada durante el festival de cine *Berkeley Video and Film Festival*. Thriller con una duración de ochenta minutos cuya trama refiere a tres amigos que fueron arrestados durante una protesta en Israel y que se encontraron después de 20 años en la ciudad de Nueva York. Durante la reproducción se puede interactuar con diversos objetos que de alguna manera pueden brindar pistas o revelar lo que ocultan estos personajes (Zax, 15 de diciembre de 2010).

El 2016 se presenta en Suiza la plataforma CtrlMovie<sup>40</sup>, incursionando en el mercado con la película de suspenso interactiva *Late Shift*<sup>41</sup>. Estrenada en Estados Unidos (Khatchadourian, 30 de enero de 2017); «En el *thriller* *Late Shift*, "la primera película interactiva", puedes decidir lo que va a pasar sobre la marcha desde tu dispositivo móvil, ya sea en casa o votando en directo en el cine» (Caballero, 3 de septiembre de

---

<sup>40</sup> Página oficial de CtrlMovie: [www.ctrlmovie.com](http://www.ctrlmovie.com)

<sup>41</sup> Vea aquí la web oficial de la película interactiva *Late Shift*: <http://lateshift-movie.com>

2016). Para el 2017, *Late Shift* llega a las consolas Xbox One, Ps4 y PC, difundiendo la experiencia en otras plataformas (Scyable, 8 de marzo de 2017).

Otra herramienta pionera en la elaboración de videos interactivos es el software de código abierto Korsakow Films (K-Films)<sup>42</sup> creada en el 2000 por el artista Florian Thalhoffer: «La intención del programa es crear una interfaz para navegar por bases de datos de clips sobre la base de las relaciones dinámicas entre los clips, en lugar de caminos limitados y lineales» (Gifreu, 2013). De esa manera, Thalhoffer, diseña una serie de conectores que permiten entrelazar pequeños videos de manera no lineal. Cada uno de esos clips de video lo denomina SNU (Smallest Narrative Unit), este se une a otras unidades de video mediante los POC (Point Of Contact)<sup>43</sup> «a las cuales se les puede asignar un número de “vidas” o veces que se permite que vuelva a aparecer dentro de la narrativa» (Ibíd.). K-Films genera una interrelación entre esas unidades mínimas (McKinnie, 29 de junio de 2015). Actualmente K-Films ha publicado la versión 6 PRO de pago.

En el 2014, en Valencia (España), surge PlayFilm<sup>44</sup>, desarrollada por Raquel Valero (CEO) y Rafa Navarro (Business Developer) especializados en generar contenido de publicidad interactiva. PlayFilms permite una serie de interacciones bajo un “modelo SaaS de pago por uso, basado en suscripciones anuales y condicionado a los resultados de visionado” (Tortosa, 9 de diciembre de 2014). La *start up* ha desarrollado publicidad para grandes marcas como L’Oréal París (Tortosa, 5 de febrero de 2016), Elvive, Sony, Coca Cola con el que realizó el proyecto interactivo *Who I Am: The Film*<sup>45</sup>, con un presupuesto de 100.000 euros. Interpretado por el artista Abraham Mateo que consta del

---

<sup>42</sup> En las siguientes páginas podrá adquirir información sobre las investigaciones y desarrollo del software K-Films: [buy.korsakow.com](http://buy.korsakow.com); [korsakow.tv](http://korsakow.tv); [korsakow.com](http://korsakow.com)

<sup>43</sup> Vea aquí el video oficial: What is Korsakow? – This is a SNU, publicado por la compañía en su cuenta oficial de Vimeo: <https://vimeo.com/37364528>

<sup>44</sup> [www.playfilm.tv](http://www.playfilm.tv)

<sup>45</sup> Vea aquí el proyecto interactivo de PlayFilm: Who I Am - The Film: <http://www.whoiamthefilm.com>

videoclip *All the girls* y el cortometraje interactivo en el que los fans pueden salvar la vida del protagonista, «visto por más de un millón de personas en sólo dos semanas, convirtiéndose en trending topic mundial en apenas unas horas» (Tortosa, 9 de diciembre de 2014). Cinemad.TV<sup>46</sup>, desarrollada en el 2015 en Argentina. Es la primera plataforma de videos interactivos creada en la región como una *start up* ya ha generado muchos videos publicitarios buscando especializarse en el medio (Cinemad, la propuesta argentina que sigue creciendo en mercado de video interactivo, 15 de marzo de 2016).

Klynt<sup>47</sup>, desarrollada por la casa productora francesa Honkytonk Films en 2008. A cargo de Arnaud Dressen y Samuel Bollendorff, para producir el documental *Journey to the End of Coal*<sup>48</sup>. Un software en línea que facilita la generación de videos interactivos (Gifreu, 14 de mayo de 2013). “El experimento de Honkytonk fue exitoso: el primer documental interactivo en aparecer en el sitio web de Le Monde, Journeylogró 1,5 millones de visitas a la página y ganó el premio Prix SCAM 2009 Digital Interactive Artwork” (McKinnie, 29 de junio de 2015). La plataforma permite descargar una versión de prueba por un mes. Otra plataforma también realizada en Francia es Racontr<sup>49</sup> que a diferencia de Klynt es un software hecho para la creación de video interactivo en (Ibíd).

### **3.2. Eko Studio y la experiencia del postmontaje narrativo**

En este trabajo, proponemos analizar la plataforma de video interactivo online Eko Studio desde nuestra propuesta teórica: el postmontaje narrativo. Puesto que la

---

<sup>46</sup> [www.cinemad.tv](http://www.cinemad.tv)

<sup>47</sup> <http://www.klynt.net>

<sup>48</sup> Documental interactivo que trata sobre las condiciones de explotación de trabajo de los mineros en China.

<sup>49</sup> <https://racontr.com>

experiencia que genera la plataforma, es una de las más interesantes y la más constante a nivel de producción. Proponiendo videos originales bajo un nuevo esquema narrativo e interactivo. Por lo tanto, formará parte de nuestro objeto de estudio. A continuación, presentamos una breve descripción de los surgimientos de la plataforma.

La estrella de rock Yoni Bloch –cofundador y director ejecutivo de Eko Studio<sup>50</sup>, anteriormente Interlude– buscaba la manera de producir un videoclip interactivo para su banda de rock. Fue así que en el 2010 con una inversión de 2000 dólares creó la primera versión de un software para generar videos de narrativa múltiple, una nueva manera de generar contenido para productores y realizadores (Interlude se atreve a retar a Youtube con videos interactivos, 29 de diciembre de 2014). Bloch para crear la startup, se inspira en el cuento *El jardín de senderos que se bifurcan* de Jorge Luis Borges, escrito en 1941: «Al parecer, Borges reconoció que una meditación filosófica sobre las narrativas bifurcadas podría generar lecturas más gratificantes que las reales» (Khatchadourian, 30 de enero de 2017)<sup>51</sup>.

Eko Studio viene abarcando desde series, películas, videos tutoriales, publicidad, entre otros: “Al principio, Interlude [Eko] aplicó su tecnología a casi todas las formas de comunicación visual: educación en línea, anuncios, programación infantil, juegos, videos musicales. Pero en el último año Bloch ha conducido a la compañía hacia el entretenimiento dramático” (Ibíd.). Como estrategia de negocio, la compañía se ha aliado con grandes empresas como Sony Pictures, MTV, NBA, MGM, CBS –con la cual se encuentra produciendo una versión interactiva de la famosa serie de misterio *The Twilight Zone*– (Khatchadourian, 30 de enero de 2017; Kohler, 18 de abril de 2016).

---

<sup>50</sup> Ingrese aquí a la plataforma principal de Eko Studio: <https://helloeko.com>

<sup>51</sup> La traducción es nuestra.



### 3.2.1. Experiencias del postmontaje en la plataforma Eko Studio

La compañía de Bloch brinda una herramienta, lo cual abre una nueva relación entre realizador y el relato multilínea o ramificado: «Al poder disponer en la comunicación hipertextual de herramientas estimulantes multisensoriales, las informaciones comunicadas pueden conseguir representaciones mentales más complejas» (Mora Fernández, 2009, p.77).

#### 3.2.1.1. Broken Night y el postmontaje inmersivo

André Bazin mencionaba que el cine llegaría a su totalidad cuando el espectador pueda estar inmerso dentro de la propia imagen en movimiento, una experiencia audiovisual posible gracias a la Realidad Virtual. Para Laura Cortés-Selva (2016) el cine de realidad virtual responde a un *triángulo inmersivo* (la pantalla, el formato y el espectador) dividido en dos periodos: el *protoinmersivo* en donde la tecnología aún era primitiva (p.196) y el *preinmersivo*, en donde el desarrollo tecnológico permite construir discursos y experiencias perceptivas (p.197)<sup>52</sup>. Es así que *Broken Night* (2017)<sup>53</sup> no solo es un film de postmontaje narrativo sino también inmersivo combinando la posibilidades creativas de la plataforma Treehouse y el VR<sup>54</sup>, cuya producción le ha permitido a la compañía tener presencia en festivales de cine como el Festival de Cine de Tribeca y el Festival de Cannes, en donde obtuvieron buenas críticas.

El cortometraje de once minutos trata sobre una pareja de esposos, interpretada por Emily Mortimer y Alessandro Nivola (ambos productores ejecutivos del proyecto), que al regresar a su casa encuentran a un intruso que los apunta con un revolver; todo está

<sup>52</sup> Podemos añadir un tercer periodo a partir de lo que vendrá más adelante, la post-inmersión, en donde la realidad, tal vez, sea envuelta por la propia imagen y su percepción de ella.

<sup>53</sup> Para más información ingrese a la página oficial: <http://www.brokennightvr.com>

<sup>54</sup> Como se le conoce por sus siglas en inglés a la Realidad Virtual.

relatado desde el punto de vista de la esposa que declara ante el detective de policía encargado del caso. El espectador podrá decidir cuál de las declaraciones seguir para tener un punto de vista de los hechos (Macaulay, 24 de abril de 2017).



*Figura 8:* Escena del proyecto interactivo y de realidad aumentada: Broken Night. Recuperado de Tribeca 2017: Alon Benari en el thriller de realidad virtual, Broken Night, Macaulay, S., 24 de abril de 2017. Recuperado de [https://filmmakermagazine.com/102169-tribeca-2017-alon-benari-on-the-vr-thriller-broken-night/#.W\\_hDaehKjIU](https://filmmakermagazine.com/102169-tribeca-2017-alon-benari-on-the-vr-thriller-broken-night/#.W_hDaehKjIU)

Sin duda, una manera dinámica de involucrar al espectador, llevando más allá la producción de videos de realidad virtual. Así, para el creador del cortometraje y cofundador de Eko Studio, Tal Zubalsky: «El objetivo de Eko es brindar nuevas herramientas revolucionarias para contar experiencias únicas, inmersivas y emocionales que transporten a los consumidores de un espectador pasivo a un participante activo en

la historia»<sup>55</sup> (Eko, 06 de junio de 2017). Por ello entendemos que el objetivo de Eko es realizar producciones originales que marquen un punto de partida sobre las posibilidades técnicas y estéticas que permite su plataforma. Para ello, Eko Studio ha creado un software de edición en línea denominado Treehouse<sup>56</sup>, con el cual puede editarse todos los fragmentos grabados y conectarse de manera tal que genere una ruta interactiva entre sí. Una herramienta de uso libre que permite diseñar interacciones complejas y creativas.

### **3.2.1.2. El postmontaje en el videoclip**

El videoclip, desde sus inicios, ha permitido a músicos y disqueras difundir y promocionar canciones; fue con la cadena MTV que empezó a cobrar fuerza a inicio de la década de 1980 y finales de la de 1990. Con la Web 2.0, los videoclips empiezan a cruzar nuevas barreras tanto narrativas como de forma: «Es Internet el que ha modificado la manera de entender el género del videoclip tras su etapa televisiva. Este proceso se ha producido en tres fases: Internet como acerbo; el consumidor como protagonista; el videoclip interactivo y personalizado» (Sedeño Valdellós, 2013, p.1).

Para el espectador y admirador de este formato, no basta con ver y compartir; ahora también quiere modificar, postmontar el videoclip —sin duda, un hecho en el que Yoni Bloch y su equipo buscaron posicionarse, desde un inicio, como los pioneros, y apostaron con el videoclip *Like a Rolling Stone*<sup>57</sup> (2013) de Bob Dylan, que obtuvo, en sus primeros días de estreno, más de un millón de visualizaciones (Noticias RCN, 2013)—. La narrativa del videoclip es una oda a la cultura del zapping. Su interfaz representa el marco de un televisor con los controles (reproducir, detener, retroceder,

---

<sup>55</sup> Traducción nuestra.

<sup>56</sup> <https://studioapp.helloeko.com/rebranding>

<sup>57</sup> Vea aquí el video *Like A Rolling Stone* de Bob Dylan: <http://video.bobdylan.com>

adelantar, subir el volumen o bajarlo), un diálogo de interacción entre video y espectador que se percibe en «[...] la multidireccionalidad que permite la reelaboración del feedback y la sincronía que permite el mínimo lapso entre la entrada del usuario en la comunicación y la respuesta que reciben [sic]» (Roncero Palomar y Sardá Sanchez, 2014, p.244). La canción está sincronizada con los movimientos de los personajes que encontramos en cada programa televisivo, el típico noticiero matutino, los infomerciales, los talk shows, series reconocidas y hasta un concierto dado por el propio Bob Dylan durante la década de 1960.



Figura 9: Interfaz del videoclip Like a Rolling Stone. Al lado izquierda se pueden apreciar botones interactivos que imitan los controles del televisor, al interactuar con ellos se puede hacer zapping sobre los diferentes clips que componen el video. Recuperado de Bob Dylan - Like a Rolling Stone. Captura de pantalla recuperada de <http://video.bobdylan.com/>

Después del éxito de *Like a Rolling Stone*, Eko continuó desarrollando otros videoclips y formatos: «La libertad narrativa que gozan estos productos y el afán por experimentar e innovar dentro del formato [videoclip] por parte de sus desarrolladores

marcan una tendencia que dificulta su inserción dentro de unos campos rígidos que faciliten su estudio» (Roncero Palomar y Sardá Sánchez, 2014, p.245). Surge así *Mind Blown*<sup>58</sup> (2016), ganadora de los premios Webby 2016 al mejor vídeo interactivo. Se trata de una serie de trivias de diez capítulos en la que, a modo de preguntas y respuestas, el postmontador debe vincular diversos clips de video a la pista de audio correspondiente. Si, el postmontador, falla al vincular dichos clips de audio, la cabeza del conductor explotará en señal de que se habrá perdido. Fue un intento de la plataforma por llevar a otro nivel la interacción del videoclip (Figura 10).



Figura 10: Interfaz principal, permite seleccionar el capítulo con el que se desea jugar. Recuperado de Mind Blown. Captura de pantalla recuperada de <https://helloeko.com/mindblown>

<sup>58</sup> Vea aquí todos los episodios y trivias de *Mind Blown*: <https://helloeko.com/mindblown>

### 3.2.1.3. El postmontaje en la publicidad

Eko Studio, en asociación con reconocidas marcas como MGM, Sony, CBS, Virgin, Warner, MTV, Coca Cola, L'oreal, Lincoln, entre otras, ha producido contenido publicitario de interacción directa: «Actualmente la mayoría de los productores de contenidos audiovisuales usan esta estrategia publicitaria, intentando que sus patrocinadores tengan escenarios suficientemente visibles, e inmersos de manera espontánea en el contenido» (Zemanate Zúñiga et al., 2014, p.82). La compañía ofrece dos formas de difusión para las marcas: la primera es a través de Eko Sparks<sup>59</sup>, dedicado a generar contenido directo a través de reproducciones cortas. Presenta chispazos de anuncios en cada intervalo de video, como en *One-on-One*<sup>60</sup>, en el que participan los jugadores profesionales de la NBA. Según Charlie Metzger, vicepresidente ejecutivo y director de marketing de Detroit Pistons: «[Es la] primera vez que un equipo deportivo emplea la tecnología» (Broda, 12 de junio de 2016). «Uno de los grandes campos de acción con los que se ha encontrado la publicidad interactiva es en el mundo digital» (Mesa editorial Merca 2.0., 2013). La segunda forma es el Branded Content<sup>61</sup>, la marca y el producto forman parte de manera directa con la narración<sup>62</sup>. Son producciones dinámicas cuyas historias invitan al espectador a interactuar con la marca de manera directa.

Eko Studio relaciona al público con la marca llevándolo a interactuar por voluntad propia y crear sentido narrativo a través de un postmontaje en el que se crea una

---

<sup>59</sup> Vea acá la variedad de tratamientos creativos de los Sparks que ofrece Eko Studio para promocionar productos: <https://company.helloeko.com/brands/sparks>

<sup>60</sup> Vea aquí el video *One-on-One*: <https://helloeko.com/1on1/pistons>

<sup>61</sup> Vea aquí el portafolio del Branded Content que ha desarrollado Eko Studio para las marcas asociadas: <https://company.helloeko.com/brands/branded-content>

<sup>62</sup> Cabe resaltar la diferencia del Branded Content con el Product Placement. Este último se refiere a la introducción del producto dentro del guion, lo cual muchas veces es rechazado por el espectador. En cambio, el Branded Content se percibe cuando producto y marca son parte de la misma narración. No se esconde la marca, sino que se la hace visible (Martín Martín, 2014).

relación directa con la marca: «Al convertir un vídeo en clickable, indexable, compartible, gamificable o incluso en comprable se logra un mayor enganche, más interacción, más tiempo de visionado y por lo tanto una mayor exposición de la marca» (Por qué el vídeo interactivo enamora a agencias y marcas, 17 de noviembre de 2016). Sin duda, es una manera directa de crear conexión emocional con el mensaje de la marca. «Nos encontramos ante un espectador que exige participar: *Los consumidores han dejado de ser recibir lo que le [sic] echen*, se han convertido en creadores de contenido gracias a la ausencia de barreras que nos brindan las nuevas tecnologías» (Martín Martín, 12 de marzo de 2014).

#### **3.2.1.4. El postmontaje y otras experiencias**

Eko Studio denomina “creadores indie” a las producciones independientes que emplean la plataforma para crear contenido interactivo. Así, tenemos ejemplos como *Virtual Morality*<sup>63</sup>, ganadora de la New Media Award. Es una producción de tres episodios, narrada de manera subjetiva. El espectador debe elegir entre buscar al asesino, morir o escapar. Creada por Ilan Benjamin, la miniserie obtuvo más de 15 000 000 visitas en su estreno (Scharlin, 01 de marzo de 2017). De igual forma, surge otra experiencia interactiva con *Downtown Browns*<sup>64</sup> (2016), Creada por Tonia Beglari, Jazmín García, Emilia Yang, Allison Comrie y Luciana Chamorro, estudiantes de Medios Interactivos y Diseño de Juegos en la Universidad del Sur de California (Scharlin, 10 de noviembre de 2016). La narración de este proyecto destaca por mostrar las decisiones que enfrentan las mujeres de color en Los Ángeles.

---

<sup>63</sup> Vea aquí los tres episodios de *Virtual Morality*: <https://video.helloeko.com/v/AKb4qz>

<sup>64</sup> Vea aquí la serie web independiente *Downtown Browns*: <http://downtownbrowns.weebly.com>



Figura 11: Interfaz principal de la serie que genera conciencia. Recuperado de Downtown Browns.

Captura de pantalla recuperada de <https://www.youtube.com/watch?v=ErZa5v4NUy8>

En el 2016, la plataforma apuesta por la animación y estrena *Charlie Gets Fired*<sup>65</sup>, comedia sobre un joven que sufre de “User-Interactivitis”, una extraña enfermedad que provoca decir palabras al azar (Add insult to interactivity in this Mad Libs-style animated comedy game, 12 de julio de 2016). El espectador interactúa eligiendo la palabra que dirá Charlie, poniéndolo en aprietos hasta que lo despidan. Fue creada por los famosos comediantes israelíes Or Paz y Tom Trager (Milligan, 13 de abril de 2016).

<sup>65</sup> Vea aquí todos los episodios de la serie interactiva animada: <https://helloeko.com/charlie>





Figura 12: Fotograma de la serie animada interactiva. En este episodio Charlie está lanzando un programa para ejecutivos de televisión. Recuperado de Charlie Pitches A Pilot. Captura de pantalla recuperada de <https://helloeko.com/charlie/charlie-pitches-a-pilot?autoplay=true>

Otra experiencia que encontramos en Eko es *The Garage Sale*<sup>66</sup> (2017), película independiente, dirigida por JM Loganés y producida por Anthony Clement y Molly Hagan, la misma que abarca la modalidad del *postmontaje paralelo* en el que se cruzan las historias de tres parejas vecinas: Richard y GG, Merrin y David, y Rebecca y Nathan, que coinciden en la venta de garaje comunal. Así, durante un día, tendrán que soportarse y tratar de vender más objetos. El espectador puede adoptar tres puntos de vista (Canton, 5 de setiembre de 2017).

<sup>66</sup> Vea aquí la película interactiva *The Garage Sale*. Al ingresar a la página oficial, podrá elegir verla de manera lineal o no lineal: <https://www.thegaragesalemovie.com>



*Figura 13:* Interfaz The Garage Sale, brinda tres opciones de inicios. Recuperado de How to Play. Hagan, M. Charlie Pitches A Pilot. Captura de pantalla recuperada de <https://vimeo.com/233082049>

Cuantos más realizadores empleen la plataforma Eko, ideando nuevas maneras de postmontaje, esta podrá posicionarse como un referente importante en el medio audiovisual interactivo: «Vivimos en una época en que parece que todo debería ser “interactivo” y todo cuanto aparece acompañado de este adjetivo adquiere un valor añadido que lo hace máspreciado, actual e innovador» (Estebanell Minguell, 2002, p.24).

### **3.3. Diagnóstico general: Hacia una oportunidad de atención**

Eko Studio apuesta por nuevas maneras de generar contenido audiovisual interactivo. Ello lo confirma, a nuestro parecer, como el referente más importante con relación a este formato. Sin embargo, existe un vacío teórico y formativo que permita estandarizar los procesos de producción de este formato; al no haber manuales ni hojas de ruta, los

realizadores lo perciben como un campo desconocido y experimental. Teniendo en cuenta ello, los límites que encontramos se hallan sobre todo: *a partir del guion*, puesto que no se ha establecido todavía un modelo definitivo y oficial para el abordaje de narrativas múltiples o ramificadas. Por lo general, termina siendo muy engorroso realizar un guion que permita entender de manera práctica las diversas rutas narrativas y la relación de estas con el espectador. Así, desde este trabajo de investigación y con nuestra propuesta teórica —el postmontaje narrativo, a partir del cual se puede entender la propuesta de Eko—, se pretende, entonces, cubrir el vacío teórico que existe al abordar y comprender este nuevo paradigma del video interactivo que se va consolidando gracias a la tecnología de la información.



## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS ESTRUCTURAL DEL POSTMONTAJE A TRAVÉS DE DOS CASOS: *POSSIBILIA* Y *WARGAMES*

#### 4.1. Objetivo del análisis

Este trabajo de investigación tiene por objetivo analizar dos videos producidos por Eko Studio: *Possibilia* y *#WarGames*, puesto que las formas que componen la narración y la interacción de ambos casos de estudio nos permiten identificar los elementos y estructura que forman parte de la teoría del *postmontaje narrativo* aquí propuesta.

El análisis nos ayudará a definir posteriormente una “hoja de ruta” para la escritura de un guion de postmontaje, el cual podrá ser aplicado a cualquier diseño de video interactivo o narración múltiple.

#### 4.2. Metodología del análisis

Nuestra investigación propone como enfoque metodológico la observación, técnica propia de la investigación cualitativa: «La observación es formativa y constituye el único medio que se utiliza siempre en todo estudio cualitativo» (Hernández Sampieri et al., 2010, p.418). Ello nos permite acercarnos al análisis de nuestro objeto de estudio indagando en su comportamiento mediante la experimentación y descripción de las partes que las componen. «Son ejemplos de técnicas; la observación directa [...], el análisis documental, análisis de contenido, etc.» (Arias, 1999, p.25).

Los dos casos de estudio seleccionados constituyen aportes importantes, a nuestro criterio, en el campo de la producción audiovisual interactiva. Ambos videos marcan un antecedente con respecto a las modalidades que proponemos: el postmontaje selectivo en *Possibilia*, por la construcción de mundos posibles, y el postmontaje paralelo en

*WarGames*, por su multipantallas y su estructura espacial. Dichos casos no solo demuestran las posibilidades que permite: Eko Studio como plataforma para generar videos interactivos a través del software Treehouse, sino, sobre todo, una forma novedosa de generar contenido en relación con el espectador. En este proceso, encontramos tres aspectos relacionados: narración, plataforma y espectador, los cuales se mantienen en permanente retroalimentación.

#### **4.2.1. Procedimiento del análisis**

Para nuestro análisis, recurriremos a dos aspectos: el exploratorio, mediante el cual reproduciremos el video interactivo varias veces, experimentando las diversas rutas de sentido narrativo que proponen ambos casos de estudio. Ello nos permitirá indagar en las diversas variantes y posibles características propias del video interactivo. «La acción indagatoria se mueve de manera dinámica en ambos sentidos: entre los hechos y su interpretación, resulta un proceso más bien “circular” y no siempre la secuencia es la misma, varía de acuerdo con cada estudio en particular» (Hernández et al., 2010, p.7). Como herramienta principal para este procedimiento de exploración, emplearemos los elementos constitutivos del postmontaje narrativo, el cual nos permitirá tener un punto de partida y contraste para nuestro segundo aspecto: la descripción.

Para nuestro análisis descriptivo, recurriremos a la plantilla propuesta para el *découpage interactivo*<sup>67</sup> (Freixa, Pere et al., 2014a), modificándola y adaptándola<sup>68</sup> a nuestras necesidades de observación, organizando nuestra indagación y dividiéndola por

---

<sup>67</sup> Revisada en el Capítulo II, apartado 2.2.1. *Découpage interactivo*.

<sup>68</sup> Esta modificación de las tablas propuestas para el *découpage interactivo* será necesaria. La versión original, incluye elementos innecesarios para nuestro análisis, como, por ejemplo, aspectos de programación. La plataforma Eko Studio facilita la interacción on line a través del software Treehouse de manera práctica y sencilla para cualquier realizador no entendido en el tema de programación e informática.

secciones relevantes para comprender la estructura del video interactivo desde la lógica del postmontaje narrativo.

### **4.3. Estudio de casos**

#### **4.3.1 *Possibilia* y los mundos posibles en el postmontaje selectivo**

##### **4.3.1.1. Descripción general**

Eko Studio junto con los directores Daniel Kwan y Daniel Scheinert, más conocidos, en el medio cinematográfico, como *Los Daniels*, han creado *Possibilia*<sup>69</sup> (2016), una historia que nos remite a la idea de los mundos paralelos. El cortometraje le permite al espectador tener varios puntos de vista y posibilidades sobre la ruptura de una pareja que lucha por continuar la relación, mientras la realidad empieza a fragmentarse<sup>70</sup> (Khatchadourian, 30 de enero de 2017).

##### **4.3.1.2. Estructura narrativa**

Con una duración de ocho minutos, *Possibilia* nos muestra dieciséis mundos paralelos y fragmentados. Los Daniels juegan con el concepto de “mundos posibles” (Doležel, 1997, p.78) que se presentan de manera paralela, en donde los personajes Rick (Zoe Jarman) y Polly (Alex Karpovsky) mantienen el mismo diálogo en cada uno de estos mundos posibles, de tal manera que lo que cambian son las acciones pero no el ritmo ni la continuidad de los diálogos. La historia se va multiplicando y mostrando diversas acciones, pero que llevan a un solo discurso: universos que pueden coexistir en

---

<sup>69</sup> Vea el cortometraje completo en la plataforma Eko Studio: <https://helloeko.com/v/D3iXb9/>

<sup>70</sup> Traducción nuestra

una realidad paralela. En una entrevista a los directores, mencionan lo siguiente:

«Pensamos que había algo gracioso en no poder cambiar la historia, en hacer una película interactiva que sea temática sobre su incapacidad para cambiar las cosas» (Khatchadourian, 30 de enero de 2017)<sup>71</sup>. El postmontador puede alternar los universos presentados sin perder la continuidad del discurso.

#### **4.3.1.3. Postmontaje narrativo**

El cortometraje permite al postmontador poder seleccionar uno de los dieciséis mundos posibles que van desplegándose conforme va avanzando la discusión de los personajes y, aunque lo hacen de diversas maneras, en algunos casos, Rick se queda sentado en la mesa de la cocina mientras Polly se pone de pie; en otro mundo paralelo, la posición de los actores está a la inversa; y en otro, ambos se ponen de pie y se desplazan por la casa.

El postmontaje narrativo que le permite el cortometraje al postmontador lo obliga a elegir una de las posibilidades de los universos paralelos. *Possibilia* pertenece a la modalidad del postmontaje selectivo, en el cual el espectador elige una de las alternativas narrativas, definiendo su experiencia y punto de vista de la narración: «Un mundo es posible si satisface las leyes lógicas de la no-contradicción y del medio excluido» (Ryan, 1997, p.182).

#### **4.3.1.4. Análisis estructural**

Analizaremos el cortometraje *Possibilia*, empleando el método del *découpage* interactivo, el cual nos permite hacer un desglose detallado (Tabla 6).

---

<sup>71</sup> *Ibidem*.

**Tabla 6***Análisis del cortometraje Possibilia.*

<b>1.0 - Datos identificativos</b>		
<b>Nº</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
1.1	<b>Título</b>	<i>Possibilia</i>
1.2	<b>Autoría</b>	Dirección: Daniel Kwan y Daniel Scheinert (Daniels)
1.3	<b>Descripción básica</b>	An interactive love story set in the multiverse ... Whatever that means
1.4	<b>Categoría</b>	Romance
1.5	<b>Dirección web</b>	<a href="https://helloeko.com/v/D3iXb9/">https://helloeko.com/v/D3iXb9/</a>
1.6	<b>Año</b>	2014
1.7	<b>Idioma/s</b>	Inglés
<b>2.0 - Descripción general</b>		
<b>Nº</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
2.1	<b>Sinopsis general</b>	Erick y Polly han llegado al borde de su relación. Ellos tratan de salvarla conversando. Pero los reproches y la cotidianidad harán más complicada la reconciliación. Existirán muchas maneras posibles de actuar el uno frente al otro, cada uno en su propio universo.
2.2	<b>Descripción contextual</b>	Eko Studio, plataforma especializada en producción y alojamiento de contenido de video interactivo
2.3	<b>Tiempo</b>	8 minutos de visualización
2.4	<b>Modalidad de postmontaje narrativo<sup>72</sup></b>	<b>Tipos:</b> Postmontaje paralelo o selectivo  <b>Descripción:</b> <i>Possibilia</i> presenta 16 alternativas y modos posibles de actuar de los personajes, adentrándonos en diversas alternativas que se dan de manera paralela, definidas por los autores como los multiversos.

<sup>72</sup> Agregado por nosotros, puesto que, en la versión original de la plantilla del découpage interactivo, no lleva.



El cortometraje nos va mostrando estos diversos universos paralelos de manera progresiva. Cada universo de posibilidades narrativas de los personajes se va desplegando en múltiplo de dos, es decir, de 1 a 2, de 2 a 4, de 4 a 8 y de 8 a 16, los cuales se van fragmentando de acuerdo a cada plot point quiebre que se va produciendo dentro del diálogo, puesto que este es el único elemento conector entre los universos.

A pesar de que podamos ir alternando los 16 universos paralelos, estos coinciden siempre en cada diálogo de la discusión, pero con distinta entonación y connotación verbal.

El espectador puede ir construyendo su propia experiencia audiovisual, eligiendo cuál de los universos visualizar, con una combinación de 16 mundos posibles.

De ese modo, el espectador asume el papel de postmontador. De igual forma, este cortometraje ingresa a la categoría de postmontaje selectivo, ya que el espectador-postmontador, tendrá que seleccionar la variedad de alternativas intercalando entre ellas para entender el sentido narrativo del discurso audiovisual.

2.5	<b>Géneros</b>	Drama, romance
2.6	<b>Aspectos dominantes</b>	La forma en la que está compuesta la intervención del postmontador es a partir de pantallas de visualización, dispuestas debajo del video principal, las cuales se van desplegando y le permiten al postmontador elegir el video que desea ver.

### 3.0 – Contenido

Nº	Indicador	Descripción y procedimiento
3.1	<b>Descripción del vídeo</b>	<p>- <b>Estilo en el montaje:</b> Las escenas del cortometraje adoptan, en su mayoría, la toma secuencia. Esto le permite fluidez y dinamicidad en el seguimiento de los personajes por la cámara.</p> <p>En el caso de las bifurcaciones, se da un corte de la imagen y se interrumpe la continuidad para incluir un universo paralelo, lo cual construye una nueva</p>

fluidez que permite alternar con universos narrativos.

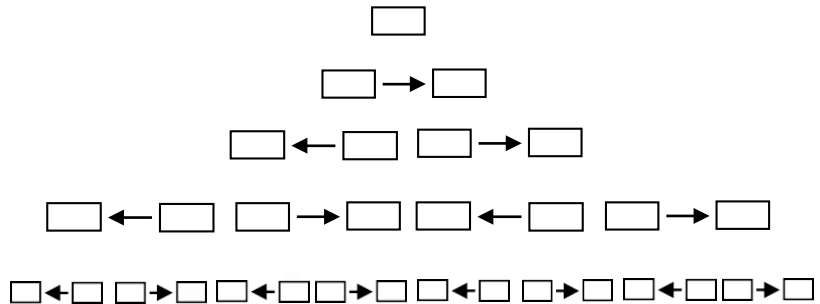
Al finalizar el cortometraje, las imágenes se vuelven a plegar volviendo a un solo universo del tiempo presente que visualizamos al inicio.

- **Aspectos formales:** En su mayoría son planos abiertos que nos permiten visualizar el espacio completo en el que se mueven los personajes. Son pocas las secuencias en las que vemos planos cerrados y estos dependen del espacio en el que se encuentran los personajes.

3.2	<b>Tipologías de vídeos</b>	La localización es dentro de una casa y sus alrededores, como patio trasero y jardín aledaño a la puerta principal. Los espacios son la sala, el comedor, la cocina, la lavandería, la escalera que da a las habitaciones y el dormitorio. En el exterior de la casa, encontramos el pórtico y el jardín principal.
3.3	<b>Medio multimedia</b>	No contiene otros medios multimedia.
3.4	<b>Medio interactivo</b>	Presenta interactividad. El video está diseñado para que el espectador tenga que intervenir y postmontar el sentido narrativo.
3.5	<b>Descripción del interactivo</b>	El video inicia mediante el botón de “Start”, que permite dar inicio a la reproducción del cortometraje.  La siguiente interacción se da cuando empieza a dividirse la pantalla para dar paso a mosaicos debajo de la pantalla principal.
3.6	<b>Tipologías de interactivos</b>	A medida que avanza la reproducción del video, se van desglosando los universos paralelos a través de 16 mosaicos que se despliegan en cada plot point.
3.7	<b>Transiciones</b>	Las transiciones están dadas por el propio postmontador al elegir el orden de su visualización. Al seleccionar uno de los universos paralelos, este se visualiza en la pantalla desplazando a cualquier otra imagen. El espectador, a través del postmontaje, decide la transición de los diversos mundos.
3.8	<b>Descripción de las transiciones</b>	Los universos se dividen. Cada corte se hace de manera visual y sonido de contexto. Los diálogos mantienen la continuidad marcando la unidad entre

los diversos universos presentados.

3.9	<b>Tipologías de transiciones</b>	En el cortometraje se dan 16 transiciones.
-----	-----------------------------------	--

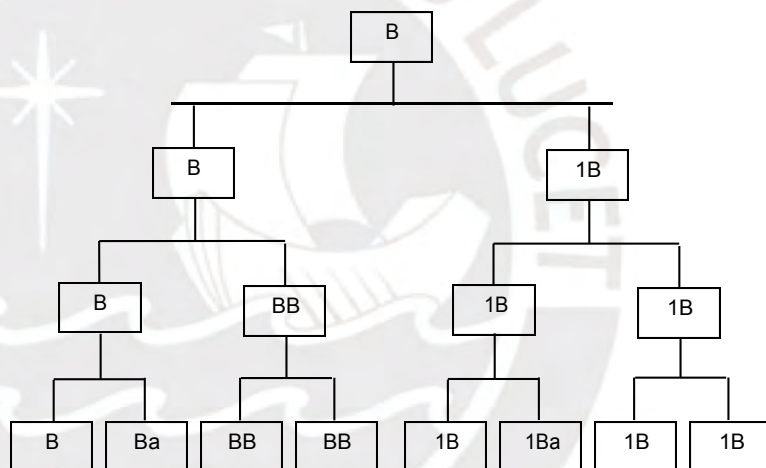
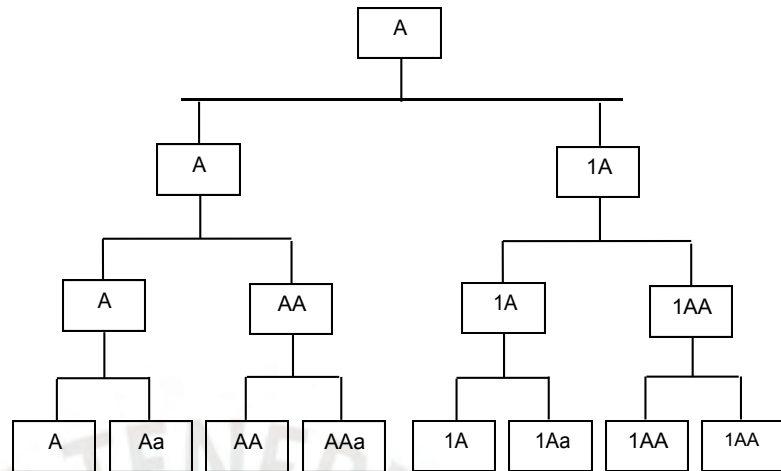


Cada recta de gráficos significa la manera en que los universos paralelos se van multiplicando. La flecha indica la dirección en la que se van desplegando los universos narrativos a partir de cada recuadro. Pasa de 1 a 2, de 2 a 4, de 4 a 8 y de 8 a 16 mosaicos de videos, cada bifurcación se da en determinados plot point marcados por la intensidad del diálogo.

#### 4.0 Estructura y funcionalidades

N°	Indicador	Descripción y procedimiento
4.1	<b>Estructura principal</b>	El cortometraje muestra una estructura multiplicable: video se despliega mostrando otras posibilidades del mundo narrativo mediante el cual amplía y expande sus posibilidades y sentidos.
4.2	<b>Descripción</b>	Proponemos un gráfico (4.3) en el cual mostramos cómo los universos narrativos se van multiplicando y expandiendo. Cada división genera otras posibilidades de sentido, combinaciones posibles que permiten la propuesta del cortometraje.

4.3 Croquis



4.3.1 Sinopsis A

Erick está sentado frente a Polly en silencio. Erick quiere empezar una discusión, pero Polly se levanta rápidamente y se va. Sale del comedor y se dirige a la puerta de salida. Erick la sigue y le dice que no se vaya. Polly decide irse.

Erick la sigue hasta el patio de la casa y, antes de que abra la reja, le dice que espere. Polly corre hacia el auto y se sube a él. Erick se sube al auto para hablar con Polly que se encuentra dentro.

Ambos tratan de calmar la conversación. Empiezan a recordar, mediante un

flashback, una conversación que llevan dentro del auto. De pronto, un Erick de otro universo múltiple le cubre los ojos a un Erick del pasado mientras conduce. Ambos bajan del asiento trasero del auto y discuten.

- 
- 4.3.2 **Sinopsis 1A** Erick y Polly discuten en el pórtico de la casa. Polly se sienta en una banca que hay cerca de la puerta. Molesta, saca un cigarrillo y lo enciende. Erick le quita el cigarrillo para que no fume, pero Polly saca otro y lo enciende. Empiezan a recordar, mediante un flasback, cuando las llaves del auto se quedaron puestas. Erick intenta abrir el auto con un gancho. Llega un Erick de un universo paralelo y empieza a empujarlos.
- 
- 4.3.3 **Sinopsis AA** Erick y Polly discuten en el jardín. Empiezan a recordar, mediante un flashback, cuando ambos arreglaban el jardín. Polly corta y agarra los arbustos, y Erick riega las plantas. En eso, Erick moja a Polly y ella empieza a perseguirlo. De pronto, aparece un Erick de otro universo que es mojado por Erick del tiempo presente.
- 
- 4.3.4 **Sinopsis 1AA** Erick y Polly están discutiendo en la sala. Erick coloca un disco de vinilo y empieza a bailar, tratando de rodear a Polly. Ella empieza a hacer movimientos de baile exagerado. Polly se aleja y se sienta en el sofá. Erick se acerca a Polly y se acuesta sobre su regazo. Está agitado por bailar. Ambos recuerdan, mediante un flashback, una noche en que Polly llegó mojada por la lluvia y Erick trata de secarla con una toalla. De pronto, llega un Erick de otro universo, agarra a Polly y la saca a la calle.
- 
- 4.3.5 **Sinopsis Aa** Erick se para frente al automóvil para evitar que Polly avance. Polly arranca el carro y Erick golpea el capote de impotencia. Polly se baja del auto y se acerca a Erick tratando de calmarse. Recuerdan, a través de un flashback, cuando ambos paseaban juntos, mientras Polly sostenía a un perro, llegaban hasta el pórtico y se sentaban a conversar. De pronto, un Erick de un mundo paralelo agarra a la mascota y se va.
- 
- 4.3.6 **Sinopsis AAa** Erick se acerca a Polly. Ambos discuten, y Polly lo empuja y empieza a correr por el jardín. Erick la persigue sonriendo mientras Polly lo agarra a

golpes con su cartera. Polly empuja a Erick, que cae al suelo. Polly se echa sobre él, recuerdan, mediante un flashback, cuando arreglaron el jardín juntos y plantaron un limonero. De pronto, aparece un Erick de otro tiempo que agarra la planta y la levanta.

---

4.3.7 **Sinopsis 1Aa** Ambos discuten y empiezan a recordar, mediante un flashback, una noche en la que ambos se encuentran vestidos con disfraces jugando en la misma banca del pórtico. Ambos comen dulces. Pero llega un Erick de otro mundo posible, le quita los caramelos a Polly y se los echa encima.

---

4.3.8 **Sinopsis 1AAa** Erick y Polly dejan de bailar, y discuten en la sala. Erick se molesta. Polly ríe sarcásticamente. Recuerdan, mediante un flashback, cuando bailaban en ese mismo lugar. Ambos se divierten mientras beben una copa de vino, se abrazan y bailan exageradamente. De pronto, viene un Erick de otro universo, saca el disco y lo rompe.

---

4.3.9 **Sinopsis B** Polly se halla de pie frente a Erick, que se encuentra sentado en la mesa del comedor, y discuten. Polly se pone de pie y empieza a tirar las cosas que se encuentran sobre la mesa de la cocina. Erick la sigue. Polly camina por los pasillos tirando los cuadros que se encuentran colgados en la pared. Erick la sigue mientras siguen hablando.

Polly sube y sigue aventando todos los adornos que se encuentra en su camino a Erick, quien esquivo los objetos. Erick y Polly ingresan a su habitación. Erick empieza a tirar los estantes y objetos de la habitación. Ambos empiezan a romper todos los objetos mientras discuten. Empiezan a recordar, mediante un flashback, cuando ellos armaban por primera vez los muebles y andamios de su habitación. Aparece un Erick de otro universo, agarra una de las tablas y la parte en dos con la rodilla.

---

4.3.10 **Sinopsis 1B** Polly entra a la lavandería. Erick la sigue. Polly se acerca a la lavadora y Erick se coloca detrás de ella. Conversan. De pronto, Polly se da la vuelta y besa a Erick. Ambos empiezan a besarse apasionadamente. Ellos conversan y recuerdan, a través de un flashback, cuando Erick carga a Polly, la besa y la

acuesta sobre la lavadora, ríen y la pasan bien. De pronto, aparece un Erick de otro universo que empuja a Erick para discutir con Polly.

- 
- 4.3.11 **Sinopsis BB** Polly se sienta y conversa con Erick, pero no llegan a un acuerdo. Polly se levanta de la mesa molesta, se dirige a la cocina y empieza a tirar las cajas de cereales y comida que se encuentra en una de las mesas de cocina. Erick se levanta de la mesa y sigue a Polly para calmarla. Recoge una de las cajas de cereales que Polly tiró al piso y empieza a comer.
- Polly coge unas galletas y empieza a comer mientras ambos conversan. Recuerdan, mediante un flashback, cuando Erick cocinaba y tira un fideo a la pared. Polly pica algunas verduras. Ambos sonríen mientras cocinan juntos. De pronto, un Erick de otro universo aparece, le quita la olla a Erick y lo avienta violentamente contra el piso.
- 
- 4.3.12 **Sinopsis 1BB** Polly pasa por la lavandería corriendo, abre la puerta del patio trasero y sale de la casa. Erick corre detrás de ella, pero Polly sigue su camino sin hacerle caso. Erick coge una galonera de combustible y se la rocía encima. Polly trata de detenerlo y empiezan a conversar. Polly se sienta junto a la mesa del jardín mientras habla con Erick, que se recuesta en la escalera. Polly le coloca una venda en los ojos a Erick.
- Recuerdan, mediante un flashback, cuando Polly le preparó una cena especial con velas a Erick y le dio una sorpresa quitándole la venda. De pronto, llega un Erick de otro universo y tira lo que está sobre la mesa. Al hacerlo, la manga de su camisa empieza a incendiarse.
- 
- 4.3.13 **Sinopsis Ba** Erick y Polly se detienen a la entrada de la habitación y conversan. Ambos recuerdan, mediante un flashback, cuando Polly pierde el equilibrio, aparentemente en estado de ebriedad, y no puede subir las escaleras. Erick la ayuda a subir llevando pan en un plato y una bebida en un vaso, tratando de alimentar a Polly. De pronto, un Erick de otro universo se acerca a Polly, que sigue sin equilibrarse, y la jala del brazo.
- 
- 4.3.14 **Sinopsis BBa** Erick y Polly siguen conversando, ambos sentados a la mesa del comedor.

Tratan de arreglar la discusión. Recuerdan, mediante un flashback, una mañana en la que Erick toma desayuno de una caja de cereal. Polly llega al comedor, se sienta a la mesa y toma desayuno. No se hablan, como si estuvieran peleados. De pronto, aparece un Erick de otro universo y se los queda mirando a ambos. Erick y Polly se sorprenden.

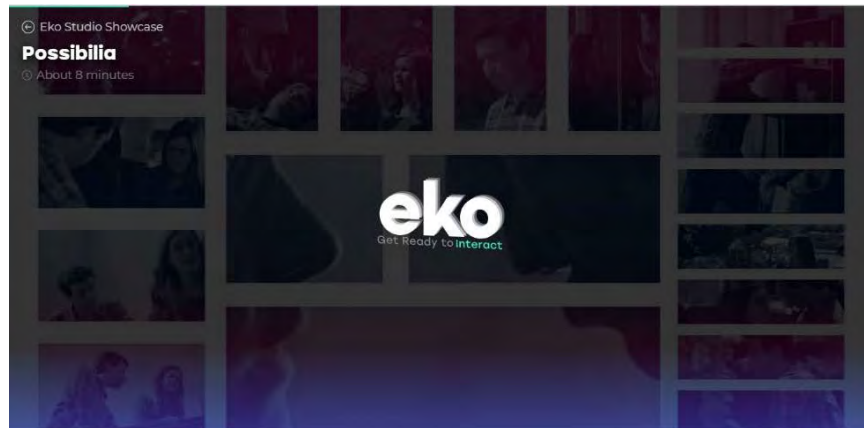
4.3.15	<b>Sinopsis 1Ba</b>	Erick se aleja de Polly y se sienta en el suelo frente a la lavadora. Polly lo sigue y se sienta a su lado. Ambos conversan. Recuerdan, mediante un flashback, cuando Polly y Erick conversan en la lavandería. Mientras Polly dobla la ropa que va sacando de la lavadora, Erick la ayuda a doblar una sábana. De pronto, llega un Erick de otro universo y envuelve con un trapo a Erick.
4.3.16	<b>Sinopsis 1BBa</b>	Erick empieza a besar a Polly. Ella trata de ignorarlo sin muchas ganas. Caminan mientras conversan y Polly juega con un guante. Sonríen. Recuerdan, mediante un flashback, cuando Erick tuvo un accidente al cortarse con la podadora de césped. Polly trata de curarlo. De pronto, aparece un Erick de otro universo, este le quita a Polly la tira adhesiva y la tira al suelo.
4.4	<b>Título funcionalidad</b>	Postmontaje selectivo Postmontaje paralelo
4.5	<b>Descripción</b>	El cortometraje está realizado para que el espectador elija su propia edición. El espectador se convierte en un postmontador al reeditar a su gusto las imágenes predispuestas con el fin de que re-construya el sentido de la narración, según lo permitido por los realizadores.

## 5.0 - Interfaz

Nº	Indicador	Descripción y procedimiento
5.1	<b>Interfaz 1</b>	Inicio de presentación



5.1.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

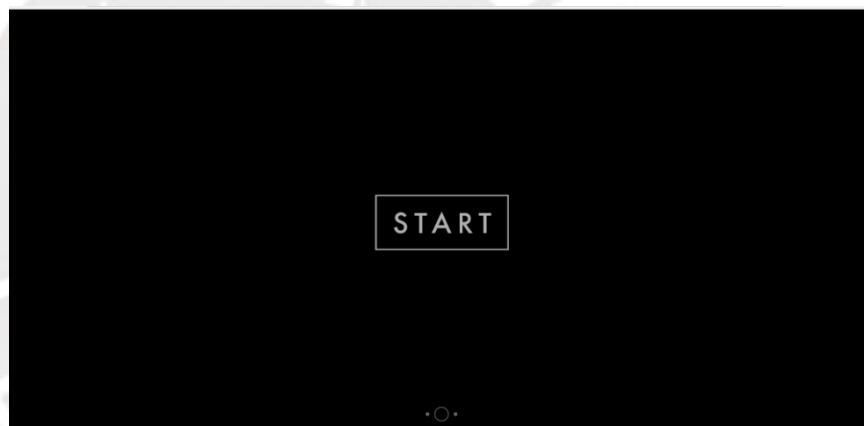
5.1.2 **Descripción** Este portal de inicio es el primer punto de acceso al cortometraje. En él se indica, en la parte superior izquierda, el nombre de la empresa, el nombre del proyecto y su duración. En la parte central, nuevamente visualizamos el nombre de Eko.

---

5.2 **Interfaz 2** Inicio del cortometraje

---

5.2.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

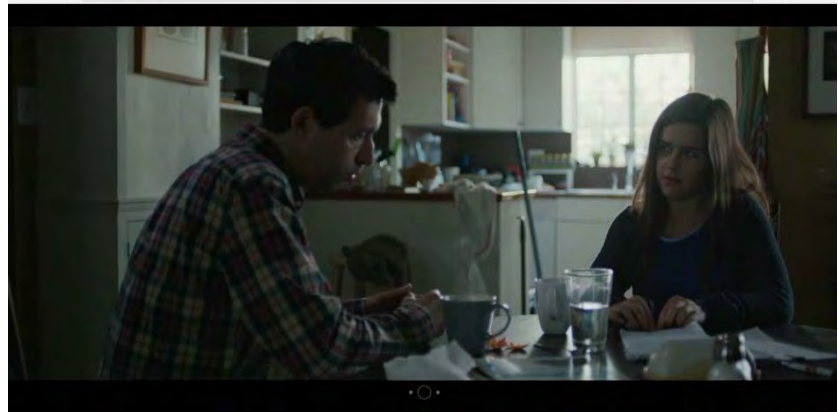
5.2.1 **Descripción** Este segundo punto de acceso aparece después de los créditos. Se presenta un botón “Start”, con el cual accederemos al inicio del cortometraje. Una vez iniciada la reproducción, se nos presentará una publicidad breve de Coca Cola.

---

5.3 **Interfaz 3** Reproducción

---

5.3.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

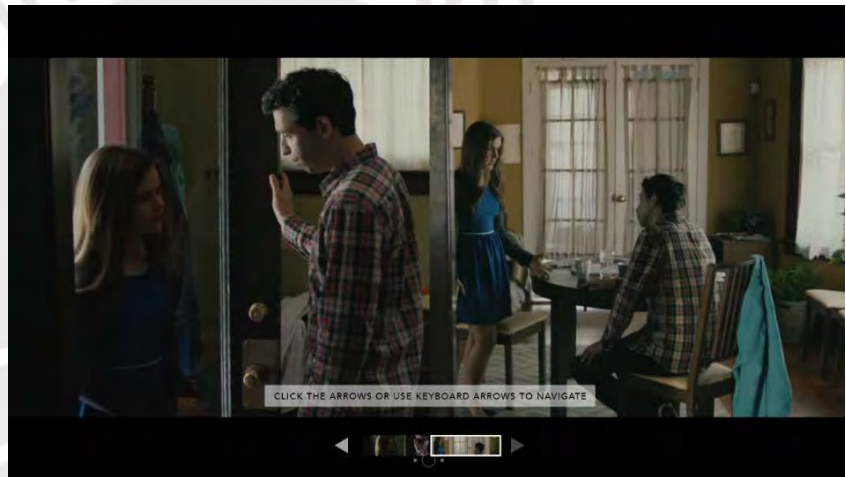
5.3.2 **Descripción** El cortometraje inicia con esta primera escena, en la que vemos a Erick y a Polly sentados uno frente al otro, lo cual nos permite establecer el conflicto narrativo.

---

5.4 **Interfaz 4** Primera bifurcación o multiplicación del universo narrativo

---

5.4.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

5.4.2 **Descripción** Aquí se marca la primera multiplicación del universo narrativo. Debajo de la imagen principal, podemos observar dos mosaicos que le permiten al postmontador poder visualizar dichos universos paralelos. Dependiendo de la elección del postmontador, el sentido narrativo cambiará. Esta multiplicación se da en cada plot point de la discusión. El mensaje “Click the arrows or use keyboard arrows to navigate” nos indica cómo debemos accionar el postmontaje.

---

5.5 **Interfaz 5** Segunda multiplicación del universo narrativo

---

5.5.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



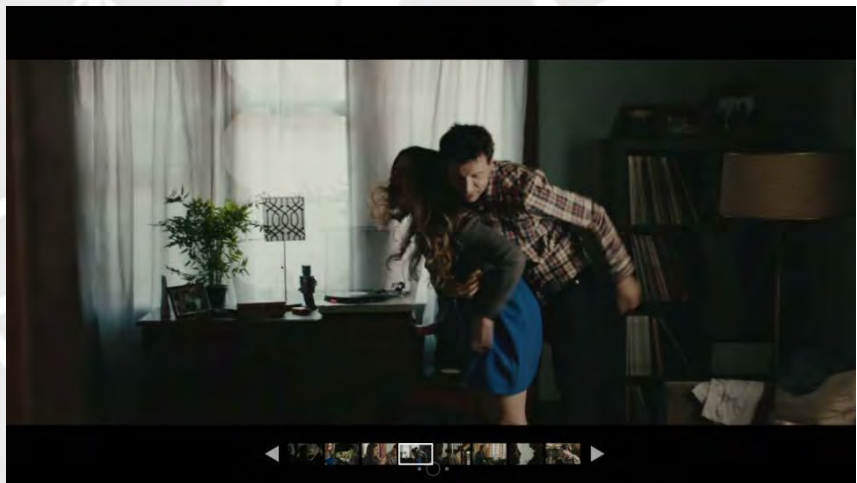
---

5.5.2 **Descripción** En la parte inferior de la imagen principal, podemos visualizar cuatro mosaicos que le permiten al postmontador reconstruir el sentido de la historia desde cuatro puntos de vista, los cuales pertenecen a distintos universos narrativos, a pesar de que, en los cuatro universos paralelos, encontramos diferentes acciones de los personajes.

---

5.6 **Interfaz 6** Tercera multiplicación del universo narrativo

5.6.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

5.6.2 **Descripción** En la imagen inferior, podemos visualizar que los cuatro mosaicos anteriores (5.5.1) se han multiplicado dividiéndose cada uno en dos, lo cual nos proporciona ocho universos narrativos, entre los cuales el postmontador podrá seleccionar y así generar diversas posibles combinaciones de los universos paralelos.

---

5.7 **Interfaz 7** Cuarta multiplicación del universo narrativo

5.7.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

5.7.2 **Descripción** En la parte inferior de la imagen principal, podemos visualizar ahora dieciséis mosaicos desprendidos de los cuatro universos paralelos anteriores (5.6.1). Cada uno representa un universo paralelo. Esto le permite al postmontador tener más de dieciséis combinaciones posibles. Cada elección del postmontaje es una interpretación distinta del universo narrativo, lo cual hace compleja su visualización total. Se puede postmontar la obra una y otra vez hasta alcanzar diversas interpretaciones y sentidos narrativos.

---

5.8 **Interfaz 8** Restauración y reunificación de los universos narrativos multiplicados

---

5.8.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

5.8.2 **Descripción** Una vez que los universos narrativos llegan a las dieciséis posibilidades de los mundos plausibles, las imágenes se vuelven a unificar, volviendo a una pantalla dividida, como en el inicio (5.4.1), correspondiente a cada punto de vista de los personajes.

---

5.9 **Interfaz 9** Unificación total del universo narrativo

5.9.1 **Croquis o captura de pantalla**

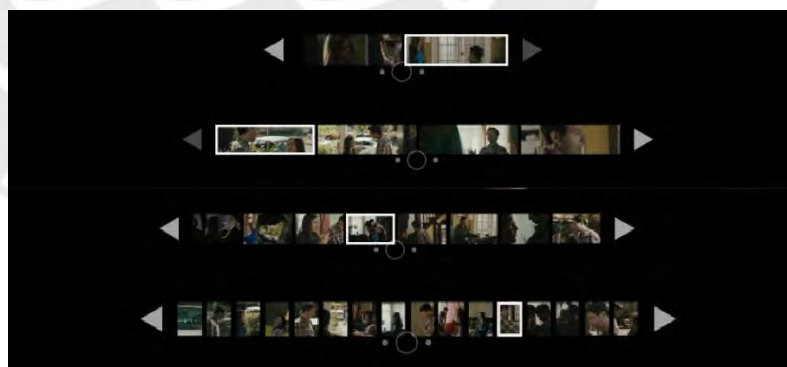


5.9.2 **Descripción** La unificación de los universos narrativos o de los mundos paralelos se da de manera que las múltiples posibilidades se superponen en todos los espacios en el que las acciones fueron realizadas. Ello implica que se produzca un efecto de multiplicidad de los personajes, los cuales van recorriendo cada uno sobre los pasos de los diversos movimientos, acoplándose uno por uno hasta volver al plano inicial para volver a empezar el cortometraje, pero en un universo paralelo distinto.

**6.0 – Interactividad**

Nº	Indicador	Descripción y procedimiento
6.1	<b>Recurso o elemento de interacción</b>	Mosaicos o ventanas de acceso a los universos múltiples paralelos

6.2 **Croquis**



6.3 **Interfaz física** Los puntos de acceso físicos se pueden encontrar a través del mouse, haciendo clic sobre los mosaicos o las ventanas de acceso. También pueden hallarse mediante las flechas direccionales del teclado. En caso de visualizarse el cortometraje mediante un dispositivo móvil o pantalla táctil, se puede acceder digitando sobre los mosaicos. De esa manera, el

---

postmontador puede realizar la elección de su propia secuencia para reconstruir el sentido narrativo desde su propia experiencia audiovisual.

---

*Nota:* La tabla nos ha permitido apreciar la estructura y diseño de postmontaje. Evidenciando las posibles rutas que pueden tomar la narración, así como las diversas combinaciones que puede adoptar la narración propuesta en el cortometraje *Possibilia*.

#### **4.3.1.5. Colofón**

*Possibilia* es un video interactivo bajo la modalidad de postmontaje selectivo y paralelo. Eko Studio diseña *Possibilia* a partir de la teoría de los mundos posibles o, como ellos mismos lo denominan, los “multiversos”. Es un cortometraje complejo que nos muestra una manera dinámica de construcción narrativa, en la que la estructura justifica el diseño de postmontaje. Es una manera de expandir o extender el universo narrativo que enriquece la experiencia del espectador a través del postmontaje; cada pantalla desplegada se convierte en una multipantalla, y permite así visualizar más de una historia del multiuniverso a la vez con un punto de vista distinto.

Con esta propuesta dinámica y original, Eko Studio nos muestra lo flexible que es el software Treehouse para el diseño de narraciones interactivas. Es decir, el guionista ya no debe concebir la historia en términos solamente narrativos, sino también en la experiencia del diseño que le brindará al espectador y las posibilidades de postmontaje que este podrá ejercer sobre el contenido. Ello implica nuevos retos para los escritores, un campo poco explorado, puesto que los manuales, gurúes y escuelas de guion no han asimilado estos nuevos discursos narrativos en la formación de profesionales del guion, pese a que la interactividad es ya el reto de las llamadas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

### **4.3.2. *WarGames*, la multiplicidad de pantallas y el postmontaje paralelo**

#### **4.3.2.1. Descripción general**

*WarGames*<sup>73</sup> (2018) es una serie de seis capítulos con duraciones entre 11 a 24 minutos. Fue creada por Sam Barlow, cofundador de Eko Studio, con un costo de 14.2 millones de dólares en coproducción con MGM. Está inspirada en la película de ciencia ficción del mismo nombre, estrenada en 1983. La nueva versión, a diferencia de la película en la que un joven experto en computadoras inicia por error la Tercera Guerra Mundial, trata sobre un grupo internacional de hackers compuesto por jóvenes activistas que buscan la paz mundial a través de la informática. El grupo está liderado por Kelly (interpretada por Jess Nurse), hija de dos oficiales militares, que busca vengar la muerte de su madre, asesinada en circunstancias conspirativas. Eko Studio pone a prueba su software, mostrando otras posibilidades de videos interactivos para el postmontaje narrativo, e incursiona, de esta manera, en productos seriados, lo cual podemos considerar como un aporte a la producción de videos interactivos, que abarca otros géneros y formatos.

#### **4.3.2.2. Estructura narrativa**

*WarGames* nos presenta diversos puntos de vista dentro de una misma temporalidad que enriquece la narración. La narración audiovisual se presenta con una estética de las múltiples pantallas en un concierto de voces y escenas presentadas de manera simultánea en una misma pantalla que actúa, a su vez, como marco y contenedor de otras pantallas, las cuales pueden ser desplazadas y reordenadas por el postmontador. Maneja una estética de convergencia de pantallas como la cámara de un celular, la

---

<sup>73</sup> Vea aquí todos los capítulos de la serie interactiva: <https://helloeko.com/wargames>

webcam y cámaras de seguridad, lo cual da naturalidad en su estética que involucra al espectador. Podemos seguir permanentemente a Kelly, personaje principal conectado a la cámara de su computadora y la de su celular, cuyas grabaciones están en vertical, generando un simulacro de la comunicación en la era de los dispositivos móviles. La cámara sigue activada. Los personajes se encuentran dentro y fuera del encuadre. Transmite una estética de la videollamada o la del chat mediante la webcam, dándonos una perspectiva desde la subjetiva de las cámaras personales de Kelly, Torch y Zane, quienes pueden observar a los demás a través de cualquier cámara que puedan hackear, desde un dron, otras webcam de computadoras personales, cámaras de seguridad y hasta del satélite. El espectador puede tener una perspectiva de observador y puede reconstruir los hechos de la narración. La fragmentación de *#WarGames* se hace parte de la estética, ya que la aparición de múltiples pantallas flotantes permite cambiar de punto de vista, como si estuviéramos dentro de la misma conexión, pasando de un lugar con una lectura paralela a través de las múltiples cámaras, lo que nos da la posibilidad de hacer zapping dentro del relato filmico (Gaudreault y Jost, 1995, p.92).

#### **4.3.2.3. Postmontaje narrativo**

Lev Manovich (2011) llama “montaje espacial” a dos o más pantallas enmarcadas o superpuestas dentro de una pantalla principal, lo que nos permite tener diversos puntos de vista en un solo espacio. «El montaje espacial representa una alternativa al montaje cinematográfico temporal, donde se sustituye el modo secuencial tradicional por uno espacial» (p.398). A diferencia de un montaje lineal, acá la jerarquía es suprimida. El espectador o postmontador decide con su elección la secuencia de cada una de las pantallas, lo cual configura mecánicamente el sentido de la narración.



Tal como lo menciona Julie Muncy: «Estas elecciones subjetivas de puntos de vista alteran sutilmente la historia, cambiando la personalidad de Kelly, cambiando sus propias lealtades e intereses para que coincidan con los tuyos» (20 de marzo de 2018). El argumento se modifica automáticamente de acuerdo a la cantidad de interacciones que realiza el postmontador. Así, en la parte superior de la pantalla, una línea de acción va registrando, en tiempo real, dichas intervenciones que hacen única la experiencia audiovisual para cada espectador activo. Al respecto, Walsh Michael opina: «Nos encanta cómo al final del episodio obtenemos un mapa de cómo nuestras decisiones llevaron a la historia a ir en diferentes direcciones, pero ya estamos obsesionados con todos los lugares a los que no asistimos» (Michael, 14 de marzo de 2018).

La serie explora el postmontaje selectivo permitiendo seleccionar el punto de vista desde el que presentará nuestra propia interpretación. No ubicamos su narrativa dentro del postmontaje paralelo, puesto que las acciones se centran desde la cámara de Kelly, la protagonista y es este el punto de vista principal, a diferencia de *Possibilia*, en que la construcción de una narrativa paralela tiene la misma importancia. En *#WarGames*, la interface le permite al postmontador rotar las pantallas flotantes seleccionando el punto de vista y el sentido de la historia. De esa manera, la posibilidad de un montaje espacial le permite al postmontador una cuasi-omnisciencia narrativa, generada por las multipantallas, lo que le permite priorizar el encuadre según el punto de vista de interés:

La utilización de la frecuencia repetitiva junto a la modificación del punto de vista del acontecimiento o situación que se vuelve a mostrar en el relato es un procedimiento narrativo que normalmente parte de la limitación informativa que tiene el espectador de la primera ocasión en que se muestra el suceso para posteriormente completar la información de manera que el espectador tenga un conocimiento integral de lo sucedido. (Prósper Ribes, 2013, p.283)

El postmontador decide cuánto tiempo permanecer en cada una de las pantallas flotantes. Y, aunque el postmontador puede tener una visión general de todos los sucesos, solo podrá mantener la focalización en una pantalla a la vez y decidirá qué punto de vista adoptar para interpretar la historia desde su propia experiencia narrativa.

#### **4.3.2.4. Análisis estructural**

Nos centraremos en el primer capítulo de *#WarGames*, debido a que los demás capítulos se encuentran diseñados bajo los mismos parámetros y dinámicas. Cada determinada pantalla modifica las acciones y decisiones de los personajes dentro de la narrativa, la cual implica que el mismo capítulo deba verse varias veces para poder percatarse de los cambios. La serie no especifica los tipos de variantes que encontrará el postmontador con cada decisión. Los cambios los hace de manera sutil y, justamente al ser vista más de una vez, se encontrarán dichos cambios y se podrá hacer un contraste entre las acciones de su primera visualización con las de una segunda, tercera y etc. Al finalizar el capítulo, podemos ver un resumen de las escenas resaltantes y nuestro nivel de interacción, el cual se va plasmando en la parte superior de la pantalla principal, modificando y registrando el postmontaje para definir las escenas y el sentido de la historia.

**Tabla 7***Análisis del cortometraje WarGames.*

<b>1.0 - Datos identificativos</b>		
<b>Nº</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
1.1	<b>Título</b>	#WarGames
1.2	<b>Autoría</b>	Dirección: Sam Barlow
1.3	<b>Descripción básica</b>	#WarGames watches you.
1.4	<b>Género</b>	Acción, conspiración
1.5	<b>Dirección web</b>	<a href="https://helloeko.com/wargames/episode-one-chasing-bryce?autoplay=true">https://helloeko.com/wargames/episode-one-chasing-bryce?autoplay=true</a>
1.6	<b>Año</b>	2018
1.7	<b>Idioma/s</b>	Inglés
<b>2.0 - Descripción general</b>		
<b>Nº</b>	<b>Indicador</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
2.1	<b>Descripción contextual</b>	Eko Studio, plataforma especializada en producción y alojamiento de contenido de video interactivo
2.2	<b>Temporada y duración</b>	Primera temporada, seis capítulos de duración variable
2.3	<b>Sinopsis general</b>	<p>Kelly es hija de dos altos mandos de la milicia norteamericana. Su madre murió en manos del ejército afgano. Kelly pasa sus días liderando una red internacional de hackers que busca combatir con todo aquel que atente con la tranquilidad y la paz mundial. Ahí Kelly conoció a Zane, un estudiante universitario y a Torch, una especialista hacker rumana.</p> <p>Es con ambos con quien más interactúa y planifica los ciberataques. Ellos atacan desde sus habitaciones a través de drones, o ingresando a otras computadores y cámaras.</p> <p>La obsesión de Kelly cambia cuando una periodista acusa a su madre de</p>

traición a la patria. Kelly, sus amigos, su hermano Jake y su novio Raphael empezarán a seguirla y buscar las pruebas necesarias para limpiar la memoria de su madre.

2.4	<b>Tiempo</b>	11 minutos de visualización
2.5	<b>Capítulo analizado</b>	Primer capítulo: Chasing Bryce
2.6	<b>Sinopsis del primer capítulo</b>	<p>El capítulo inicia con el ataque a un músico de rap relacionado con un dictador de un país del Medio Oriente. El ataque se produce por medio de un dron tripulado por Kelly. En otras visualizaciones, es Torch quien ataca y, en otra distinta, es Zane quien tripula el dron. El ataque se realiza, en algunas ocasiones, en la piscina de la casa del rapero y, en otras, en el interior de la casa, pero al final el dron termina siendo destruido.</p> <p>De pronto, Jake llama a Kelly y comparte con ella un reportaje en el que acusan a su madre, asesinada en Afganistán, de traición a la patria. Kelly llama a su padre, pero este le dice que es parte de la política. Kelly llama a Torch y a Zane para planear el ataque que harán a la periodista que propaló la falsa noticia en los medios.</p> <p>Kelly llama a su novio Raphael, quien se encuentra en una conferencia, para pedirle apoyo. Al inicio, se resiste, pero finalmente acepta ayudarla para hacerle una trampa a la periodista que se encuentra en la misma conferencia.</p>
2.7	<b>Modalidad de postmontaje narrativo</b>	<p><b>Tipo:</b> postmontaje selectivo</p> <p><b>Descripción:</b> <i>#WarGames</i> nos presenta una pantalla principal que contiene otras pantallas. La estética que produce la videollamada, las cámaras de seguridad típicas de los establecimientos, la webcam que nos proporciona lo íntimo de las computadoras personales, entre otras, proviene de las pantallas que se encuentran dispuestas de manera flotante, lo cual nos permite un panorama de lo que sucede en diferentes espacios sin la necesidad de cortes de planos y escenas.</p>

Todo lo vemos de manera cuasi-omnisciente gracias a la multiplicidad de pantallas suscitadas por diversas cámaras. Conforme vamos interactuando con dichas pantallas flotantes, estas se van reacomodando en diversas posiciones, lo cual influencia en el desplazamiento visual, modificando el interés, el cual no tiene un inicio y un final. La pantalla flotante predomina en la parte central de la pantalla total y nos permite establecer, a su vez, la atención como punto focal.

El postmontador selecciona una pantalla flotante complementándola con las diversas pantallas que van apareciendo alrededor, como la de los otros personajes, pero también con noticias, fotografías, memes, chats, entre otros, que permiten una lectura completa y que depende del postmontaje selectivo para la construcción de un sentido narrativo.

2.8	<b>Aspectos dominantes</b>	<p>El aspecto principal que caracteriza la estética de <i>#WarGames</i> es la disposición de pantallas flotantes de manera vertical y horizontal.</p> <p>El postmontador utiliza la selección para ir construyendo el sentido narrativo de manera visual, puesto que el audio se escucha en un primer plano, aunque la pantalla flotante se encuentre visualmente en segundo plano.</p> <p>Cada visualización, dependiendo del postmontaje narrativo que realice el espectador, irá cambiando las acciones y decisiones de los personajes y, por ende, el sentido narrativo.</p>
-----	----------------------------	--

### 3.0 – Contenido

Nº	Indicador	Descripción y procedimiento
3.1	<b>Descripción del vídeo</b>	<p>- <b>Estilo en el montaje:</b> Montaje espacial</p> <p>- <b>Aspectos formales:</b> La forma en la que entendemos la historia no es a partir de corte y empalme, ni de plano contra plano, ni en corte por espacio y tiempo. El marco de la pantalla alberga diversas pantallas, y se tiene varias lecturas a la vez. Cada subpantalla cuenta una historia en espacio y tiempo, grabada en toma secuencia y de forma casera a través de la autograbación</p>

con celulares o webcam.

De esa manera, una escena está compuesta por la totalidad de las pantallas y no por los cortes. El montaje genera tensión por el contraste de las escenas.

Así, por ejemplo, podemos ver lo que sucede en la habitación de Torch en Rumania y ver lo que sucede en EE. UU., en casa de Kelly.

Es la lectura múltiple lo que nos provoca la dinamicidad. Como un espectador cuasi-omnisciente, sabemos qué sucede en diferentes espacios, lo cual nos da la idea de que nos encontramos monitoreando todo lo que sucede con los personajes, de que somos uno más de los hackers y observamos a los demás a través de sus propias pantallas.

---

3.2	<b>Tipologías de vídeos</b>	La posibilidad de tener muchas pantallas nos permite visualizar diversos contextos a la vez, de manera que podemos ver lo que sucede en casa de Kelly, mientras que también vemos lo que sucede en Long Island. Ello nos proporciona diversos contextos a la vez.
3.3	<b>Medio multimedia</b>	<p>Podemos decir que: <i>#WarGames</i> no contiene otros medios multimedia fuera del video en sí. Sin embargo, dentro de la pantalla, se nos presenta diversos formatos de video y registros de cámaras, lo cual puede considerarse como si la multimedia se produjera dentro del mismo video.</p> <p>Tenemos grabaciones realizadas con la estética de la webcam, grabaciones con la estética vertical del celular, cámaras de vigilancia, cámaras del dron que manipulan los hackers, pantallas de televisión, pantallas en la que se comparte memes. Es decir, construimos nuestra propia lectura de postmontaje narrativo a través de diversos medios y formatos, pero todo incluido desde un solo universo que es el video y la pantalla en su totalidad. La multimedia existe, pero no de manera externa, sino endogámica e integrada.</p>
3.4	<b>Medio interactivo</b>	Contiene interactividad. El video está diseñado para que el espectador deba intervenir y postmontar el sentido narrativo a través de las diversas pantallas, focalizando su atención dentro de la pantalla en su totalidad, lo cual, a su

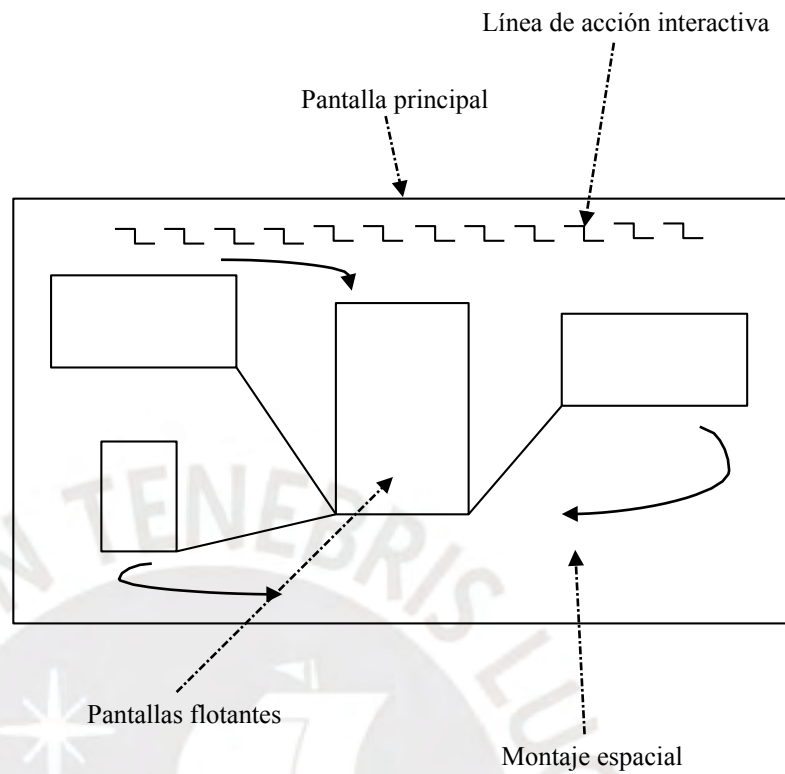
vez, está modificando la estructura general de todo el capítulo.

3.5	<b>Descripción del interactivo</b>	La interactividad se produce a través de la selección que debe hacer el postmontador de las diversas pantallas flotantes, las cuales puede organizar y reorganizar, registrando el nivel de interacción, lo cual modifica las acciones de los diversos personajes y sus decisiones.
3.6	<b>Tipologías de interactivos</b>	Cada pantalla aparece según el personaje principal. Estas van complementando la totalidad de la narración de la escena, permitiéndole al postmontador colocar su mirada e interés centrando uno de los diversos videos flotantes. Tendrá, de esa manera, una priorización focalizada de un suceso de la escena compuesta por las multipantallas.
3.7	<b>Transiciones</b>	Las transiciones están determinadas por el ordenamiento de las pantallas flotantes a través del postmontaje narrativo.
3.8	<b>Descripción de las transiciones</b>	Cada pantalla contiene una narración que complementa la totalidad de lo que acontece en cada escena. Al hacerlo, las demás pantallas se comprimen dando una visualización aproximada más que una lectura completa, puesto que la imagen desplazada es pequeña en contraste con la pantalla central que abarca una mayor proporción con respecto a la pantalla principal y contenedor de las multipantallas.

#### 4.0 Estructura y funcionalidades

N°	Indicador	Descripción y procedimiento
4.1	<b>Estructura principal</b>	<i>#WarGames</i> está compuesto por diversas escenas narrativas contadas a través de pantallas flotantes. Nos muestran los personajes y acciones que componen la escena. Es un mundo observado y que nos observa también.
4.2	<b>Descripción</b>	Podemos ver diferentes aspectos de la imagen que corresponde a formatos propios de la cámara del celular, del dron, de la webcam. Las pantallas flotantes de <i>#WarGames</i> nos permiten modificar la no estructura a través del postmontaje, lo que define la historia que veremos.

4.3 Croquis



4.4	<b>Título funcionalidad</b>	Postmontaje selectivo
4.5	<b>Descripción</b>	Al estar compuestas las escenas por pantallas flotantes y tener la posibilidad de ser reorganizadas, le permite al postmontador seleccionar dichas pantallas, y construir su propio sentido y experiencia narrativa, lo cual hace única su visualización.
<b>5.0 - Interfaz</b>		
Nº	<b>Indicador</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
5.1	<b>Interfaz 1</b>	Inicio de reproducción



5.1.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



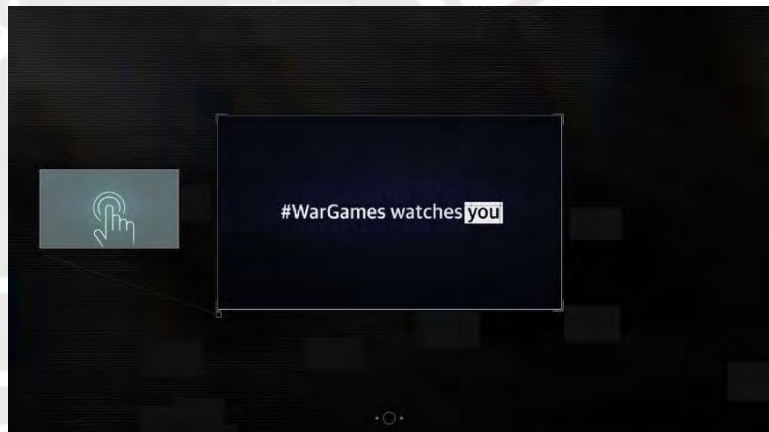
---

5.1.2 **Descripción** Al iniciar se nos muestra una interfaz en la que podemos ver en la parte superior izquierda el nombre de la serie, el número y el capítulo, seguido por la duración de reproducción. En la parte central, se nos muestra una línea de reproducción.

---

5.2 **Interfaz 2** Introducción A

5.2.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



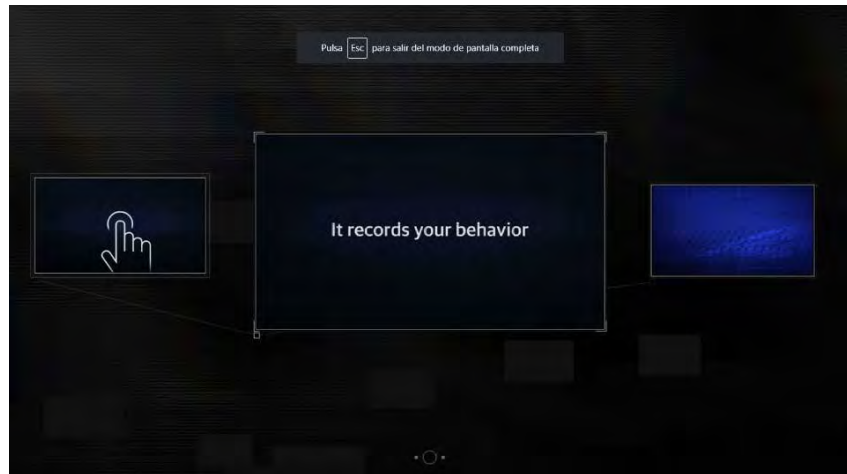
---

5.2.2 **Descripción** Al ingresar, se nos presenta dos pantallas flotantes. En una de ellas, se nos indica la manera de interacción; en la otra, una frase que nos advierte que el programa está registrando nuestra actividad: “#WarGames watches you”.

---

5.3 **Interfaz 3** Introducción B

5.3.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

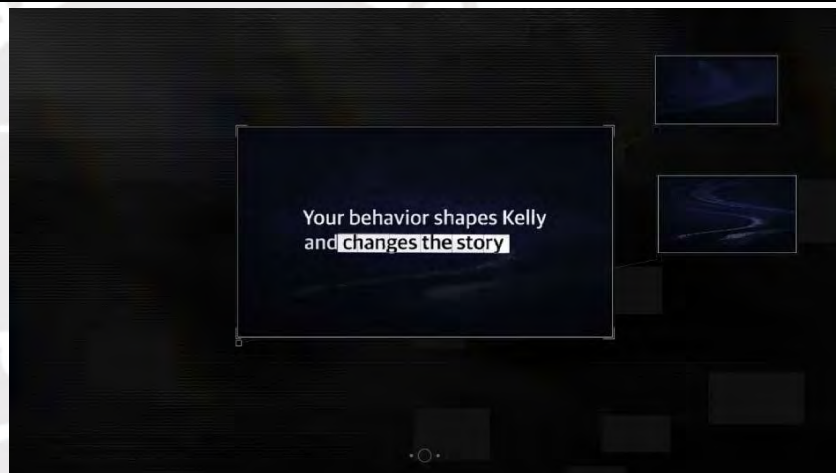
5.3.2 **Descripción** Al mover el mouse, visualizamos (5.2.1): “It records your behavior”, la cual modifica y determina el sentido narrativo.

---

5.4 **Interfaz 4** Introducción C

---

5.4.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



---

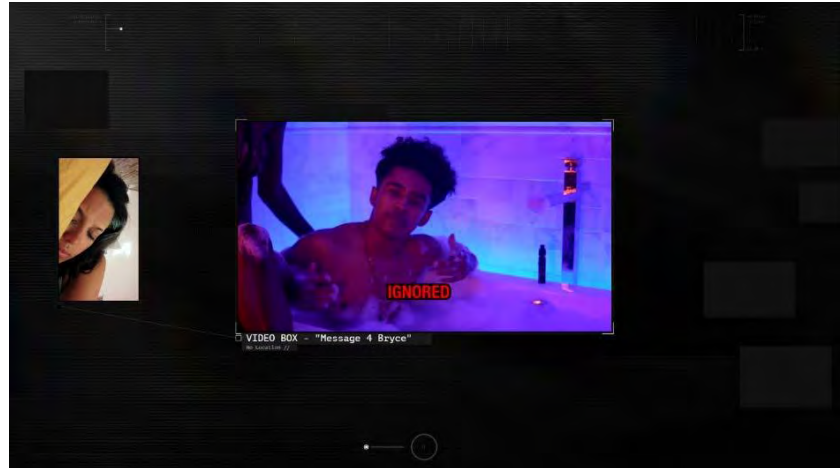
5.4.2 **Descripción** “Your behavior shapes Kelly and changes the story”. La dinámica de tiempo dedicada a cada pantalla flotante y reordenamiento de las mismas determinarán el sentido narrativo, lo cual personaliza la experiencia de la serie para cada postmontador.

---

5.5 **Interfaz 5** Pantalla de inicio del primer capítulo o episodio

---

5.5.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



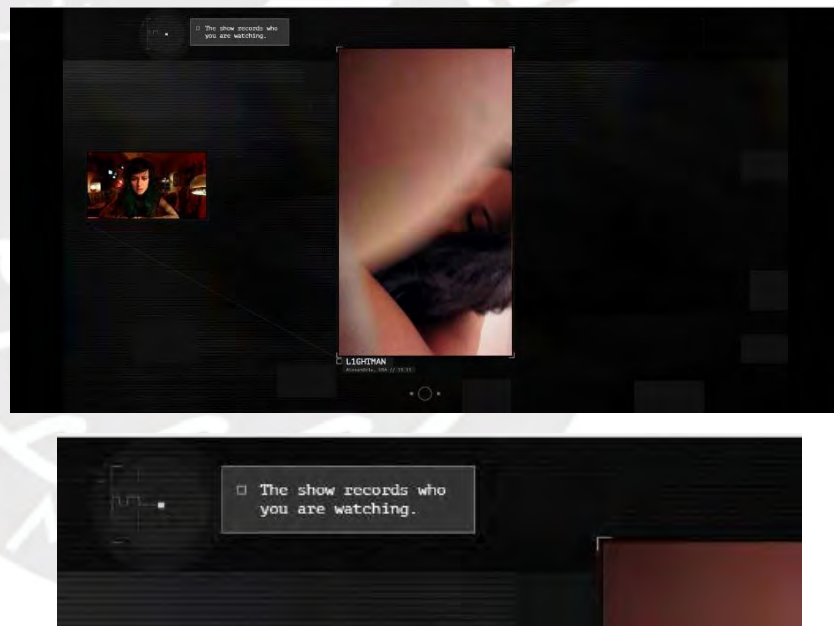
---

5.5.2 **Descripción** Una vez iniciada la reproducción, se nos presenta dos pantallas flotantes. La primera pantalla a la izquierda, grabada en un formato vertical, como un celular, muestra a Kelly, el personaje principal. La segunda pantalla en la parte central es un videoclip que da inicio a la primera escena.

---

5.6 **Interfaz 6** Desplazamiento de pantallas flotantes.

5.6.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



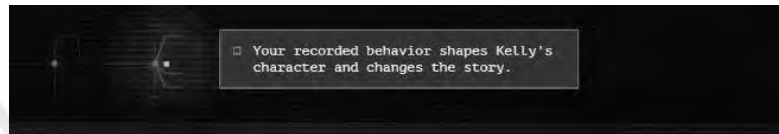
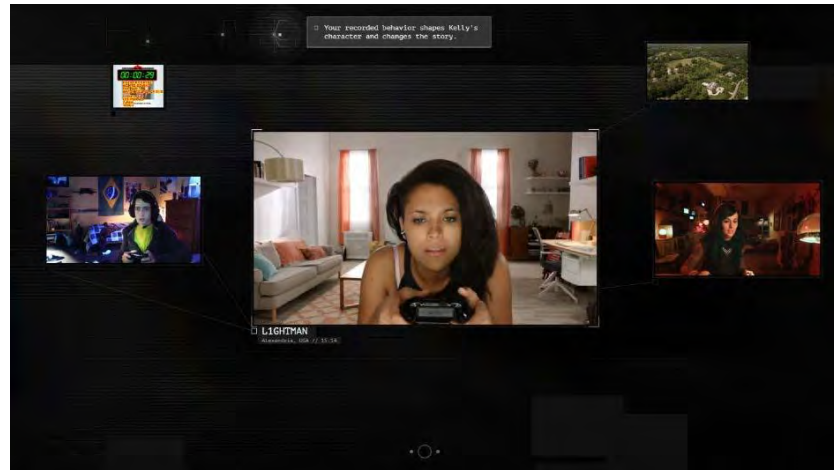
---

5.6.2 **Descripción** En la parte superior, en algunos casos, nos aparece un diálogo: “The show records who you are watching”. En él, se nos recuerda que nuestras interacciones están siendo monitoreadas por el programa y que, según el tiempo que nos detengamos en un punto de vista determinado, el sentido de la narración irá evolucionando.

---

5.7 **Interfaz 7** Desplazamiento total del universo narrativo a través de las pantallas flotantes

5.7.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



5.7.2 **Descripción** Observamos que la escena está compuesta por diversos puntos de vista a través de pantallas desplazadas a largo de la extensión de la pantalla principal. Tenemos una lectura de la escena global; de igual forma, un diálogo en la parte superior de la pantalla nos indica: “Your recorded behavior shapes Kelly’s character and changes the story”.

5.8 **Interfaz 8** Nueva visualización de la misma escena en 5.7.1, comparación de interacción.

5.8.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**



5.8.2 **Descripción** Para comprobar la variante según nuestro registro de postmontaje, decidimos volver a interactuar centrándonos en los cambios que nos permite la escena. En la interacción anterior (5.7.1), era Kelly quien toma el mando del juego. En esta nueva visualización, es Zane quien pilotea el dron.

5.9 **Interfaz 7** Nueva visualización de la misma escena en 5.8.1, comparación de

5.9.1 **Croquis o  
captura de  
pantalla**

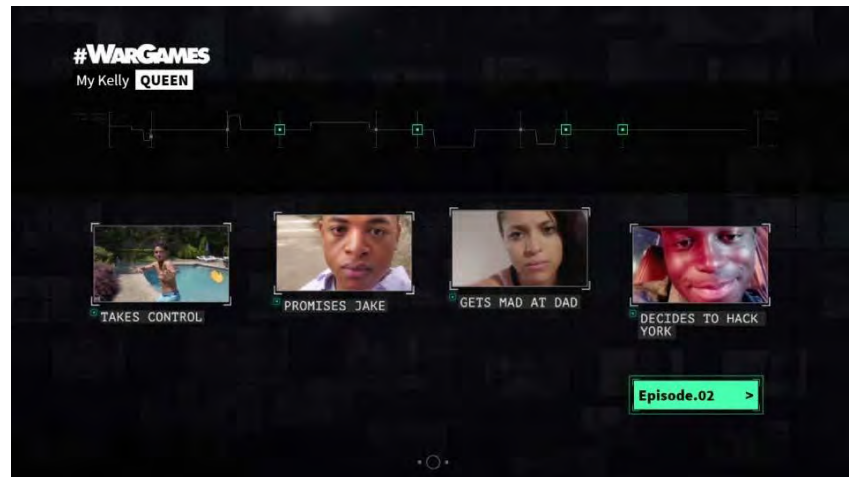


- 5.9.2 **Descripción** En una tercera visualización de la misma escena vista en 5.7.1 y 5.8.1, si nuestra atención la colocamos en Torch, encontramos que en escena ingresan dos niños a su habitación, elementos narrativos que no encontramos en nuestras dos navegaciones anteriores.
- Estos elementos son muy sutiles y la plataforma no indica cuántas variantes existen, lo cual hace difícil el trabajo de ir encontrando una cantidad exacta de variantes en la escena. En nuestro caso, fue después de varias interacciones que nos percatamos de los cambios.

**6.0 - Interactividad**

N°	Indicador	Descripción y procedimiento
6.1	<b>Recurso</b>	<p>La interacción en <i>#WarGames</i> se produce a través del postmontaje de las pantallas flotantes, lo cual permite al espectador reorganizarse y centrarse en la imagen que desee, marcando la posibilidad del sentido narrativo. Es decir que lo que ve cada espectador varía según el postmontaje que realice.</p> <p>Sin embargo, no sabemos exactamente cuántas variantes de la misma escena o videos existen, por lo que se tiene que experimentar una y otra vez. Al finalizar el capítulo, nos aparece una interfaz que nos brinda información a través de un registro gráfico de una línea de acción interactiva que permite ver la frecuencia del postmontaje realizado.</p> <p>Cada visualización del mismo capítulo demarcará un nivel de interacción y postmontaje distinto. Asimismo, debajo de la línea gráfica, nos presenta los puntos claves en que la historia ha variado.</p>

### 6.1.1A Croquis



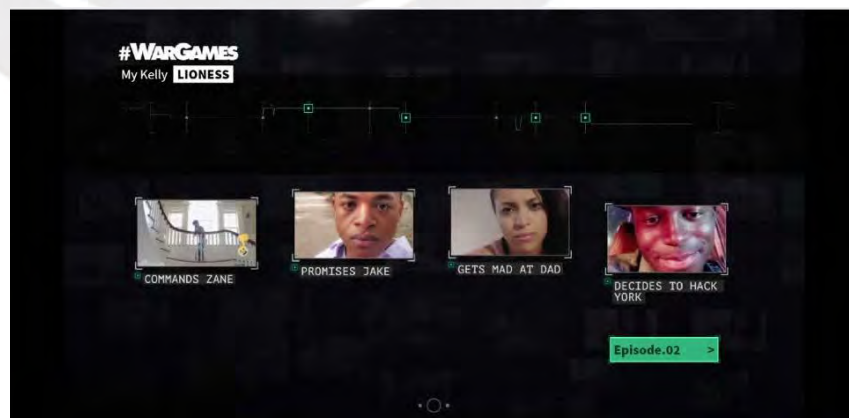
### 6.1.1B Descripción

En la interfaz, podemos observar en la parte superior el nombre de la serie y una denominación de la actitud del personaje influenciada por el postmontaje: “My Kelly QUEEN”. La interacción ha sido moderada y el programa lo denomina de esa manera.

Debajo y centrada podemos ver la línea de acción interactiva, que indica los cuatro puntos de variación en la narración, la cual se encuentra resumida en la parte inferior a través de una captura de cada secuencia y una denominación de las actitudes desarrolladas por cada personaje en cada punto variable: “TAKES CONTROL, PROMISES JAKE, GETS MAD AT DAD y DECIDES TO HACK YORK”.

Dichas secuencias son reconocidas por el programa como puntos de inflexión en la narrativa. Al final de la pantalla, siempre y cuando dejemos correr el tiempo que decide el programa, nos aparecerá un botón que nos permitirá poder avanzar de manera directa al siguiente capítulo, en este caso, el episodio 2.

### 6.1.2A Croquis



### 5.1.2B Descripción

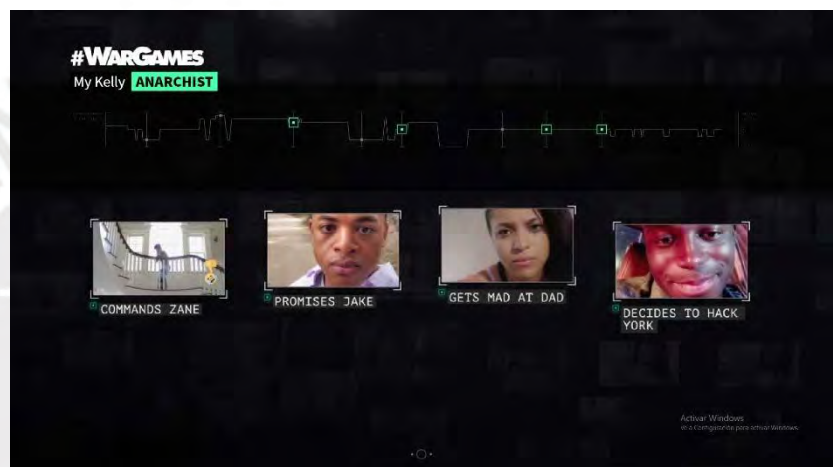
La variante de postmontaje, aplicando otro ritmo de interacción, nos muestra la siguiente interfaz con una nueva lectura que podemos visualizar en el

gráfico de la línea de acción interactiva. Podemos ver, en la parte superior, la denominación de la interacción por parte del espectador: “My Kelly LIONESS”, la cual ha sido más intensiva.

Además, podemos visualizar los puntos de interacción denominados como “COMMANDS ZANE, PROMISES JAKE, DETS MAD AT DAD Y DECIDES TO HACK YORK”, cuatro puntos narrativos que, si bien se encuentran cercanos a los del gráfico anterior (6.1.1A), nos deja ver otras variantes y ritmo de interacción en la primera viñeta de la izquierda. En la imagen anterior (Ibíd.), encontrábamos la siguiente descripción: “TAKES CONTROL”, la cual varía en esta siguiente visualización por “COMMANDS ZANE”.

---

### 6.1.3A Croquis



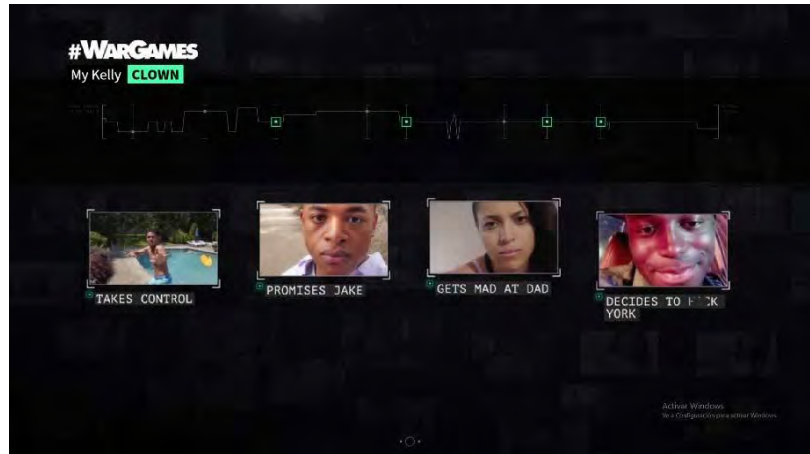
---

### 6.1.3B Descripción

Para esta tercera interacción, no encontramos variantes en las visualizaciones de las cuatro viñetas. En donde sí encontramos variaciones es en la línea gráfica del tiempo espacial, identificando los nodos o puntos de postmontaje narrativo.

Asimismo, en la parte superior, encontramos variaciones e informaciones sobre la interacción: “My Kelly ANARCHIST”.

#### 6.1.4A Croquis

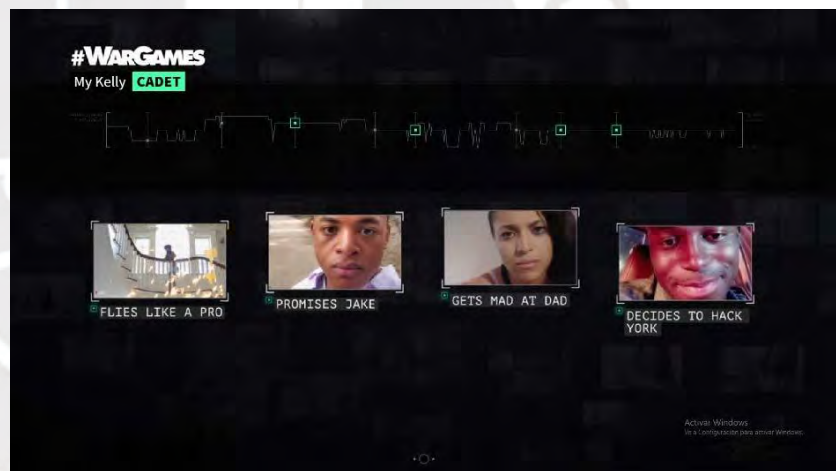


#### 6.1.4B Descripción

En cuanto a viñetas, estas se vuelven a repetir como en el apartado 6.1.2A. Sin embargo, podemos diferenciar claramente la frecuencia de participación y selección con un ritmo distinto de los anteriores.

El único cambio significativo lo encontramos con el nivel de participación y riesgo que hemos tenido: “My Kelly CLOWN”. Podemos comprobar que el personaje de Kelly, al igual que el de sus compañeros principales, es más bromista y ligero en sus decisiones, al igual que lo son estas últimas.

#### 6.1.5A Croquis



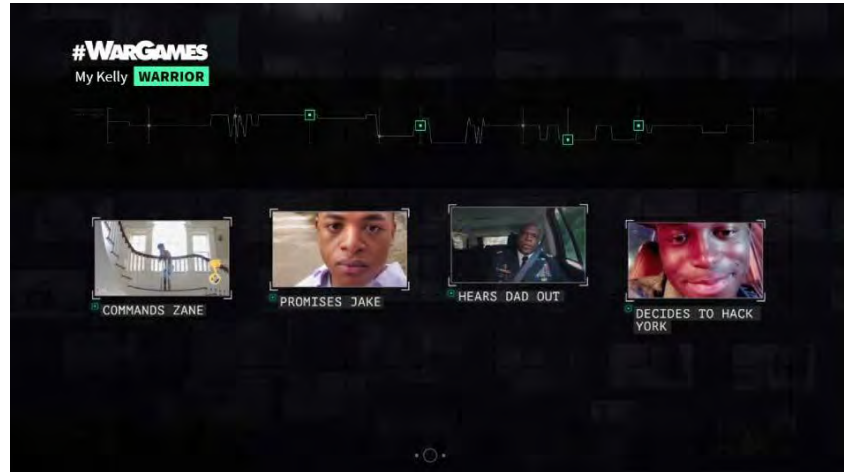
#### 6.1.5B Descripción

En esta versión de interacción, hemos obtenido una variante en la primera viñeta empezando por la izquierda: “FLIES LIKE A PRO”. Diferente de las interfaces 6.1.1A y 6.1.2A, en las que se resalta la tripulación del dron por parte de Kelly.

De igual forma, encontramos otras lecturas de nuestra participación en la línea de acción interactiva, la cual se encuentra nominada en la parte superior como “My Kelly CADET”. Nos presenta una variante en la personalidad de Kelly, mucho más aguerrida y decidida.



### 6.1.6A Croquis

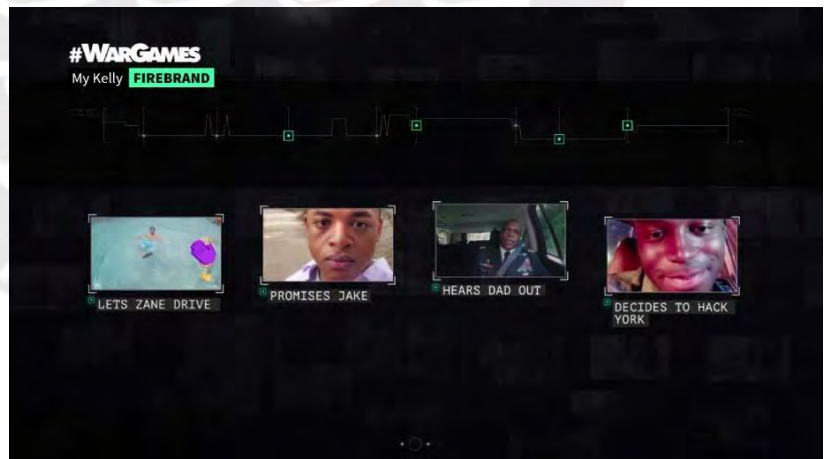


### 6.1.6B Descripción

En esta versión de interacción, encontramos dos variantes en la interfaz: la primera, con respecto a la línea de participación interactiva, la cual es denominada por el programa como “My Kelly WARRIOR”, cuya variante en la actitud del personaje es la de una personalidad fuerte como en 6.1.5A.

La siguiente variación se ubica en las viñetas de resumen, con una variante en la tercera imagen empezando por la izquierda, denominada “HEARS DAD OUT”, en que vemos al padre de Kelly fastidiado en una conversación que tuvo con ella. La viñeta difiere de nuestras anteriores interacciones, en las que veíamos a Kelly y, debajo de dicha viñeta, la descripción de “GETS MAD AT DAD”.

### 6.1.7A Croquis



### 6.1.7B Descripción

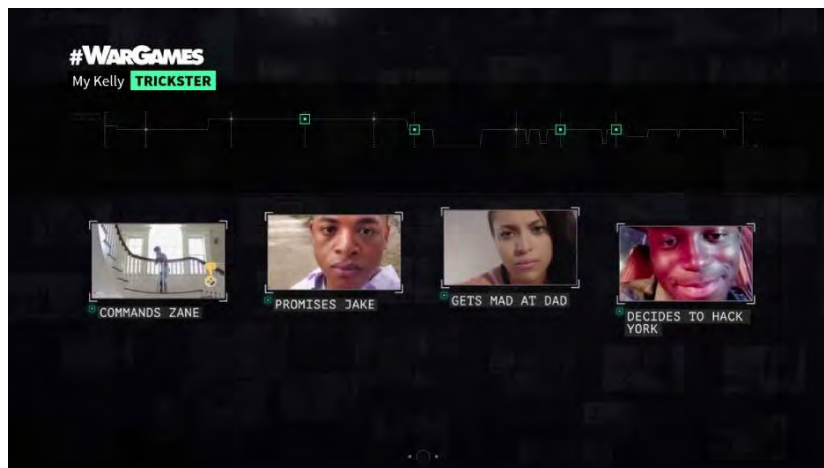
En esta versión de interacción, la interfaz vuelve a tener dos variantes. La primera se halla relacionada a nivel de interacción denominado en la parte superior izquierda como “My Kelly FIREBRAND”.

La segunda variante la encontramos en la primera viñeta empezando por la izquierda, denominada “LETS ZANE DRIVE”. Las demás viñetas guardan

relación con la interfaz visualizada en 6.1.6A.

---

#### 6.1.8A Croquis



---

#### 6.1.8B Descripción

En esta versión de nuestra interacción, encontramos solo una variante, que corresponde con nuestro nivel de interacción, la cual modifica a su vez el comportamiento de nuestro personaje principal, denominada “My Kelly TRICKSTER”.

En dicho postmontaje, la personalidad de Kelly es mucho más hábil para engañar a sus opositores. El rasgo es un cambio ligero y es visible en su actitud.

---

#### 6.2 Interfaz física

Los puntos de accesos físicos se pueden encontrar a través del mouse, haciendo clic sobre las pantallas flotantes y reordenándolas. Asimismo, en caso de visualizarse mediante una pantalla táctil, se puede acceder digitando sobre las pantallas flotantes. De esa manera, el postmontador puede reorganizar las pantallas. El programa va registrando la frecuencia de interacciones definiendo el sentido narrativo y creando una experiencia personalizada.

---

*Nota:* La tabla nos ha permitido apreciar la estructura y diseño de postmontaje espacial. Las múltiples ventanas disponibles para ser armadas a disposición e interés de cómo entender la narración de *WarGames*.

#### 4.3.2.5. Colofón

*#WarGames* es una serie interactiva que emplea el espacio de la pantalla para dinamizar la forma de ver y experimentar la narrativa no solo a través de las acciones y

la narración, sino también por su forma de componer las escenas, lo cual nos permite otra forma de experiencia audiovisual. La utilización de pantallas flotantes vuelve única la relación entre el espectador y la narración no-lineal, en la que la jerarquía de los sucesos direcciona la mirada. Así, el espectador, al postmontar las pantallas flotantes, genera un patrón propio que es monitoreado por el software, que reorganiza, a su vez, la narración y la decisión de los personajes según la frecuencia y ritmo del postmontador.

Una crítica generada en torno a la manera en la que está diseñada la narración y sus posibilidades de cambios es que no sabemos cuántas rutas narrativas existen por cada capítulo (Webster, 09 de febrero de 2018). Para nosotros, los retos que proponen los videos de narrativa múltiple radican en su posibilidad de postmontaje, en el que el espectador participa de la reedición. Es un diseño que, para el objetivo de Eko Studio, permite lucir su software Treehouse mostrar las posibilidades de generar contenido y brindar otra forma de experiencia audiovisual.

#### **4.4. Diagnóstico general: Hacia una propuesta**

Eko Studio está innovando la manera de generar contenido interactivo. El espectador participa postmontando la historia de acuerdo con las posibilidades narrativas predispuestas. Yoni Bloch ha encontrado la forma de producir contenido interactivo de manera sencilla: «No estamos tratando de quitarle el poder al narrador, estamos tratando de permitirle construir un mundo más grande» (Alexander, 14 de noviembre de 2017). Sin duda, se trata de un inicio para encontrar el lenguaje que predominará en los próximos tiempos, «[...] que será una competencia entre grandes televisoras vs. nuevas propuestas independientes» (Rincón, 2011). Es un nuevo paradigma que, en el tiempo, será de alguna manera el estándar. «La llegada del universo digital y el consecuente proceso de convergencia que se genera transformará la TV en un medio bidireccional

donde la repuesta inmediata del consumidor afectará a la industria en todos sus niveles» (Pérez de Silva, 2000, p.26).

Definitivamente, estamos en camino a una nueva relación y costumbre con el entretenimiento audiovisual: «En este cambio es posible un cercano matrimonio entre el televisor y el ordenador (los contenidos serán válidos para cualquiera de los terminales), algo que cuestionará las funciones que estos dos electrodomésticos han desempeñado hasta ahora en el hogar» (Pérez de Silva, 2000, p.43). En este espacio virtual, el espectador mantiene y exige la necesidad de interactuar con el contenido, cambiarlo, conversar, transformarlo; por este motivo, las nuevas plataformas se encuentran investigando cada vez más poder cederle el control al espectador, un reto que no solo invita a replantear la forma de producción, sino que también exige repensar el trabajo del guionista, quien debe buscar nuevas maneras de acercar la narración interactiva al postmontador.

El guionista debe asumir nuevos retos, pensar en cómo diseñar la historia captando al público con la posibilidad de múltiples sentidos narrativos: «El espectador de hoy busca cada vez menos parecerse a los demás» (Pérez de Silva, 2000, p.139). Así, el guionista se dirige a un espectador independiente: «El espectador de esta nueva era, de la era digital, decide» (Ibíd., p.139).

## CAPÍTULO V

### DE LA IDEA AL GUIÓN DE POSTMONTAJE NARRATIVO:

#### “UNA HOJA DE RUTA”

##### 5.1. Para qué una hoja de ruta

Para escribir un guion convencional, el realizador, cuenta con una serie de teorías, manuales, formatos, tutoriales que permiten la puesta en forma de dichos guiones. Sin embargo, es poca la literatura que podemos encontrar sobre cómo empezar a escribir un guion para un video interactivo. Nos encontramos ante un formato en el que aún falta mucho por profundizar y explorar, por esa razón aún se desconoce todo el potencial, tanto técnico como expresivo de este campo, así como sus limitaciones. A diferencia de un video convencional, el guionista debe pensar no solamente en la historia, sino también en las formas y variadas combinaciones. Se trata de diseñar la narración de una historia con posibilidad de extender sus dimensiones y mundos posibles, con diversos puntos de acceso, giros, clímax, conflictos, desenlaces, finales, etc.

Proponemos así una *Hoja de Ruta* compuesta por diversos formatos y esquemas que permiten llevar a cabo un proyecto de video interactivo. Para ello, hemos tomado como punto de partida las modalidades y nociones conceptuales del postmontaje narrativo aquí planteadas. Pautas que establecen un plan organizado; abarcando desde la idea misma hasta la escritura de un guion de postmontaje, ya sea para generar contenido de ficción, documental, videoclip, etc.

##### 5.2. Fases de producción en el postmontaje narrativo

Uno de los factores fundamentales de toda realización audiovisual, sea convencional o no, es la producción. Formada por tres etapas: la preproducción, la producción y la

postproducción, además de una etapa previa: desarrollo del proyecto. Cada una de ellas implica fases y tiempos que apuntan a un objetivo final: «el estreno» (Carpio, 2012, p.213). Así, en la ideación del proyecto, se trabaja desde la idea hasta la escritura del guion. Una vez culminada esta etapa y aprobado el guion, se inicia con la primera etapa de producción. En la preproducción se abarca con todo lo que implica el diseño de producción: presupuesto, propuesta estética, casting, etc., basándose siempre en un desglose de guion. En la siguiente fase, la producción, se hace una puesta en forma, llevando al campo de la realización aquello que se ha ideado en papel. Y, por último, la fase de postproducción, en la que el material grabado empieza a tomar forma en la edición para luego ser distribuido, transmitiendo la esencia narrativa en todo el proceso.

De igual forma, se procede en la realización de un video interactivo. El cuidado en la organización y planificación es de suma importancia; sobre todo en la fase inicial: el desarrollo del proyecto. Ya que, por lo usual, la narración multilineal está sujeta a un diseño de intervención y diálogo con el espectador. Sin embargo, no hay ningún manual o procedimiento establecido que guíe al realizador de este formato en una adecuada organización de la producción. Por ello, nosotros proponemos el postmontaje narrativo como una herramienta útil en esta primera etapa. Una hoja de ruta que pretende ser un punto de partida para cualquier realizador de video interactivo. Y, para fines prácticos, nos ocuparemos en este trabajo únicamente de la fase de desarrollo de proyecto de un guion para un video interactivo. Teniendo tres aspectos principales: la preparación de la idea, el flujo de trabajo de un esquema narrativo y el proceso para el diseño de interacción entre narración y espectador. Para nosotros, el éxito o fracaso de las demás etapas de producción, dependen en gran medida de esta primera fase. Desde hacer un buen esquema de flujo narrativo y la construcción de una lógica coherente del proceso de interacción. Definimos así las etapas de producción de la siguiente manera:

## 1) DESARROLLO DEL PROYECTO

- Idea de historia multilínea o ramificada.
- Diversline.
- Multistory.
- Sinopsis escalonada.
- Esquema de flujo de postmontaje narrativo.
- Guion literario de postmontaje.

## 2) PREPRODUCCIÓN

- Desglose de guion de postmontaje.
- Guion técnico de postmontaje.
- Guion técnico de raccord.
- Storyboard.
- Diseño de producción.
- Equipo técnico.
- Propuesta estética.
- Propuesta de arte.
- Propuesta de foto.
- Propuesta de cámara.
- Propuesta de sonido.
- Estrategia de medios digitales e interacción.
- Guion multimedia y diseño de interfaz (wireframes).
- Maqueta o pruebas de diseño de postmontaje.
- Casting.

- Locaciones.
- Presupuesto.
- Plan de financiamiento.
- Plan de marketing.
- Plan de rodaje.

### **3) PRODUCCIÓN**

- Grabación.
- Pruebas de raccord.

### **4) POSTPRODUCCIÓN**

- Edición y premontaje.
- Postproducción audio y video.
- Postmontaje en plataforma y software de edición interactiva.
- Publicación en plataforma de video interactivo online.
- Difusión en web y en redes sociales.

Como apreciamos, la producción de un video interactivo, tiene como eje principal la organización de una narrativa multilínea, la continuidad durante la grabación y la predisposición de la interacción. En donde se explora las posibilidades técnicas y estéticas del postmontaje a través de su forma visual y la relación que tendrá con el espectador o postmontador en cada momento de intervención.

Es así, que consideramos de gran importancia la fase de desarrollo del proyecto; puesto que es en ese punto en donde, además de concebirse la historia, debe diseñarse



toda la experiencia del postmontaje. Justificamos de esta forma, una vez más, el hecho de solo incluir en esta Hoja de Ruta, dicha fase de producción.

### **5.3. Cómo empezar el desarrollo de un proyecto de postmontaje**

Iniciar un guion para un video interactivo puede ser complejo y confuso, sobre todo si no se cuenta con una guía o plantilla para ello. Lo formatos de guion que existen en el medio, solo se ocupan del guion lineal y convencional, el cual al adaptarse a un guion de multitramas deja en evidencia sus limitaciones. En la Hoja de Ruta que aquí proponemos, no solo hay que tomar en cuenta el diseño de la interacción, sino también en la experiencia que tendrá el espectador con tal interacción, la cual es entendida desde el punto de vista del postmontaje narrativo.

Hay que entender la narración de postmontaje como parte de un diseño fragmentado, el cual será reconstruido de una manera específica o en posibles combinaciones. Asimismo, dichos fragmentos deben considerar en cada final un punto de interés narrativo inconcluso, provocando la intervención del espectador para continuar con la acción, postmontando el fragmento con las diversas ramificaciones.

El guion consta del tratamiento de la estructura narrativa y todos los niveles que componen la modalidad o modalidades que puede abarcar la interacción. Así, para iniciar un guion de postmontaje hay que tomar en consideración las siguientes recomendaciones<sup>74</sup>.

---

<sup>74</sup> Eko Studio también propone cinco puntos que debe tener toda estructura: *Ofrecer opciones cada minuto*, es decir, generar momentos de intervención cada “45 segundos” dentro de un periodo de 1 minuto. *Generarse un plot o momento de giro*, en el que el espectador deba tomar decisiones, con el fin de mantener el interés constante. *Recompensar cada interacción*, una de las formas de fidelización del espectador con la historia es a partir de cada momento de intervención. *Recibir una recompensa inmediata*, por cada acción u obstáculo que deba pasar el espectador debe recibir una porción de información. *Generar un diálogo recíproco*, a través de comandos o interfaces, los cuales sirven como punto de acceso. En: <http://guides.helloeko.com/>

### 5.3.1. Sentido narrativo

La interacción del postmontador debe definir la lógica narrativa de una historia ramificada. Así, al elegir entre un camino u otro, está reconstruyendo y definiendo el sentido o rumbo que tomará la historia y, lo que finalmente, entenderá de ella.

### 5.3.2. Historia ramificada

La historia debe estar compuesta por secuencias que tengan más de una posible resolución y generen ramificaciones. Cada una de ellas debe contener la conclusión de la secuencia anterior y abrir otra resolución derivada, manteniendo una relación de causa y efecto. Encontramos tres tipos de historias ramificadas:

**Ramificación independiente o discontinua.** La historia está compuesta por diversas rutas, pero ninguna de ellas coincide o se entrecruza. Lo cual puede culminar con dos o más finales totalmente diferentes o adversos.

**Ramificación dependiente o interconectada.** La historia está compuesta por diversas rutas conectadas entre sí. Por tanto, se generan múltiples combinaciones, entrecruzando todas las ramificaciones creadas, de esta manera se entrelaza un tejido complejo de posibilidades. Las diversas ramificaciones tienen como posibilidad culminar en un solo o muchos desenlaces.

**Ramificación mixta o combinada.** Al igual que la ramificación dependiente, la ramificación mixta puede entrecruzarse como un tejido. Sin embargo, la historia culmina con más de un posible desenlace.

### 5.3.3. Intervención

La historia debe estar pensada para crear puntos de interrupción en cada escena, brindándole al espectador la posibilidad de construir el sentido narrativo participando en la elección o en la selección de determinadas opciones. La intervención en el postmontaje se puede dar de las siguientes formas:

**Intervención en el diálogo.** La interrupción se da durante una conversación dentro de la trama en la que se le ofrece al postmontador varias posibilidades de respuestas, frases, entre otras, para continuar con la fluidez del diálogo entre los personajes.

**Intervención de personajes.** La interrupción se produce en medio de la aparición de los personajes, dándole al postmontador la posibilidad de decidir cuántos de ellos pueden intervenir en la escena, definiendo así las acciones.

**Intervención en las acciones.** La interrupción se da durante la acción o acciones de uno o más personajes, brindando, al postmontador, opciones en torno a las consecuencias o continuación de dichos actos.

**Intervención en las decisiones.** La interrupción corta la toma de decisión de uno o más personajes, involucrando al postmontador en un dilema de juicio ético, moral o, simplemente, generando momentos de duda en el que tendrá que decidir por el personaje.

**Intervención según el punto de vista.** La interrupción sobre la narración puede darse desde dos aspectos: el *postmontador intradiegético*, con una visión subjetiva, en la que este decide la continuación afectando la personalidad o el mundo interno del personaje. Y, la segunda, el *postmontador extradiegético*, una visión objetiva, en la que el espectador toma una decisión que afecta el mundo externo y/o contexto del personaje o los personajes.

**Intervención en la reproducción.** Una de las más básicas interrupciones, en la que el postmontador debe asumir alguna actividad externa a la historia, pero que permitirá la continuidad de la misma.

**Intervención de selección.** La intermisión es dada mediante dos o más opciones que se le presentan al postmontador, el cual debe seleccionar ya sea entre un objeto y/o elemento que afectará directamente el sentido o rumbo de la historia.

**Intervención en la edición.** La interrupción de la fluidez es dada a través de escenas desordenadas o no establecidas bajo un patrón, brindándole al postmontador la posibilidad de decidir y establecer el orden de dichos fragmentos para poder empezar con la reproducción.

#### **5.3.4. Continuidad**

El espectador activo debe sentirse motivado, por el grado de interés o curiosidad que le suscite la historia, para asumir su papel de postmontador y seguir llevando adelante

la narración hasta la resolución final y cumplir con los retos o metas que le son impuestas para seguir con la reproducción del video.

### **5.3.5. Loop o bucle**

Un video interactivo puede ser reciclado, en cuanto que, al tener más de una posibilidad de sentido o rumbo narrativo, puede ser vista más de una vez. El postmontador puede ir reconstruyendo de una u otra manera la misma historia hasta agotar todas sus combinaciones, descubriendo nuevos elementos o hasta otra historia en las siguientes reproducciones.

### **5.3.6. Estructura divergente**

La estructura<sup>75</sup> que compone a un video interactivo, surge de la disgregación constante, multiplicándose y derivándose a otras posibles resoluciones. A ello le denominamos estructura divergente, cuyas características son las siguientes:

**Tramas, subtramas y microtramas.** Toda narración interactiva parte de una trama que es dividida en subtramas. Estas últimas, componen cada ruta narrativa de manera paralela y que, a la vez, también pueden ser divididas en microtramas.

**Ascenso y aceleración dramática.** En teoría, un video interactivo es más entretenido que un video convencional. Puesto que, para mantener a un espectador predispuesto al postmontaje, la estructura narrativa debe estar

---

<sup>75</sup> Para ver las diversas formas en la que podría construir las ramificaciones y el ritmo y sentido que tendrá una narración interactiva, revise el apartado 2.5.1.3. *Tipos de estructuras interactivas.*

compuesta por diversos giros narrativos (plot point, clímax, etc.) antes de cada corte. Lo cual hace que la historia esté en constante aceleración y/o ascenso dramático.

**Suspensión dramática.** Un elemento típico en toda estructura narrativa divergente es el cliffhanger. Este consiste en llevar al personaje a una situación extrema para luego ser interrumpida. Así, el espectador será obligado a continuar la historia, eligiendo una ruta de sentido narrativo, la cual determinará la resolución de esa situación extrema.

Entendemos así que cada uno de los parámetros y elementos que componen el postmontaje giran en torno a la construcción y reconstrucción del rumbo o sentido que tomará la historia, en una relación de necesidad y consecuencia. La misma que debe ser intervenida con fluidez, generando cambios significativos en la propia narración. La idea de postmontaje debe tener un diseño lógico y posible, en donde las directrices de la narración admitan la posibilidad de intervención y acción, eje importante para iniciar nuestro guion.

#### **5.4. De la idea al guion de postmontaje**

El primer paso para empezar un proyecto de video interactivo es la idea. Pero a diferencia de la cantidad de manuales que existen sobre el arte de la escritura, orientados al guion lineal o convencional. Iniciar la idea no solo es pensar en la historia, sino también en el diseño de su interacción —como ya lo hemos explicado líneas arriba— lo cual implica pensar en los posibles cambios y resoluciones que puede tener. No existe un formato establecido o estándar para la creación de una historia multilineal

o ramificada. Así, una vez definida nuestra propuesta y las diversas posibilidades que puede ofrecer dicha idea, pasamos a describirlas en lo que llamaremos: *diversline*, una herramienta que nos permitirá diseñar un mejor panorama de nuestra idea potencial.

#### **5.4.1. Del logline al diversline**

En los libros sobre guion convencional se recomienda que luego de tener la idea, esta se plasme en una de las primeras herramientas para empezar un guion: el *logline*. Blake Snyder (2010) la define como una premisa en la cual se escribe la idea resumida en una frase y debe dar a entender de manera clara y directa «de qué va la historia» (p.27), por lo general se escribe en una o dos líneas.

En el caso de una historia para un video de postmontaje esta herramienta no es práctica. Es así que nosotros proponemos el *diversline map*. Una herramienta que toma como referencia el logline; y que nos permitirá plantear una premisa y sus diversas vertientes. Un acercamiento visual a lo que se quiere diseñar dentro de una narrativa de postmontaje. El *diversline map* indica si las ramificaciones convergen en un solo final o en más de uno. El diseño del *diversline map* puede ser adaptado a la funcionalidad del diseño narrativo que se quiera proponer; así, cada secuencia debe ser unida por una flecha negra y roja si es cruzada hacia otra trama no perteneciente a su grupo.

Proponemos así, los diversos esquemas de *diversline map* (Figura 14 y 15), en los cuales mostramos las conexiones y variante

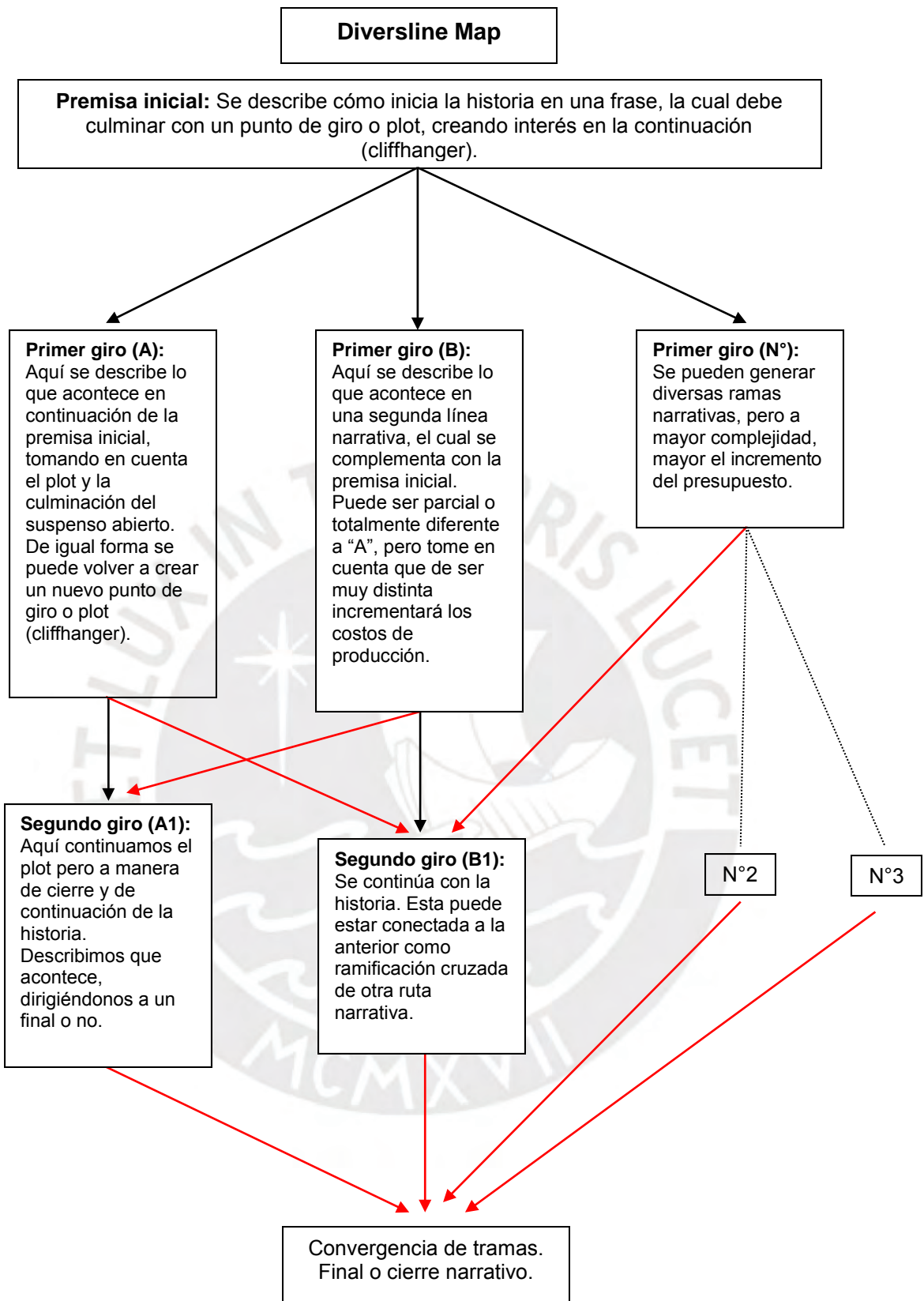


Figura 14: Mapa que conecta las diversas secuencias y rumbo de la historia con un solo final.



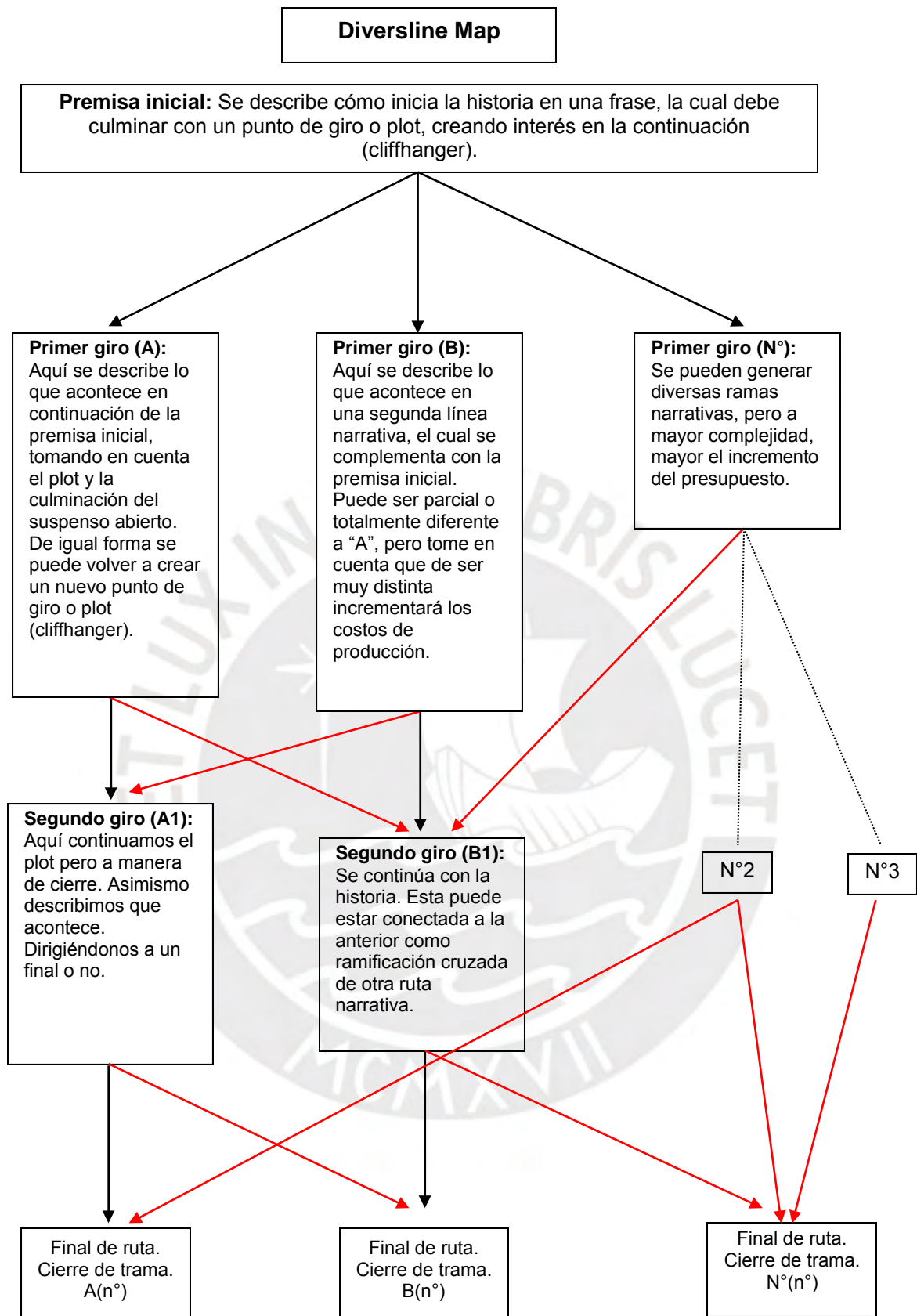


Figura 15: Mapa que conecta las diversas secuencias y rumbo de la historia con múltiples finales.

Podemos visualizar de este modo no solo el diseño de las posibilidades de interacción, sino también las subtramas que se atan unas con otras, lo cual nos muestra un panorama exacto de lo que está sucediendo a lo largo de la narración y cómo estas se entrelazan para encontrar un sentido que va modificando la historia según la intervención del postmontador. Las diversas tramas pueden concluir de dos modos: con un único final en el cual converjan todas las tramas y ramificaciones, en ese caso se le denominará Convergencia de tramas o también Final o cierre narrativo.

La segunda forma de concluir es a partir de finales correspondientes a las ramificaciones creadas, las cuales pueden estar cruzadas entre sí. En ese caso la denominaremos Final de ruta o también Cierre de trama. Cada postmontaje hará única su experiencia por las posibles combinaciones que pueda proporcionarle la narración. El diversline map debe ser adaptado a cualquier forma que requiera el diseño de la premisa y sus diversas variantes o modos de postmontaje, tomando en consideración la experiencia narrativa que se le quiere brindar al espectador.

#### **5.4.2. Del storyline al multistoryline**

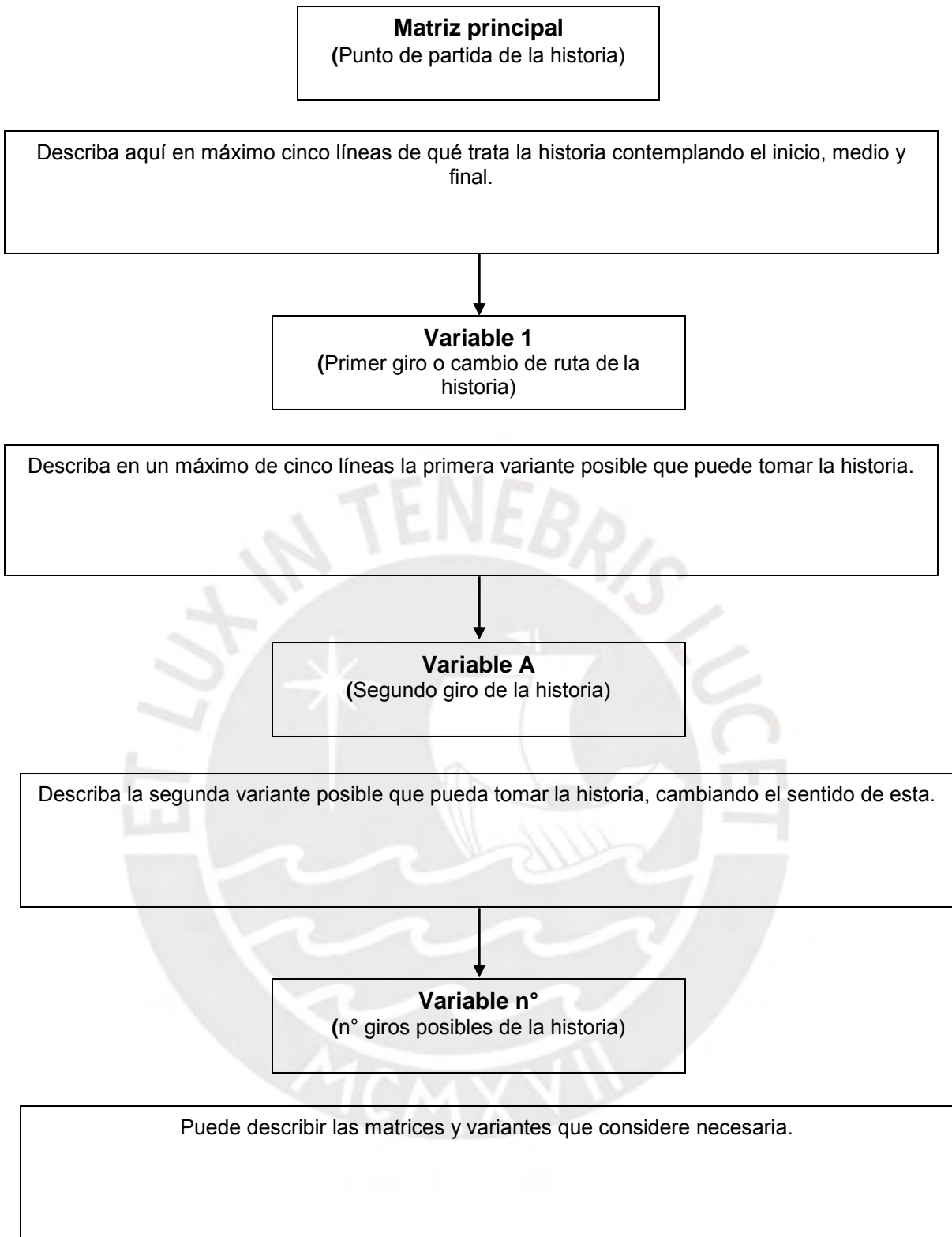
Doc Comparato (2010) define el Storyline como la matriz de la historia en donde se presenta el conflicto, el desarrollo y la resolución de esta, descrita en no más de cinco líneas divididas en tres bloques: inicio, medio y final (p.97).

El Storyline nos muestra ¿qué pasa? y ¿qué ocurre en la historia? Una herramienta totalmente práctica para una historia convencional. Sin embargo, que sucede cuando tenemos una historia que toma diversos rumbos, desarrollándose múltiples conflictos de manera paralela. El storyline, tal como está planteado no nos permite visualizar las diversas ramificaciones de una estructura de postmontaje.

Ante las limitaciones del storyline, nosotros proponemos el *multistoryline*. Una herramienta que permite distinguir las diversas variantes que puede tomar una historia ramificada, generando diversos conflictos de manera paralela.

A través del multistoryline visualizamos dos estructuras: la matriz principal, la cual compone el cuerpo de la historia; y, la matriz variable, la cual nos permitirá observar los cambios, según la cantidad de ramificaciones o multinarraciones que se generan. Cada matriz debe estar coordinada con el diversline map, la cual puede ser modificada y adaptada a las necesidades del proyecto. Así podemos visualizar, a simple vista, cómo se desarrollan los conflictos según las ramificaciones y de ese modo controlar el efecto que tendrá en el espectador según su elección (Figura 16).





*Figura 16:* La sinopsis escalonada o ramificada, busca a través de su forma mostrar las diversas variantes que va a tener la narración y especificar que sucede específicamente dentro de cada una de las escenas, a las cuales la vamos a denominar bloques.

### 5.4.3. Sinopsis escalonada o ramificada

Hemos visto dos herramientas que facilitan el armado de un guion de postmontaje: el Diversline Map y el Multi Storyline, ambas propuestas permiten avanzar nuestra historia teniendo en cuenta no solamente qué vamos a contar, sino también cómo la vamos a contar y cómo se estructura en cuanto a las posibilidades del postmontaje narrativo. Comparato (2010) define la sinopsis también como el argumento de la historia, un desarrollo mayor del storyline, el *conflicto-matriz* desarrollado en donde el personaje nace (p.109). La sinopsis debe responder a las siguientes preguntas: «¿Queda claro el objetivo del protagonista?, ¿Cuál es el clímax? ¿Es impactante?, ¿Cuáles son los rasgos principales del protagonista?, ¿Qué queremos explicar con esta historia?, ¿Vale la pena?, ¿Generará conflicto el problema planteado?» (p.110). En suma, la sinopsis<sup>76</sup> permite ahondar los elementos a detalle que componen la historia, compuesta por una o más hojas.

Una problemática que encontramos al emplear la sinopsis convencional con la descripción de una estructura de postmontaje, es que no nos permite registrar de manera paralela las diversas subtramas que se van desprendiendo de la trama principal. Es así que, siguiendo con la línea de una nueva mirada a los formatos estándar, proponemos como herramienta aplicada al postmontaje la *sinopsis escalonada o ramificada*. Esta permite ir registrando cada subtrama de manera tal que permite una fácil identificación de las mismas.

La sinopsis escalonada o ramificada está planteada por bloques, de manera, como dice su mismo nombre, escalonada o ramificada. En la cual colocamos, a medida que la historia varía, una descripción narrativa de lo que acontece en dicha subtrama. Así

---

<sup>76</sup> Hay que diferenciar la sinopsis larga a la que hace referencia Doc Comparato, con la sinopsis corta o comercial, la cual sirve para promocionar el producto audiovisual. La sinopsis larga está destinado a los realizadores, el equipo técnico, los productores, inversionistas, etc.

tendremos una lectura a modo de mapa, en la que sabremos los giros o plots narrativos. Dicha plantilla no es definitiva, es solo un punto de partida, puede modificarse y adaptarse a las necesidades y funciones de la misma historia.

La sinopsis escalonada o ramificada puede tener la extensión que se considere necesaria. Esta registra la forma a nivel de historia, en la que se ramifica y predispone las rutas de sentido que puede cobrar la narración, según la interacción (Figura 17).



<p><b>Sinopsis, primer bloque:</b> Puede tomarse como punto de partida de la historia, considerándose anterior a la primera división o multiplicación de los giros narrativos.</p>		
<p><b>Sinopsis, segundo bloque 1:</b> Primera división de la historia.</p>	<p><b>Sinopsis, primer bloque A:</b> Si se desea puede repetirse en los espacios vacíos lo que no ha variado, permitiendo tener una continuidad. Se sugiere que de ser así, se especifique con una nota o con un color determinado.</p>	
<p><b>Sinopsis, tercer bloque 2:</b> División de la historia.</p>	<p><b>Sinopsis, segundo bloque B:</b> División de la historia.</p>	<p><b>Sinopsis, tercer bloque n°:</b> Si la historia cuenta con una nueva división coloque aquí la alternativa, de tal manera que se podrá visualizar en una sola página, tratando de ser lo menos engorroso posible.</p>
	<p><b>Sinopsis, tercer bloque C:</b> División de la historia.</p>	<p><b>Sinopsis, cuarto bloque 1n°:</b> División de la historia.</p>
		<p><b>Sinopsis, cuarto bloque 2n°:</b> División de la historia.</p>

*Figura 17:* El multistorylinen debe contener todas las rutas o variantes que puede adoptar la historia. Utilice diversas formas de enumerarlas o denominarlas, de tal forma que se entienda su independencia o su unión a otras variantes.

#### 5.4.4. Esquema de flujo del postmontaje narrativo

El guion es la fase previa a la preproducción, ya que este nos permite saber que implementos necesitaremos para cada escena, cuantos actores habrá que contratar, el equipo técnico que se requerirá, en suma, cuánto va a costar realizar todo el proyecto. Así, una vez culminada la etapa en la que se estructura nuestra idea empleando las plantillas propuestas en los subcapítulos anteriores, pasamos al diseño del postmontaje. En esta se verá reflejado la puesta en escena de un video interactivo.

Por ello, proponemos dos fases que nos ayudará a trabajar en nuestra historia multilínea, identificando cada variable y nivel de interrupción. A la primera la denominaremos, *Esquema de Flujo* que a modo de mapa nos permitirá trabajar con la narración no lineal y las modalidades propuestas en este trabajo. La segunda fase, es la escritura del guion como tal. Proceso último en el que se verá reflejada la narración, lista para su puesta en forma.

Parte de la estética del postmontaje, es la modalidad y estructura de la narración. El guionista debe diseñar las rutas de acceso e interrupciones que comprenden la propia narración. A continuación, proponemos un esquema de flujo que, a modo de mapa, nos permitirá controlar la experiencia del espectador al interactuar.

El esquema de flujo está formado bajo dos criterios: la estructura narrativa no lineal (Narrativa de Ramas, Narrativa de Espinas de Pescado, Narrativa Paralela, Narrativa Enhebrada, Narrativa Concéntrica)<sup>77</sup> y la modalidad de postmontaje (Postmontaje de Continuidad, Postmontaje Paralelo, Postmontaje Ramificado, Postmontaje Selectivo, Postmontaje Performativo)<sup>78</sup>. En tal sentido, la historia multilínea diseñada con ayuda del *diversline*, el *multistoryline* y la *sinopsis escalonada* cobran forma en el esquema de

<sup>77</sup> Nos referimos a las diversas estructuras de narración interactiva que propone Florent Maurin. Las cuales hemos analizado en el punto 2.5.2. *Tipos de estructuras interactivas*.

<sup>78</sup> Sobre las diversas modalidades que hemos propuesto en este trabajo, revise el punto 3.1.2.5. *Poética y modalidades del postmontaje narrativo*.



flujo. Ya que a través de esta, se entenderán las diversas rutas narrativas generadas, así como sus posibles conexiones.

El esquema de flujo está compuesto por círculos o cuadrados, las cuales solo describen las acciones dramáticas en una o dos líneas, sin incluir diálogos. Al primer cuadrante o círculo que encabece la estructura la denominaremos *Matriz Divergente* y a los posteriores que derivan de ella, la denominaremos *Variante*. Estas últimas deben estar denominadas por una letra mayúscula y enumerada teniendo en cuenta el orden que ocuparan posteriormente en el guion de postmontaje. La unión entre la Matriz divergente y cada Variante, así como entre estas mismas, la denominamos *Puente* o *Conector Unidireccional* ya que solo conducen a un solo punto. Por el contrario, denominamos *Puente* o *Conector Bidireccional* a las conexiones cuya dirección puede abarcar a más de una variante y puede recorrer la narración en ambos sentidos. Asimismo, denominamos *interruptor* a cada unión entre Matriz y Conector o Variante y Conector. Todo el recorrido del esquema debe ser cerrado con una, o más de una, “Matriz de convergencia”, la cual cierra la historia.

Como ejemplo, haremos un esquema de flujo con una estructura de “*narrativa enhebrada*”, bajo una modalidad de “*Postmontaje Ramificado*”. Cabe recalcar que no existe un solo modelo de esquema de flujo, puesto que depende de la estructura y modalidad que se haya elegido diseñar (Figura 18).

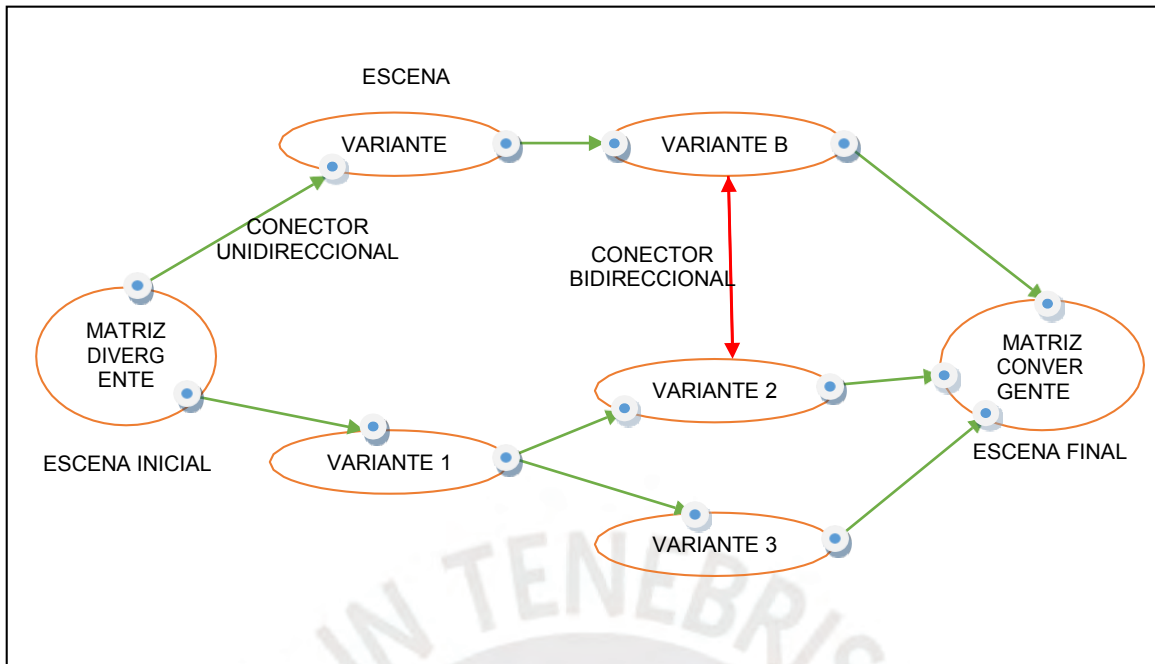


Figura 18: El esquema de flujo permite entender las rutas diseñadas y cómo estas se interconectan o dividen. En este caso, nuestro esquema sigue dos vertientes y con un solo final convergente. Sin embargo el diseño debe adaptarse a las necesidades de la historia que se desea narrar.

Posteriormente al diseño del esquema de flujo, se identifica cada elemento que compone la narración y se tabula en la plantilla de “Registro de Matriz de Flujo” con lo cual sentaremos la base para la escritura del guion (Figura 19). El esquema de flujo no solo permite reconocer la estructura que luego tomará la narración en el guion literario de postmontaje, sino también visualizar la experiencia de interacción del espectador. El esquema de flujo suplanta a la escaleta, una herramienta empleada para la escritura de guiones convencionales, debido a que nuestra propuesta permite organizar la historia y las diversas rutas en cuanto a estructura, permitiendo iniciar la escritura del guion de manera práctica.

<b>TÍTULO</b>	<b>NOMBRE DEL ESQUEMA DE FLUJO</b>	
<b>MATRIZ DIVERGENTE</b>	<i>ESCENA INICIAL</i>	Descripción de las acciones dramáticas. Presentación de la historia.
	<i>INTERVENCIÓN</i>	Descripción de la manera en que la historia es interrumpida por el espectador.
<b>VARIANTES</b>	<i>VARIACIÓN 1</i>	Descripción de las acciones dramáticas.
	<i>INTERVENCIÓN</i>	Descripción de la manera en que la historia es interrumpida por el espectador.
	<i>VARIACIÓN A</i>	Descripción de las acciones dramáticas.
	<i>INTERVENCIÓN</i>	Descripción de la manera en que la historia es interrumpida por el espectador.
	<i>VARIACIÓN 2</i>	Descripción de las acciones dramáticas.
	<i>INTERVENCIÓN</i>	Descripción de la manera en que la historia es interrumpida por el espectador.
	<i>VARIACIÓN B</i>	Descripción de las acciones dramáticas.
	<i>INTERVENCIÓN</i>	Descripción de la manera en que la historia es interrumpida por el espectador.
<b>MATRIZ CONVERGENTE</b>	<i>ESCENA FINAL</i>	Descripción de las acciones dramáticas. Resolución de la historia.

Figura 19: El registro de matriz de flujo, permite ordenar nuestras variantes e identificar en que momento y de qué manera se darán las interrupciones de los bloques, y por ende, saber la manera en la que el postmontador podrá interactuar para continuar con la historia según la ruta que se elija.

#### **5.4.5. Guion literario de postmontaje**

El guion es la organización final de nuestra idea. Contiene de forma organizada la trama de la historia de manera detallada, aquí se incluye la descripción de las escenas y

los diálogos. Para Doc Comparato (2010), la carga dramática de cada escena se transmite a través de los elementos que la componen: «El objetivo dramático de una escena se traduce en función dramática, el diálogo escrito para ser hablado; todas aquellas hojas de papel que nosotros llamamos guion final reciben un soplo de vida» (p.247). Cuando culminamos un guion, podemos afirmar que tenemos la obra audiovisual. La puesta en escena depende de ella, así como la edición, a pesar de que esta se pueda reescribir en sala de montaje. Cabe aclarar que el guion literario no incluye indicaciones o descripciones técnicas, puesto que este se ocupa solo de la estructura narrativa y las acciones dramáticas:

El primero [el guion literario] contiene todos los detalles necesarios para la descripción de la escena: su atmósfera y densidad, la intensidad de su acción dramática y la fuerza de su diálogo, sin incidir en exceso en cuestiones de planificación técnica, como movimientos de cámara, iluminación, detalles de sonido, etc. (p.248)

Existen diversos formatos y formas del guion literario; y muchos de los manuales y plantillas que abundan en el medio solo se ocupan del guion con una forma de escritura lineal. Por el contrario, en esta hoja de ruta, nosotros proponemos un formato de guion que nos permite atender las necesidades de una narración de postmontaje, siendo minuciosos en su composición. «El guionista actúa de igual forma que el arquitecto: no tapa una grieta con cemento, sino que busca las causas que la han producido» (p.252). El guion literario nos ayudará a distribuir la carga dramática de acuerdo a las características y diseño de una historia multilineal, lo cual nos hará más preciso a la hora de plasmar nuestro guion en una puesta en escena.

El esquema de nuestro guion consta de una columna vertical en la que se coloca el número de escena. Luego, tenemos una primera columna horizontal en la que

ubicaremos el encabezado de escena escrito en mayúsculas e indicando si es interior (INT.) o exterior (EXT.), seguido por la locación y la iluminación, día o noche. Debajo, describimos las acciones. Cuando un personaje habla, esta se colocará al centro, escribiendo el nombre del personaje en mayúscula y el diálogo debajo en minúsculas. En caso de haber ramificación; una vez acabada la escena, debajo, se dividirá celdas según la cantidad de divisiones. Se enumera por escenas ramificadas y debajo se la describe. En caso de diálogos se prosigue como en la columna horizontal anterior. A continuación, mostramos la plantilla que servirá para estructurar nuestro guion literario (Figura 20).

La plantilla de guion literario de postmontaje permite identificar los desplazamientos de las diversas rutas ramificadas que puede adoptar la narración. Así como la intervención en la narración, la cual permitirá la ramificación de la historia y generar otro sentido de la historia, la cual será ensamblada por el espectador. Además, como todo guion, este se puede adaptar a conveniencia de las necesidades de la estructura que se ha diseñado. Hay que tomar en consideración que el guion literario de postmontaje debe estar atado al Esquema de Flujo, puesto que este último nos permitirá supervisar la forma en la que la historia y las diversas variantes se desplazaran en el diseño de ruta, el cual será postmontado por el propio espectador.

<b>ESC</b>  <b>n°</b>	<p><b>INT. O EXT. LOCACIÓN. DÍA O NOCHE (ENCABEZADO DE ESCENA)</b></p> <p>Descripción de escena y contexto.</p> <p style="text-align: center;">PERSONAJE</p> <p style="text-align: center;">Diálogo</p>
-----------------------------	---

<b>ESC</b>  <b>n°</b>	<b>ENCABEZADO DE ESCENA</b>			
	Descripción de escena y contexto.			
	PERSONAJE			
	Diálogo			
	<b>ESCENA n°A</b>	<b>ESCENA n°B</b>	<b>ESCENA n°C</b>	<b>ESCENA n°Z</b>
	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción
	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE
	Diálogo	Diálogo	Diálogo	Diálogo
	<i>Descripción de la interacción y la forma en la que es intervenida la historia o continúa.</i>			
<b>ESC</b>  <b>n°</b>	<b>ENCABEZADO DE ESCENA</b>			
	Descripción de escena y contexto.			
	PERSONAJE			
	Diálogo			
	<b>ENCABEZADO DE ESCENA</b>			
	Descripción de escena y contexto.			
	PERSONAJE			
	Diálogo			
<b>ESC</b>  <b>n°</b>	<b>ENCABEZADO DE ESCENA</b>			
	Descripción de escena y contexto.			
	PERSONAJE			
	Diálogo			

	<b>ESCENA n°A</b>	<b>ESCENA n°B</b>	<b>ESCENA n°C</b>	<b>ESCENA n°Z</b>
	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción
	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE
	Diálogo	Diálogo	Diálogo	Diálogo
	<i>Descripción de la interacción y la forma en la que es intervenida la historia o continúa.</i>			
<b>ESC n°</b>	<b>ENCABEZADO DE ESCENA</b>			
	Descripción de escena y contexto. PERSONAJE Diálogo			
	<b>ESCENA n°A</b>	<b>ESCENA n°B</b>	<b>ESCENA n°C</b>	<b>ESCENA n°Z</b>
	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción
	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE
	Diálogo	Diálogo	Diálogo	Diálogo
	<i>Descripción de la interacción y la forma en la que es intervenida la historia o continúa.</i>			

Figura 20: El registro de matriz de flujo, permite ordenar nuestras variantes e identificar en que momento y de qué manera se darán las interrupciones de los bloques, y por ende, saber la manera en la que el postmontador podrá interactuar para continuar con la historia según la ruta que se elija.

#### 5.4.6. Recomendaciones de trabajo

Las herramientas propuestas en esta hoja de ruta permiten al guionista diseñar las pautas para la realización de un video interactivo, controlando la experiencia del espectador a través del postmontaje, proceso mediante el cual el postmontador podrá decidir la reconstrucción del sentido narrativo que cobrará la historia.

Asimismo, es preciso aclarar, que estos formatos deben ser entendidos como un punto de partida, puesto que va a depender de la estructura y modalidad que adopte el guionista para diseñar las diversas ramificaciones, en el orden de exploración en la que podrá desplazarse el espectador, descubriendo giros y rutas diversas y tantas como el guionista haya permitido.

Es por tal motivo que estas herramientas deban ser entendidas de manera flexible, es decir, que puedan ser adaptadas a la necesidad del diseño de postmontaje narrativo que se le quiera dar a la historia, con las ramificaciones e interconexiones necesarias. Recomendamos así, trabajar el diseño del guion de manera dinámica. Hay que entender, al menos en la parte del diseño de postmontaje como si se estuviera trabajando con un mapa.

En algunos casos, el uso del papel será limitante, por lo cual sugerimos trabajar en espacios más grandes y dinámicos. Como por ejemplo, una pared en la que se pueda colocar papelotes y trabajar mediante pósits y plumones de colores (Figura 21 y 22), o en su defecto, trabajar en una pizarra (Figura 23). De esta manera, el guionista, antes de sentarse a escribir todos los detalles de escenas y diálogos, podrá entender de manera clara la estructura y manera en la que permitirá el postmontaje.

Una vez culminado el diseño podemos pasar a diagramarlo en el ordenador, de manera directa, teniendo en claro nuestro diseño de postmontaje. Sin embargo, esto no implica que no podamos trabajar directamente en algún programa de diseño o con figuras que nos permitan la diagramación de las diversas herramientas.



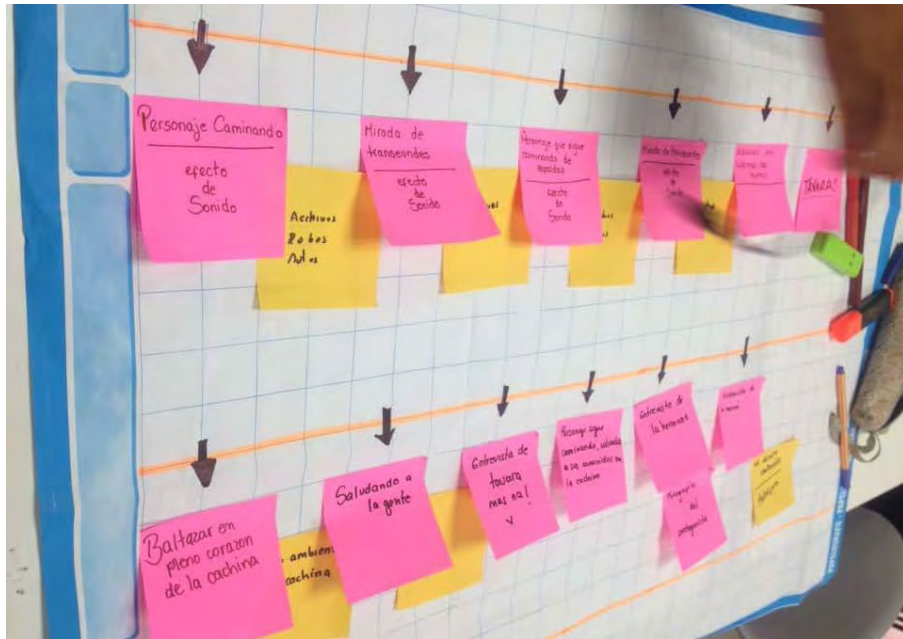


Figura 21: Diseñando una estructura en un papelote y mediante pósits, ir colocando las posibles escenas y unir las mediante flechas.

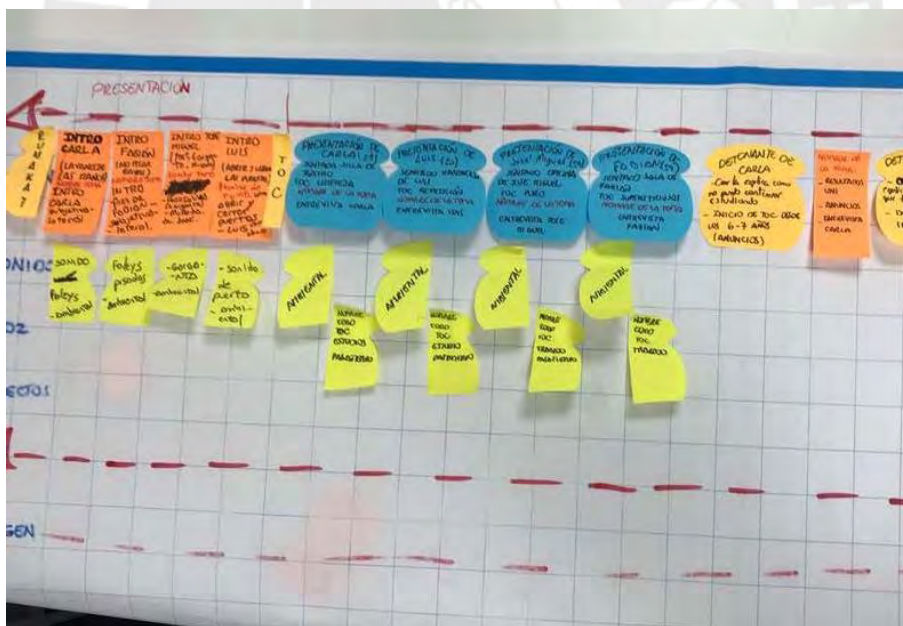


Figura 22: El diseñar las estructuras de esta manera, permite la fácil visualización de cómo se va dando las diferentes escenas en un diseño de postmontaje. De igual forma convierte el diseño de una manera dinámica.

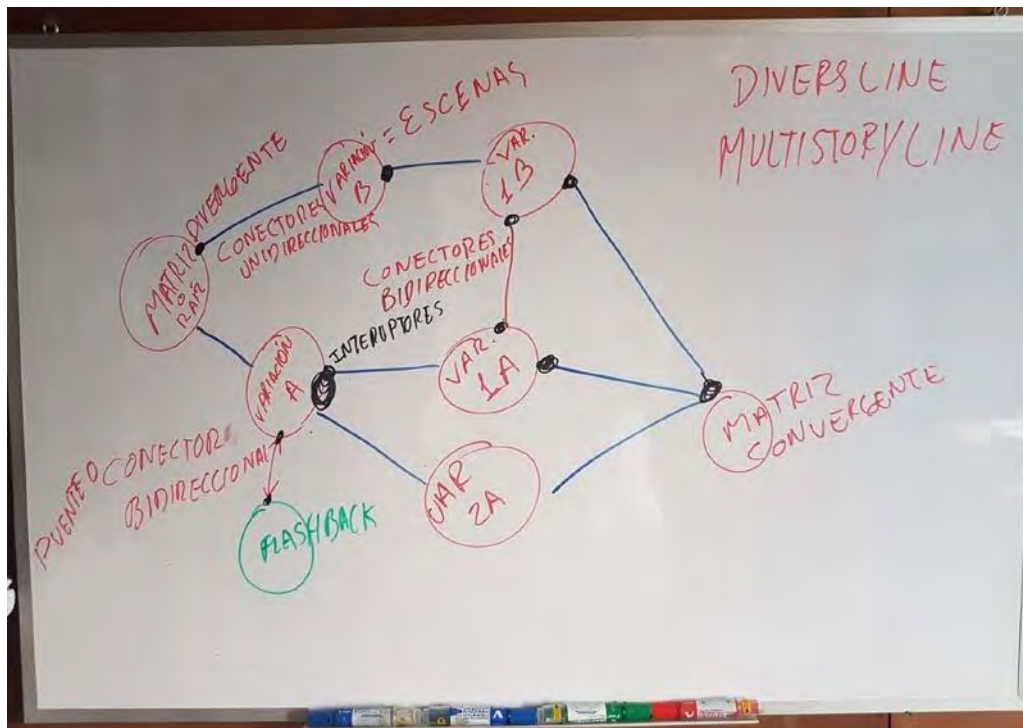


Figura 23: También pueden trabajarse mediante una pizarra y plumones de colores. Posteriormente si se desea puede pasarse al papel o al ordenador la versión definitiva.

### 5.5. Diagnóstico general

El postmontaje narrativo debe ser entendido como una estrategia tanto de producción como de recepción. El guionista debe concebir el diseño de interacción al mismo tiempo que crea la historia, puesto que, si bien es cierto, parte de una premisa, debe tener claro como continuará esta y sus posibles resoluciones. Implica pensar también en la manera que esta deberá ser premontada y dispuesta para su postmontaje y predecir el efecto que puede generar en el espectador.

La historia que se crea puede estar comprometida directamente con la manera en la que el postmontador va a interactuar, es decir, la decisión que toma el espectador y que afecta al personaje, o a los personajes, puede generar en él una reflexión sobre el propio acto. Por otro lado, la forma de postmontaje puede estar desligada de toda reflexión y

conciencia; en todo caso, puede ser entendida como parte de una estética funcional, relacionada directamente con la estética, mas no con la narrativa.

El guionista del postmontaje, debe tomar en consideración las características del formato (Revisar el apartado 5.3) e ir diseñando las ramificaciones y puntos de clímax en la historia, pensando en generar interés y mantener enganchado al espectador y, sobre todo, mantener una expectativa constante, de lo contrario el espectador perderá la atención y tomará la narración del video interactivo como fragmentario e ilógico.

La hoja de ruta, permite una guía de diseño a partir de las herramientas dedicadas a guionistas, las cuales pueden ser adaptadas a las necesidades de la historia que se diseñe. Estas plantillas deben ser un inicio hacia la búsqueda de atender estas propuestas que están surgiendo y que cada vez se van posicionando más en el medio audiovisual.

Finalmente, nuestra propuesta busca fundar precedente, aportando a un paradigma que ha surgido y se consolida a modo creciente. En tal sentido nos encontramos en la punta del iceberg de todo el conocimiento y posibilidades que permite este formato, tanto a nivel de forma como de contenido. Asimismo, a medida que se realicen más producciones y plataformas digitales relacionadas al diseño del postmontaje narrativo, se irán descubriendo mayores posibilidades de estructuras y modalidades. Las posibilidades de producir estructuras originales, es lo que hace atractivo este formato, hecho a la medida de un espectador totalmente interactivo.

## CONCLUSIONES

- a) El postmontaje narrativo se constituye como una herramienta teórica y filosófica que permite entender al video interactivo como una estructura flexible, la cual cobra sentido al ser actualizada, en última instancia, por el espectador. Esta noción teórica permite tener en cuenta el diseño desde la concepción del guion.
- b) El guionista de este formato, tiene como reto crear una historia multilínea o ramificada, la cual permita ser interrumpida y tener la posibilidad de tomar distintos giros dramáticos, sin perder la lógica narrativa al interconectarse con otras ramificaciones. Es decir, el mundo posible creado debe poder contener otros universos paralelos, los cuales construyen diversas lógicas y sentidos verosímiles.
- c) El rol del espectador cambia rotundamente, pasando de ser un receptor pasivo a uno activo. Es así que el espectador cumple el rol de postmontador, puesto que la responsabilidad de la continuidad y el rumbo de la narración depende de su interacción. Es así, que el espectador se posiciona en el lugar de la coautoría, pero no de la historia, sino del sentido o estructura narrativa que va reeditando con cada elección. De esta forma, el espectador o postmontador completa lo que los realizadores han dejado incompleto, adrede; se hace responsable de su propia experiencia audiovisual.
- d) A pesar de que el video interactivo carezca de una tradición canónica, podemos encontrar diversas estructuras que se han propuesto y experimentado a lo largo

del tiempo, de acuerdo a las posibilidades técnicas y a la contralada coautoría permitida al espectador a través del postmontaje y las diversas rutas narrativas prediseñadas. Es así que identificamos seis modos de interacción, las cuales pueden ser replicadas como parte de un diseño de interacción:

- Postmontaje de continuidad
- Postmontaje paralelo
- Postmontaje ramificado
- Postmontaje selectivo
- Postmontaje performativo

Dichas modalidades permiten reconocer estéticas y narrativas determinadas, la cual posibilita el estudio y análisis de las mismas.

- e) Ante la ausencia de herramientas que permitan el estudio y la realización del video interactivo, nosotros proponemos una *hoja de ruta*, la cual aborda desde una noción teórica, filosófica y conceptual, hasta el diseño de fichas o plantillas que permiten la elaboración de un guion de postmontaje. A través de estas herramientas como el *diversline*, que nos permite entender las diversas y posibles líneas narrativas múltiples; el *multistoryline*, el cual nos muestra cómo las historias se intercalan según las posibilidades de postmontaje; la sinopsis escalonada o ramificada, a través de la cual entendemos cómo la narración puede cambiar o continuar su sentido; esquema de flujo, mediante esta herramienta podemos entender las diversas acciones dramáticas de la historia en total; y, el guion literario de postmontaje, el cual al estar escrito en bloques narrativos permite tener una visión panorámica de cómo la historia se va desarrollando y a

la vez las diversas rutas que puede adoptar el postmontador para reconstruir el sentido narrativo.

- f) Un hecho que ha permitido el desarrollo del video interactivo actual, es la aparición de plataformas dedicadas a alojar videos de postmontaje. Así plataformas como Eko Studio, entre otras, se constituye como el espacio idóneo para el desarrollo de este formato. Puesto que el diseño ergonómico y flexible dentro del ciberespacio hace posible estructuras narrativas no lineales complejas.
- g) La estructura y estética que compone un video de postmontaje narrativo a través de Eko Studio, puede ser entendida dentro de una cultura influenciada por el zapping, el remix y la fragmentación. El espectador abandona la pasividad para ubicarse en el centro de las múltipantallas y las narraciones que trascienden el propio medio, como es el caso de la transmedia, el cinema expandido, la hipermedia, entre otras propuestas que ceden el control de una u otra manera al espectador. El espectador cumple un papel importante al asumir el postmontaje y reconstruir el sentido del universo narrativo, entendiendo e interactuando con la historia misma bajo su propia experiencia narrativa.
- h) El postmontaje narrativo profundiza en el entorno de una cultura de convergencia digital, en donde la posibilidad de involucrarnos con el contenido desde la diversidad de las multipantallas es un hecho que viene redefiniendo nuestra experiencia cognitiva y sensorial como espectadores ante las historias que nos rodean.

## BIBLIOGRAFÍA

Add insult to interactivity in this Mad Libs-style animated comedy game. (12 de julio de 2016). En: Steam Community. Recuperado de <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=715072915>

Agudelo Gómez, Diego. (17 de abril de 2015). Pregoneros de Medellín, un pequeño milagro del documental. *En: El Colombiano*. Recuperado de <http://www.elcolombiano.com/cultura/pregoneros-de-medellin-el-primer-documental-interactivo-del-pais-YB1740155>

Alexander, Julia. (14 de noviembre de 2017). Proper choose-your-own-adventure TV series are here, but don't call them that. Interactive TV that works is finally here. En: Polygon. Recuperado de <https://www.polygon.com/2017/11/14/16637752/choose-your-own-adventure-tv-sony-eko-hbo-twitch>

Altman, Rick. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona. España: Paidós Ibérica.

Amiel, Vincet. (2005). *Estética del montaje*. Madrid. España: Abada Editores, S.L.

Aprile, Orlando. (2008). *La publicidad audiovisual, del blanco y negro a la web*. Buenos Aires. Argentina: La Crujía.

Arias, Fidas G. (1999). *El proyecto de investigación: Guía para su elaboración*. Caracas. Colombia: Editorial Episteme. Recuperado de <http://www.smo.edu.mx/colegios/apoyos/proyecto-investigacion.pdf>

Atienza Muñoz, Pau. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a YouTube*. Barcelona. España: Editorial UOC.

Aumont, J.; Bergala, A.; Marie, M. y Vernet, M. (2008). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración y lenguaje*. Buenos Aires. Argentina: Paidós.

Aumont, Jacques. (2001). *La estética hoy*. Ediciones Cátedra (Grupo Anaya, S.A.)

Barthes, Roland. (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Bartolomé, Antonio; Grané, Mariana; Mercader, Antoni; Pujolà, J.T; Rubinstein, V y Willem, Cilia. (2007). *La web Audiovisual. Tecnología y Comunicación Educativas*. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/255949300\\_La\\_web\\_Audiovisual](https://www.researchgate.net/publication/255949300_La_web_Audiovisual)

Berenguer, Xavier. (2012). *Escribir programas interactivos*. Recuperado de [www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/255076/342067](http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/download/255076/342067)

Bordwell, David y Thompson, Kristin. (1995). *El arte cinematográfico: una introducción*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.



Bourriaud, Nicolas. (2008). *Estética relacional*. Buenos Aires. Argentina: Adriana Hidalgo editora S.A.

Bourriaud, Nicolas. (2009). *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires. Argentina: Adriana Hidalgo editora S.A.

Broda, Natalie. (12 de junio de 2016). Detroit Pistons launch One-On-One video experience. En: The Oakland Press. Recuperado de <http://www.theoaklandpress.com/general-news/20161206/detroit-pistons-launch-one-on-one-video-experience>

Burch, Noel. (2004). *Praxis del cine*. Madrid. España: Editorial Fundamentos.

Caballero, David. (3 de septiembre de 2016). Todo sobre Late Shift, la película interactiva de CtrlMovie: ¿Cómo se graba y de distribuye un film en el que los espectadores toman decisiones a cada paso? En: Gamereactor. Recuperado de <https://www.gamereactor.es/noticias/326353/Todo+sobre+Late+Shift+la+pelicula+interactiva+de+CtrlMovie/>

Canal Encuentro suma miradas y estrena “Belgrano, tu película”. (18 de junio de 2014). *Télam*. Recuperado de <http://www.telam.com.ar/notas/201406/67756-canal-encuentro-suma-miradas-y-estrena-belgrano-tu--pelicula.html>

Canet, Fernando y Prósper, Josep. (2009). *Narrativa Audiovisual. Estrategia y recursos*. Madrid. España. Editorial Síntesis. S.A.

Canton, KC. (05 de septiembre de 2017). Official Trailer Debut for Interactive Film 'The Garage Sale'. En: Boom Howdy. Recuperado de <https://www.boomhowdy.com/film/official-trailer-debut-interactive-film-garage-sale/>

Cappello, Giancarlo. (2015) *Una ficción desbordada. Narrativa y teleseries*. Lima. Perú: Universidad de Lima. Fondo Editorial.

Carpio Valdez, Santiago. (2012). *Arte y gestión de la producción audiovisual*. Lima. Perú: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.

Castells, Manuel; Tubella, Imma; Sancho, Teresa; Roca, Meritxell. (2007). *La Transición a la Sociedad Red*. Barcelona. España: Editorial Ariel.

Cinemad, la propuesta argentina que sigue creciendo en mercado de video interactivo. (15 de marzo de 2016). En: Pulsosocial. Recuperado de <https://pulsosocial.com/2016/03/15/cinemad-la-propuesta-argentina-que-sigue-creciendo-en-mercado-de-video-interactivo/>

Comparato, Doc. (2010). *De la creación al guión. Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires. Argentina: La Crujía.

Comolli, Jean-Louis y Sorrel, Vincent. (2016). *Cine, modo de empleo. De lo fotoquímico a lo digital*. Buenos Aires. Argentina: Ediciones Manantial SRL.

Cortés-Selva, Laura. (2016). *En busca del VRCinema. Del cine proto-inmersivo al cine inmersivo*. En: *Discursos fotográficos*, Londrina, v.12, n.20, pp.173-204. Recuperado de [www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/viewFile/21252/pdf](http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/viewFile/21252/pdf)

Cousins, Mark. (2012). *Historia del cine*. Barcelona. España: Editorial Blume.

Debray, Régis. (2001). *Introducción a la mediología*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica.

Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. (2002). *Mil mesetas, capitalismo y esquizofrenia*. Valencia. España: Pre-textos.

Deleuze, Gilles. (2008). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Buenos Aires. Argentina: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Deleuze, Gilles. (2009). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Buenos Aires. Argentina: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Díaz, Paloma; Catenazzi, Nadia y Aedo, Ignacio. (1997). *De la multimedia a la hipermedia*. México D.F. México: Alfaomega Grupo Editor, S.A.

Doležel, Lubomír. (1997). Mímesis y mundos posibles. En: Antonio Garrido Domínguez (Comp.) *Teorías de la ficción literaria*. Madrid. España: Arco Libros, pp.69-94.

Estebanell Minguell, Meritxell. (2002). Interactividad e interacción. En: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, Volúmen 1. Número 1, pp. 24-32, Universidad de Girona, Departamento de Pedagogía, España. Recuperado de <https://relatec.unex.es/article/view/2>

Field, Syd. (2004). *Cómo mejorar un guión. Guía práctica para indentificar y solucionar problemas de guión*. Plot Ediciones, S.A.

Freixa, Pere; Soler-Adillon, Joan; Sora, Carles; Ribas, J. Ignasi. (2014a). *El découpage interactivo: una propuesta metodológica para el estudio y análisis de aplicaciones audiovisuales interactivas*. IV Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación AE-IC Bilbao “Espacios de comunicación”.

Freixa, Pere; Soler-Adillon, Joan; Sora, Carles; Ribas, J. Ignasi. (2014b). Aportaciones del découpage interactivo en la lectura y análisis de audiovisuales interactivos de los cibermedios. En: Hipertext.net, núm. 12. Recuperado de <http://raco.cat/index.php/Hipertext/article/view/274410/364411>

García Canclini, Néstor. (2001). *Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Gaudreault, André y Jost, Francois. (1995). *El relato cinematográfico: Cine y narración*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Genette, Gérard. (1989). *Figuras III*. Barcelona. España: Editorial Lumen, S.A.

Gifreu, Arnau. (2011). El documental multimedia interactivo como discurso de la no ficción interactiva. Por una propuesta de definición y categorización del nuevo género emergente. *Hipertext.net*, núm. 9. Recuperado de <https://www.upf.edu/hipertextnet/numero-9/documental-multimedia.html>

Gifreu, Arnau. (14 de mayo de 2013). Software específico para la creación de documentales interactivos. *Observatorio del Documental Interactivo*. Recuperado de <http://www.inter-doc.org/software-especifico-para-la-creacion-de-documentales-interactivos-editores-multimedia/>

Gifreu Castells, Arnau. (2013). *El documental interactivo como nuevo género audiovisual. Estudio de la aparición del nuevo género, aproximación a su definición y propuesta de taxonomía y de modelo de análisis a efectos de evaluación, diseño y producción*. Tesis doctoral. Barcelona. España: Universitat Pompeu Fabra.

Gomez Mont, Carmen (Coord.). (1995). *La metamorfosis de la TV*. México D.F.: Universidad Iberoamericana, A.C.

Grant, Colin. (13 de Febrero 2013). Many Worlds: The movie that watches its audience. *BBC NEWS*. Recuperado de <http://www.bbc.com/news/technology-21429437>

Grijalba de la Calle, Nicolás. (2011). *La nueva morfología de los videoclips en la era YouTube*. En: Francisco García García y Mario Rajas. (Coord.). *Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia*. Madrid. España: Icono14 Editorial.

Godoy, Mauricio. (2013). *180° grados gira mi cámara. La autobiografía en el documental peruano*. Lima. Perú: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Gómez Segarra, Manuel. (2008). *Quiero hacer un documental*. Madrid. España: Ediciones RIALP, S.A.

Gubern, Román. (2016). *Historia del cine*. Madrid. España: Anagrama.

Hernández Sampieri, Roberto; Fernández Collado, Carlos; Baptista Lucio, María del Pilar. (2010). *Metodología de la investigación*. México: McGraw-Hill, Interamericana Editores, S.A.

Hine, Christine. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona. España: Editorial UOC.

Igarza, Roberto. (2008). *Nuevos medios: Estrategias de convergencia*. Buenos Aires. Argentina: La Crujía Ediciones.

Interlude se atreve a retar a Youtube con videos interactivos. (29 de diciembre de 2014). En: Gestión. Recuperado de <https://gestion.pe/tecnologia/interlude-atreve-retar-youtube-videos-interactivos-88787>

Interlude Becomes Eko. (15 de diciembre de 2016). *Eko Studio*. Recuperado de <https://company.helloeko.com/media/press-releases/interlude-becomes-eko>

Islas-Carmona, José Octavio. (2008) El prosumidor: El actor comunicativo de la sociedad de la ubicuidad. *Palabra Clave*, vol. 11, núm. 1, junio, pp 29-39. Universidad de La Sabana Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/pacla/v11n1/v11n01a03.pdf>

Jenkins, Henry. (2008). *Convergence Culture, La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona. España: Paidós Ibérica S.A.

Jost, Francois. (2002). *El ojo-cámara. Entre film y novela*. Buenos Aires. Argentina: Catálogos S.R.L.

Khatchadourian, Raffi. (30 de enero de 2017) The movie with a thousand plotlines: Will interactive films be this century's defining art form? *En: The New Yorker: Annals of technology*. Recuperado de <https://www.newyorker.com/magazine/2017/01/30/alternate-endings>

Kohler, Chris. (18 de abril de 2016). Bioshock director ken levine's next stop? an interactive twilight zone movie. *En: Wired*. Recuperado de <https://www.wired.com/2016/04/ken-levine-twilight-zone/>

Kuhn, Thomas S. (2006). *La estructura de las revoluciones científicas*. Madrid. España: S.L. Fondo de Cultura Económica de España.

La película que observa a su público. (17 de Febrero de 2013). *En BBC Mundo*. Recuperado de [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/02/130214\\_película\\_interactiva\\_audiencia\\_en](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/02/130214_película_interactiva_audiencia_en)

La Ferla, Jorge. (2009). *Cine (y) digital: aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Buenos Aires. Argentina: Ediciones Manantial SRL.

Lahoz Molina, Fran. (18 de octubre de 2016). Final cut: Ladies and gentlemen, un homenaje al cine. *En Cinéfilos frustrados, tu peor blog de cine y series* Recuperado de <https://cinefilosfrustrados.com/final-cut-ladies-gentlemen-homenaje-cine/>

Landow, George P. (1995). *Hipertexto 3.0. Teoría crítica y nuevos medios en la era de la globalización*. Barcelona. España: Paidós Ibérica.

Landow, George P. (Comp.). (1997). *Teoría del hipertexto*. Barcelona. España: Editorial Paidós, S.A.

Lastra, Ana. (2016). *El poder del prosumidor. Identificación de sus necesidades y repercusión en la producción audiovisual transmedia*. Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 14(1), 71-94. Revisado en: <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/902/542>

Ledo, Margarita. (2003). *Del cine-ojo a Dogma 95. Paseo por el amor y la muerte del cinematógrafo documental*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.



Levis, Diego. (1999). *La pantalla ubicua. Comunicación en la sociedad digital*. Buenos Aires. Argentina: Ediciones CICCUS y La Crujía.

Lévy, Pierre. (1999) *¿Qué es lo virtual?* Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona. España: Editorial Anagrama.

Macaulay, Scott. (24 de abril de 2017). Tribeca 2017: Alon Benari on the VR Thriller, Broken Night. En: Filmmaking. Recuperado de <https://filmmakermagazine.com/102169-tribeca-2017-alon-benari-on-the-vr-thriller-broken-night/#.WvDD7aQvyUn>

Macaulay, Scott. (30 de septiembre de 2017). Interactive Storytelling in Eko Studio's The Garage Sale. En: Film Maker Magazine. Recuperado de <https://filmmakermagazine.com/103576-interactive-storytelling-in-eko-studios-the-garage-sale/#.WvcD7YgvzIW>

Machado, Arlindo. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires. Argentina: Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires.

Machado, Arlindo. (2009). *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona. España: Editorial Gedisa, S.A.

Machado, Arlindo. (2015). *Pre-cine y post-cine: en diálogo con los nuevos medios digitales*. Buenos Aires. Argentina: La marca editora.

Manovich, Lev. (2011). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Madrid, España: Paidós Comunicación.

Marimón, Joan. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guion a la pantalla*. Barcelona, España: Edicions de la Universitat de Barcelona.

Márquez Israel. (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona, España: Editorial Anagrama S.A

Martín Martín, Victoria. (12 de marzo de 2014). Branded Content ¿El mismo perro con collar interactivo? En: Puro Marketing. Recuperado de <https://www.puromarketing.com/3/19459/content-mismo-perro-collar-interactivo.html>

Martínez Cano, Francisco Julián. (2015). *Cine, videojuegos y realidad virtual: Estudio y prospectiva del medio audiovisual en la Era digital*. Tesis doctoral. Universidad Miguel Hernández, Altea, Alicante, España.

Martínez González, Estefanía. (2012). Subversión musical en la Red: La remezcla amateur como narrativa audiovisual crítica. *En Revista Comunicación, N°10, Vol.1, pp.1143-1157*. Recuperado de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/089.Subversion\\_musical\\_en\\_la\\_Red.La\\_remezcla\\_amateur\\_como\\_narrativa\\_audiovisual\\_critica.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa6/089.Subversion_musical_en_la_Red.La_remezcla_amateur_como_narrativa_audiovisual_critica.pdf)

Massara, Gisela; Sabeckis, Camila; Vallazza, Eleonora. (2018). *Tendencias en el cine expandido contemporáneo*. En; Cuaderno 66, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. pp 157-172. Recuperado de <http://www.scielo.org.ar/pdf/ccedce/n66/n66a14.pdf>

Maurin, Florent. (2014). *Transcripción de Narrative structures in interactive documentaries*. (Prezi) Recuperado de <https://prezi.com/ilzwxzjz2t5p/narrative-structures-in-interactive-documentaries/>

McKee, Robert. (2015). *El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona. España: Alba Minus.

McKinnie, Gemma. (29 de junio de 2015). Interactive filmmaking round up report. En: Crossover. Recuperado de <http://www.xolabs.co.uk/2015/06/29/interactive-filmmaking-round-up/>

Mcluhan, Marshall. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona. España: Paidós.

Mcluhan, Marshall; Fiore, Quentin y Angel, Gerome. (1997). *El medio es el masaje. Un inventario de efectos*. Barcelona. España: Editorial Paidós.

Mendoza, Carlos. (2010). *El guión para cine documental*. México: UNAM, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos: Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial.

Mercader, Antoni y Suárez, Rafael (Eds.). (2013). *Puntos de encuentro en la iconosfera: interacciones en el audiovisual*. Barcelona. España: Universidad de Barcelona.

Mesa editorial Merca 2.0. (05 de noviembre de 2013). Publicidad interactiva, la interacción aumenta el engagement. Recuperado de <https://www.merca20.com/publicidad-interactiva-la-interaccion-aumenta-el-engagement/>

Michael, Walsh. (14 de marzo de 2018). Watch (and be watched by) #WarGames – a new interactive series. En: Nerdist. Recuperado de <https://nerdist.com/watch-and-be-watched-by-wargames-a-new-interactive-series/>

Milligan, Mercedes. (13 de abril de 2016). Eko Launches Interactive Series ‘Charlie Gets Fired’. En: Animation Magazine. Recuperado de <http://www.animationmagazine.net/top-stories/eko-launches-interactive-series-charlie-gets-fired/>

Mora Fernández, Jorge. (2009). *La interfaz hipermedia: el paradigma de la comunicación interactiva. Modelos para implementar la inmersión juvenil en multimedia interactivos culturales (Videojuegos, cine, realidad aumentada, museos y webs)*. Madrid. España: Ediciones y Publicaciones Autor, S.R.L.

Moreno, Isidro. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica.

Moreno Isidro. (2011) *Cultura digital y sociedad relato audio-visual*. En: Francisco García García y Mario Rajas. (Coord.). Narrativas audiovisuales: mediación y convergencia. Madrid. España: Icono14 Editorial.

Muncy, Julie. (20 de marzo de 2018). #WarGames is a unique, interactive revival of the '80s movie. En: Wired. Recuperado de <https://www.wired.com/story/wargames-interactive-television>

Munday, Rob. (2016). *A guide to interactive documentary: Structure, tools and narrative*. Directors Notes. Recuperado de <http://directorsnotes.com/2016/08/08/interactive-documentary-guide/>

Murch, Walter. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid. España: Ocho y Medio, Libros de Cine.

Murray, Janet H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

New Interactive Series 'Charlie Gets Fired' Is A Cartoon About Whatever You Want It To Be. (12 de abril 2016). Funny Or Die. Recuperado de <http://www.funnyordie.com/articles/1d5543efdc/new-interactive-series-charlie-gets-fired-is-a-cartoon-about-whatever-you-want-it-to-be>

Nichols, Bill. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Nichols, Bill. (2013). *Introducción al documental*. México D.F. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Orihuela, José Luis. (2002). *Los nuevos paradigmas de la comunicación*. Recuperado de <http://www.ecuaderno.com/paradigmas/>

Pérez-Bustamante Yábar, Blanca Regina. (2010). *El VJ y la creación audiovisual performativa: Hacia una estética radical de la postmodernidad*. Tesis doctoral. Madrid. España: Universidad Rey Juan Carlos.

Pérez de Silva, Javier. (2000). *La televisión ha muerto. La nueva producción audiovisual en la era de Internet: La tercera revolución industrial*. Barcelona. España: Editorial Gedisa, S.A.

Pinel, Vincent. (2004). *El montaje. El espacio y el tiempo del filme*. Barcelona. España: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Por qué el vídeo interactivo enamora a agencias y marcas (17 de noviembre de 2016). En: Marketing Directo. Recuperado de <https://www.marketingdirecto.com/digital-general/digital/video-interactivo-enamora-agencias-marcas>

Postman, Neil. (2015). El humanismo de la ecología de los medios. En Carlos A. Scolari. (Ed.), *Ecología de los medios. Entornos, evoluciones e interpretaciones* (pp. 97-108). Barcelona. España: Editorial Gedisa, S.A.

Pozuelo Yvancos, José María. (1993). *Poética de la ficción*. Madrid. España: Editorial Síntesis, S.A.

Prósper Ribes, J. (2013). Frecuencia y punto de vista: procedimientos narrativos para estructurar el relato. En: *Icono 14*, volumen 11 (1), pp.281-302. Recuperado de [https://www.researchgate.net/publication/262854038\\_Frecuencia\\_y\\_punto\\_de\\_vista\\_procedimientos\\_narrativos\\_para\\_estructurar\\_el\\_relato](https://www.researchgate.net/publication/262854038_Frecuencia_y_punto_de_vista_procedimientos_narrativos_para_estructurar_el_relato)

Quintana, Ángel. (2013). Postproducción y escritura: encuentros entre arte y cine en el horizonte digital. En Antoni Mercader y Rafael Suárez (Eds.). *Puntos de encuentro en la iconosfera: interacciones en el audiovisual*. Barcelona. España: Universidad de Barcelona, pp.73-83.

Rincón, Omar. (2006). *Narrativas mediáticas o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona. España: Editorial Gedisa, S.A.

Rincón, Omar. (2011). Nuevas narrativas televisivas: relajar, entretener, contar, ciudadanizar, experimentar: *Entertainment. Comunicar*, nº 36, v. XVIII, 2011, *Revista Científica de Educomunicación*; pp.43-50. Bogotá. Colombia.

Roncero Palomar, Ricardo. y Sardá Sanchez, Raquel. (2014). El vídeo musical interactivo, nuevas prácticas de representación musicovisual. En: *Red, Icono 14*, volumen (12), pp. 230-261.

Ruiz, Raúl. (2013). *Poéticas del cine*. Santiago. Chile: Ediciones Universidad Diego Portales.

Ryan, Marie-Laure. (1997). Mundos posibles y relaciones de accesibilidad. En: Anotonio Garrido Domínguez (Comp.). *Teorías de la ficción literaria*. Madrid. España: Arco Libros, pp.181-206.

Ryan, Marie-Laure. (2004). *La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona. España: Paidós.

Sánchez-Biosca, Vicente. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia. España: Filmoteca de la Generalitat Valenciana (Instituto de las Artes Escénicas, Cine y Música -IVAECIM).

San Román, Daniel. (2015). *Clickómano: síntomas del nuevo consumidor y los intentos de cura del Marketing Digital*. Lima. Perú: Isil.

Sartori, Giovanni. (1998). *Homo Videns: la sociedad teledirigida*. Buenos Aires. Argentina: Aguilar, Atenea, Taurus, Alfaguara, S.A.

Schaeffer, Juan-Marie. (2002) *¿Por qué la ficción?* España: Ediciones Lengua de Trapo SL.

Scharlin, Marli. (10 de noviembre de 2016) Downtown Browns. En: Ekologue. Recuperado de <https://blog.helloeko.com/downtown-browns-62608bb55e64>



Scharlin, Marli. (01 de marzo 2017). The Brain behind Virtual Morality: Meet Ilan Benjamin, the amazing creator behind Virtual Morality. En: Ekologie. Recuperado de <https://blog.helloeko.com/the-brain-behind-virtual-morality-37c9af499954>

Scolari, Carlos. (2004). Barcelona. *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. España: Editorial Gedisa, S.A.

Scolari, Carlos. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona. España: Editorial Gedisa, S.A.

Scolari, Carlos A. (2013a). *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona. España: Grupo Planeta.

Scolari, Carlos A. (Ed.). (2013b). *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamificación*. Barcelona. España: Col·lecció Transmedia XXI. Laboratori de Mitjans Interactius. Universitat de Barcelona.

Scyable. (8 de marzo de 2017). Late Shift, la película interactiva sobre crimen, llegará a Xbox One, Ps4 y PC. En: Tierragamer. Recuperado de <http://www.tierragamer.com/late-shift-la-pelicula-interactiva-crimen-llegara-xbox-one-ps4-pc/>

Sedeño Valdellós, Ana Maria. (2013) El videoclip musical y su integración en narrativas transmedia: estrategias de valor para la música popular y otros empleos del formato. En: V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. Universidad de La Laguna, diciembre 2013. Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/201>

3\_actas.html

Sedeño-Valdellós, Ana. (2016). *Videoclip musical y transmedia: modalidades y posibilidades creativas del audiovisual a la industria musical contemporánea*. En: Javier Herrero y Ana Mateos. (Coord.) *Del Verbo*. Tenerife: Sociedad Latina de Comunicación Social - Cuadernos Artesanos de Comunicación, núm. 116: [http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2016\\_libro/014\\_Sedeno.pdf](http://www.revistalatinacs.org/16SLCS/2016_libro/014_Sedeno.pdf)

Silva Arciniega, María del Rosario. (2016). *Apuntes para la elaboración de un proyecto de investigación social*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Sora, Carlos. (2015). Etapas, factores de transformación y modelo de análisis del nuevo audiovisual interactivo online. *El Profesional de la Información*, julio-agosto, v. 24, n. 4, pp. 424-431.

Stanton, Jeffrey. (1997). *Experimental Multi-Screen Cinema*. Recuperado de <https://www.westland.net/expo67/map-docs/cinema.htm>

Tarkovski, Andrei. (2002). *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid. España: Ediciones RIALP, S.A.

Terukina, Ichi. (2004). *El río de las imágenes. Del cinegrama a la toma*. Lima. Perú: Ediciones de la Asociación Peruano Japonesa y Fondo Editorial del Pedagógico San Marcos.

Thompson, Roy. (2001). *Manual de montaje. Montaje 1. Gramática del montaje cinematográfico*. Madrid. España: Plot Ediciones, S.A.

Tortosa, Mari Carmen. (9 de diciembre de 2014). PlayFilm revoluciona la publicidad en internet de la mano de Coca-Cola y Sony Music. En: Lanzadera. Recuperado de <https://lanzadera.es/playfilm-revoluciona-la-publicidad-en-internet-de-la-mano-de-coca-cola-y-sony-music/>

Tortosa, Mari Carmen. (5 de febrero de 2016). L'oréal paris crea con PlayFilm y la productora "La Competencia" su primer spot interactivo. En: Lanzadera. Recuperado de <http://lanzadera.es/3297-2/>

Truby, John. (2009). *Anatomía del guión. El arte de narrar en 22 pasos*. Barcelona. España: Alba Editorial.

Tubau, Daniel. (2010). *Las paradojas del guionista. Reglas y excepciones en la práctica del guion*. Barcelona. España: Alba Editorial.

Tubau, Daniel. (2011). *El guión del siglo 21: el futuro de la narrativa en el mundo digital*. Barcelona. España: Alba.

Tubau, Daniel. (2015). *El espectador es el protagonista*. Barcelona. España: Alba.

Vieguer, Marcelo. (2012). *El plano secuencia. Pedro Costa y la trilogía de Fontainhas*. En: La Trama de la Comunicación, Volumen 16. UNR Editora. Recuperado de

<http://www.scielo.org.ar/pdf/trama/v16n2/v16n2a08.pdf>

Villain, Dominique. (1999). *El montaje*. Madrid. España: Ediciones Cátedra, S.A.

Webster, Andrew. (14 de marzo de 2018). WarGames is a fascinating take on interactive TV tied to a stereotypical hacker story. En: The Verge. Recuperado de <https://www.theverge.com/2018/3/14/17113942/wargames-interactive-tv-review-sam-barlow>

Xavier, Ismael. (2008). *El discurso cinematográfico: la opacidad y la transparencia*. Buenos Aires. Argentina: Ediciones Manantial SRL.

Youngblood, Gene. (2012). *Cinema Expandido*. Buenos Aires. Argentina: UNTREF

Zax, David. (15 de diciembre de 2010). "Turbulence," an Interactive Movie, Coming Soon to an iPad Near You: An Israeli professor of film and television takes a new, more theoretical, approach to developing an interactive film. En: Fast Company. Recuperado de <https://www.fastcompany.com/1710021/turbulence-interactive-movie-coming-soon-ipad-near-you>

Zemanate Zúñiga, Juan Camilo; Muñoz Hidalgo, Julián Andrés; Arciniegas, José Luis. (2014). Detección de espacios publicitarios de escenas audiovisuales para publicidad inmersa. En: *Sistemas & Telemática*, vol. 12, núm. 28, pp. 79-90. Cali. Colombia: Universidad ICESI.

Zioga, Polina. (24 de abril de 2018). New research shows how brain-computer interaction is changing cinema. En: The Conversation, Academic rigor, journalistic flair. Recuperado de <https://theconversation.com/new-research-shows-how-brain-computer-interaction-is-changing-cinema-94832>



## APÉNDICE

### ENTREVISTAS

Esta técnica permite recoger opiniones a través de preguntas estructuradas previamente al encuentro con el entrevistado. Pueden ser adaptadas o modificadas en el mismo instante de la entrevista, según el momento. Siguiendo a Hernández Sampieri et al (2010) pueden elaborarse preguntas semiestructuradas (p.418), o preguntas abiertas. En nuestro caso, empleamos la técnica de la entrevista a partir de una conversación: “El propósito de las entrevistas es obtener respuestas sobre el tema, problema o tópico de interés en los términos, el lenguaje y la perspectiva del entrevistado” (p.420)

Entre los perfiles de nuestros entrevistados hemos elegido a Santiago Carpio Valdez, investigador y docente especialista en audiovisual multimedia; Luis Felipe Alvarado, guionista y docente; Carlos Rejano, comunicador español y docente de comunicaciones, especialista en transmedia; y, Giancarlo Cappello, docente, escritor e investigador especializado en narrativas y convergencia digital. Ellos nos permitirán construir un mapa, a partir de sus propios puntos de vista, sobre la convergencia digital y la interacción en la comunicación audiovisual actual.

## **APÉNDICE 1**

### **Entrevista a Santiago Carpio Valdez**

Realizada el 26 de junio 2015. Transcripción de grabación de audio.

#### **Sumilla**

Comunicador Social con experiencia en estrategias de comunicación para el desarrollo de proyectos empresariales, corporativos, educativos, audiovisuales y sociales. Productor audiovisual y docente universitario. Ha dirigido, producido y asesorado diversos proyectos comunicacionales, programas televisivos, radio y documentales. Se ha desempeñado como creador y director de nuevas carreras de comunicación en diferentes instituciones educativas. Productor General del Proyecto Aweita Interactiva del Grupo La República. Actual Director Creativo de *Creative Factory Perú*.

#### **Entrevista**

##### **¿Qué influencia han tenido las tecnologías en la historia de la comunicación?**

El hombre siempre ha buscado herramientas e instrumentos para adaptarse a la naturaleza y a los cambios que ha generado en ella. Si hablamos de tecnología moderna en los últimos 50 años, y particularmente en los últimos 20, la tecnología ha evolucionado de manera significativa. Todo se ha reducido en tamaño, en volumen, en rapidez y eso ha permitido que el hombre acorte tiempo y distancia. Esto ha dado paso a la fluidez de información y comunicación de manera significativa y trascendente. Evidentemente, hay ciertos espacios (agujeros negros) en donde la tecnología no ha llegado. Sin embargo, en el plano de la comunicación la tecnología ha desarrollado la posibilidad de relacionarnos con rapidez e intercambiar información con inmediatez.

### **¿Qué ha significado la revolución de las pantallas para la humanidad?**

El hombre siempre ha buscado representarse. Desde las pinturas rupestres, pasando por la pintura en lienzo, la fotografía, el cine, la televisión, el video y ahora con los nuevos soportes digitales. Estos últimos permiten a cualquier persona que tenga acceso a la tecnología grabarse o fotografiarse sin necesidad de ser un experto. Esto que ha sido una actividad de gran trascendencia a lo largo de la historia de la humanidad, es para las generaciones actuales algo común y cotidiano. Nos permite ver a otras personas, prácticamente en cualquier lugar del mundo, con simultaneidad ¡Es una cosa fantástica! No necesitas trasladarte miles de horas volando en un avión para estar al otro lado del mundo, simplemente tienes que conectarte a Internet.

### **¿Podemos hablar de una democracia de las imágenes?**

Durante la década del 70 y 80 los científicos sociales, específicamente los vinculados a la comunicación, buscaban esta suerte de ideal sobre la retroalimentación que demandaban los medios masivos. Este tipo de análisis han quedado trastocados porque hoy en día cualquiera tiene la capacidad de comunicar y difundir lo que quiera. Pero, si bien los paradigmas han cambiado, la hegemonía está en quien maneja mejor la información para priorizar una en vez de otra. Existen grandes concentraciones, como Google, cuyo poder es manejar la información y priorizar lo que aparece primero en los motores de búsqueda. Entonces, yo creo que como fenómeno democrático nunca va a ser total ¡Es imposible! pero sí hemos ganado mucho espacio. El tema es que tenemos que aprender a educar la mirada, a que el público, joven o mayor, comprenda y analice lo que está viendo y pueda discernir entre lo que es válido y lo que no lo es. La gente asume que lo que está viendo y escuchando es verdad. Ese es el problema.



**¿Cómo define el paso de las grandes pantallas colectivas (como el cine), a las pantallas personales (como los dispositivos móviles)?**

En el fondo siempre hemos sido consumidores individuales. Las imágenes nos remiten a un proceso de percepción de colores, de contenido, de tratamiento, de ritmos, etc. Termina siendo absolutamente individual porque hace que tu maquinaria psicológica comience a procesar esa información y te genere una serie de sentimientos, emociones y sensaciones que están vinculadas con tu vida personal; así estés en el cine con trescientas personas o en tu casa con tu familia. Sin embargo, es interesante que “todavía buscamos ir al cine juntos” o “ver televisión con alguien más”. Los productos que hay en Internet son individualizados y de corta duración. Raros son los productos de larga duración puesto que uno no pasa mucho tiempo en una sola pantalla, constantemente está saltando de pantalla. De lo contrario, cuando estás en compañía te relajas; la compañía hace que no estés en el afán de buscar. El *zapping* se ha aletargado mientras antes era una locura. Ya no nos peleamos por el control remoto, porque podemos recurrir a otro dispositivo para ver lo mismo.

**¿Consideras que las plataformas de video en la web han desplazado la televisión?**

No sé si ha desplazado a la televisión. Sin embargo, lo visual en Internet está copando un mayor tiempo en las personas. Un último estudio de CONCORTV<sup>79</sup> ha señalado que, el tiempo dedicado al colegio es tanto como el tiempo dedicado a la TV. El porcentaje dedicado a Internet ha subido significativamente, y está a tres cuartas

---

<sup>79</sup> Consejo Consultivo de Radio y Televisión del Perú, puede revisar su página web oficial en el siguiente enlace: <http://www.concortv.gob.pe>

partes de lo que significa el consumo televisivo<sup>80</sup>. Síntomas interesantes para ir evaluando cual es el norte. Algunos medios lo están viendo de manera muy clara y están apuntando, de aquí en unos diez años, a todas esas pantallas distintas que hay.

**¿Crees qué ha variado la forma en la que se narra? Es decir: ¿podemos hablar de nuevas narrativas?**

Nos gusta escuchar y que nos cuenten historias, pero para que exista una historia debe de haber conflicto y para que exista conflicto tiene que haber oposición. Tenemos una curiosidad por saber de la vida de los otros que se despierta cuando vemos una película, una serie o una novela, es decir, nos encanta el chisme; no importa que sea del vecino, del político o de la persona que está en pantalla. Buscamos escudriñar la historia personal de los protagonistas y la razón detrás de sus decisiones, nos interesa saber por qué toma tal o cual giro la historia.

Gracias a los soportes tecnológicos se han abierto posibilidades de intervenir en algún momento, en alguna parte la historia, y eso sí le da un elemento mucho más rico de cara al futuro, facilidades adicionales que la televisión o el cine no tienen. Antes se contaba la historia de un solo lado mientras que ahora existe la posibilidad de que el otro, el interlocutor, pueda interactuar en esa historia a través del juego y procedimientos de participación, eligiendo el desarrollo de la historia: en cómo avanza, termina y evoluciona, puedes tener diferentes puntos de vista haciendo que la cámara cambie de lugar, etc. Ello, a mediano, corto y largo plazo, será una posibilidad interesante para todos estos nativos digitales que asumen los instrumentos tecnológicos dentro del uso cotidiano a diferencia del grupo de mayor edad al que le gusta que le

---

<sup>80</sup> Puede revisar el estudio realizado por CONCORTV en el siguiente enlace: <http://www.concortv.gob.pe/wp-content/uploads/2017/04/Informe-final-estudio-NNA.pdf>

cuenten las historias de manera tradicional. Los más jóvenes serán los que aprovechen esos recursos, porque juegan más con los instrumentos y, yo creo, que la televisión y el cine irán adaptándose.

### **¿Cómo se puede definir al nuevo espectador o público?**

En este momento sobreviven dos tipos de público: Uno es un consumidor nato, que es espectador, al que le gusta que le den las cosas hechas, armadas; y otro al que le gusta intervenir, participar más, e incluso generar contenido: un prosumidor.

Estos nuevos consumidores, con la tecnología a la mano y una instrucción básica, pueden construir una pequeña historia o una historia más compleja y difundirla. Es el caso de los *Videobloggers*, o *vloggers*, que han surgido en la web y tienen mucho éxito. Uno mira esas producciones y reconoce una forma narrativa, un estilo y un lenguaje propio que no es el de la televisión, ni el de otros formatos, sino propio de Internet.

### **¿Qué característica encuentras en los videos interactivos?**

Nos encontramos en una fase experimental. Hay un montón de experiencias en el mundo que están tratando de buscar modelos tipos. Lo que ha logrado éxito son propuestas cortas, concretas que atienden necesidades específicas. En muchos casos son divertidas, simpáticas, con humor; en otros, buscan el suspenso, el terror. Me da la impresión de que se estuviese dando un fenómeno parecido a lo que pasó con el cable. Desde su aparición el cable comenzó a definir públicos puntuales en función de temas: hay canales informativos, de series, de comedias, geográficos, de comida, etc. Los realizadores están buscando una forma de narrar. Un ejemplo es Netflix, que ha comenzado a construir su propia lógica por lo que creo que en internet podríamos ir encontrando un camino. Sin embargo, el común de las producciones son muy

específicas, muy concretas, muy cortas en término de duración, dirigidas consumidor que va saltando por todas las opciones que tiene en la pantalla.

### **Síntesis**

Para Santiago Carpio, el hombre ha buscado siempre los medios tecnológicos para interpretar el mundo que habita; y en el caso de la comunicación, dicha convergencia se encuentra en constante experimentación y búsqueda de una conectividad. Afirma que cada vez más, el hombre está incorporando la tecnología convergente como la manera natural de comunicación, en donde nadie se cuestiona la intervención del medio, generando una relación comunicativa entre máquina y hombre. La interacción digital actual parte desde los inicios del control remoto, hecho que originó una cultura del zapping, la cual ha modificado nuestra percepción y relación con la información y la misma comunicación.

Carpio destaca que el proceso de conectividad es parte de una cultura multiplataforma, que ha permitido el surgimiento de nuevos formatos y modos de relacionarnos con ellos. La interactividad es un acto individual pero que a su vez nos permite colectividad, ya sea con la información o con una intercomunicación mediada por la propia tecnología. El término interactivo se define y refiere a muchos aspectos de la comunicación convergente, lo cual hace que sea muy ambiguo.

## **APÉNDICE 2**

### **Entrevista a Luis Felipe Alvarado**

Realizada el 09 de septiembre de 2015. Transcripción de grabación de audio.

#### **Sumilla**

Comunicador y guionista de más de quince telenovelas nacionales e internacionales, entre ellas *Cuchillo y Malú* (1996), *Luz María* (1998), *Isabella* (1999). Ha dictado varios cursos y diplomados de guion en diversas instituciones educativas de prestigio. Ha sido Director Académico del Área de Comunicaciones de la Universidad Privada del Norte y, actualmente, en el Instituto de Arte y Diseño Toulouse Lautrec.

#### **Entrevista**

##### **¿Qué influencia ha tenido la narración en la historia de la humanidad?**

Los narradores han sido, de alguna manera, la válvula de escape para el estrés del mundo desde que el primer hombre apareció sobre la tierra. Han sido los que con sus relatos daban pie a creer y a temer. En ese conflicto se generan los primeros dramas pintados en las cavernas de los hombres primitivos: se trataba de «capturar» la realidad con el fin de «controlarla», de poder enfrentarse a esta, desde una perspectiva propositiva. Los primeros sacerdotes tomaron estos relatos y se los atribuyeron a los dioses, generándose así las primeras sociedades teocráticas. El relato empezó a dominar al mundo, a controlar las colectividades. Luego se fue transformando en entretenimiento como las tradiciones orales de Los Cantares de Gesta de los juglares que contaban historias y transmitían información de un lugar a otro. Las narraciones estarán presentes siempre y de muchas maneras, hasta que el hombre desaparezca de la tierra, y aun así, quedarán vestigios que les dirán a los que vengan después cómo éramos, en qué

creíamos y qué nos atemorizaba. Y es que desde los primeros tiempos del hombre ha sido una manera de expiar nuestros demonios a través de la ficción, de contar algo del pensamiento escrito y/u oral.

**¿Qué influencias han tenido las tecnologías de la información en la forma de contar historias?**

El *feedback* del receptor es inmediato. Esto genera un contrapunto entre el emisor y receptor mucho más activo, lo que no sé si es bueno o malo. El receptor nunca ha tenido tanto poder entre sus manos: como hacer aparecer o desaparecer narradores o personajes con tan solo una opinión que se puede generar en tendencia en un santiamén, por ejemplo. Lo bueno, de parte del productor de contenidos es que puede aprovechar esa inmediatez a su favor, generando contenidos que mantengan al espectador en vilo, ante un final sorprendente que será resuelto en la siguiente temporada de una serie. Es ahí que se produce todo este fenómeno llamado *Transmedia*. Que no es otra cosa que aprovechar las tendencias a favor del productor de contenido; lo que ha sido además un recurso utilizado ya por el cine con las famosas seriales en las que domingo a domingo se proyectaban películas de media hora que dejaban a la gente con ganas de seguir viendo, y sin más remedio que esperar al siguiente fin de semana.

**¿Cómo se entiende el paso de las pantallas colectivas (cine, televisión) a las pantallas personales (dispositivos móviles)?**

La diferencia está en la individualización del consumo de piezas masivas y su portabilidad. Antes el cine era (la radio vino después), el único entretenimiento de masas. Uno tenía que trasladarse hasta un lugar para, con otras personas, disfrutar de una película. La radio vino a cambiar la manera cómo se consume los productos

masivos, ya que un aparato de «última tecnología» ingresa a la casa, y todos se reúnen en torno a él para disfrutar su programación. Con el televisor pasó lo mismo; hasta que ambos receptores, se desplazan a las habitaciones de una casa, a la cocina, y se puede disfrutar de manera individual. Las nuevas tecnologías han acentuado esta individualización en la que incluso ya no es el programador de un canal quien ordena por horarios o públicos lo que hay que consumir, sino que cada espectador arma la propia, y por si fuera poco, el receptor opina *ipso facto* sobre el contenido que está viendo.

### **¿Ha cambiado la forma de narrar? ¿Podemos hablar de nuevas narrativas?**

Yo creo que el esquema es el mismo, lo que cambian son las tecnologías. Lo veo en las series web por ejemplo, una ruptura con la manera clásica de contar. Quizá el video clip tiene aún mucho que aportar dentro de esa manera de contar diferente, pero no veo por dónde más.

### **¿Qué características tiene la narración audiovisual en la web?**

La web te permite una libertad que la televisión de señal abierta te restringe. Los mismos contenidos para el cine tienen muy definidas las formas de contar; casi se adivinan los *plot points*<sup>81</sup> y los giros (salvo excepciones). Los canales web, como HBO o Netflix, te permiten otro tipo de propuestas en la que el narrador es más libre y hasta transgresor, tanto es así que a las series emitidas en esta plataforma se le ha empezado a llamar la «nueva literatura».

---

<sup>81</sup> Nudos de la trama.

### **¿Cuáles deberían ser las características de la narración audiovisual en la web?**

Creo que hay dos tipos de espectadores: el joven que consume lo inmediato, por tanto los contenidos para este deberían ser mucho más ligeros y cortos; y el adulto especializado, aquél que demanda contenidos más serios, densos y con propuestas que salgan de lo habitual.

### **¿Ha cambiado la forma de producción de contenidos audiovisuales en la actualidad? ¿Qué es lo que está pasando con el espectador?**

Pienso que hay una especie de parálisis, nadie sabe qué está pasando o lo que está por venir. La manera cómo han cambiado las cosas, en cuanto a la producción audiovisual, es básicamente porque el espectador ya no es un espectador pasivo, sino que escoge su propia programación para ver, ello va a provocar que la televisión se adapte a ese nuevo consumidor o se quedará de lado.

Por ejemplo, la televisión por cable ha entendido que el consumidor de series espera con ansias por cada episodio, por ello en vez de dar todos los episodios de una sola vez, pasan varios episodios en maratones de siete horas y comienzan a crear expectativas sobre la siguiente temporada, de este modo el relato se alarga en beneficio de los productores.

Ahora los productores no son solamente productores, sino también tiene el poder y el dominio del exhibidor, es decir, manejan el canal por el cual distribuir sus propios productos. Entonces, en lo que hay que pensar es en una temporada completa con sus idas y venidas con sus altas y bajas, teniendo en cuenta lo que vaya marcando el rating de plataformas como Netflix. Ahora es posible saber en qué momento el espectador se enganchó, inmediatamente después de terminar de ver el capítulo te colocan el siguiente, así el espectador queda amarrado al consumo de series. Esa lógica del nuevo



espectador está creando un nuevo productor que lo entiende de esa manera. En este panorama definitivamente lo que son las plataformas digitales van a ser el futuro. No es que la televisión abierta vaya a desaparecer o vaya a dejar de existir, pero se va a limitar a un público mucho más -no sé si decirlo- masivo.

El espectador en este momento tiene la potestad de decidir que ver y a qué hora verlo. Es decir ,el mismo arma su propia parrilla de programación, distinto -como repito- al espectador pasivo frente a lo que ocurre, inclusive a través de la redes sociales discute y pormenoriza a partir de lo que ve, opina y especula sobre lo que ha visto con otras personas que están alrededor del mundo. Dicho de otro modo, el espectador pasivo ya no existe más o en todo caso el espectador tiene el poder de decidir que quiere ver y como lo quiere ver.

**¿Cómo ves el desarrollo de las plataformas de videos, cada vez más especializadas en producciones y contenidos audiovisuales exclusivos para la web?**

Ahora tenemos este calor de realizadores que producen y suben a sus blogs pequeñas obras audiovisuales de dos o tres minutos, que poco a poco van mejorando. En el campo de las noticias, las redes sociales han cumplido un papel importante que permite a las grandes cadenas ver como reportero al transeúnte y en un instante puede compartir lo registrado por este peatón para que todo el mundo vea esas imágenes, igual que con las cámaras de seguridad. Hay un montón de fuentes de donde sacar información audiovisual en este momento y el gran desafío es cómo estructurar y manejar esa materia prima. Estamos viendo el negocio de lo digital despectivamente, de una forma absolutamente convencional y ahí está el error, no estamos entendiendo que es un nuevo lenguaje, una nueva forma de consumir contenido audiovisual.

## **Síntesis**

Luis Felipe Alvarado entiende que la narración ha ido desarrollándose en cuanto a maneras y modos de manifestarse. La tecnología ha permitido una nueva relación de estructuras narrativas como es el caso de las series y, en nuestro caso, de la narración interactiva que trabaja con estructuras paralelas. Dentro de esas posibilidades múltiples de contar una historia o universo narrativo encontramos a un espectador que busca controlar su propia experiencia de consumo.

En tal sentido la producción audiovisual de entretenimiento se ha adaptado a esa interacción de una u otra forma. El ejemplo de ello es Netflix, que ha cambiado la forma de consumo de series. En este formato las temporadas son lanzadas de forma completa y es el espectador quien decide cómo ver los capítulos, libre de una parrilla o programación. Así esa inmediatez de las nuevas narraciones ha generado un espectador emancipado que busca interactuar dentro de una convergencia digital en donde los discursos se hacen mediatos y mediáticos.

En tal sentido, para Alvarado, la narrativa transmedia surge atendiendo a todas esas plataformas de entretenimiento, cada vez más cercanas a un espectador liberado que de domina las pantallas, y también ellas a él.

## **APÉNDICE 3**

### **Entrevista a Carlos Rejano**

Realizada el 18 de mayo de 2018. Transcripción de grabación de audio.

#### **Sumilla**

Comunicador español con Licenciatura en Comunicación Audiovisual y Maestría en Sociología y Estudios Culturales por la Universidad Complutense de Madrid. Realizador, guionista y fotógrafo con orientación en reportaje social. Es docente en diversas instituciones educativas en el Perú e imparte cursos relacionados a la ficción y al documental.

#### **Entrevista**

**En el marco de la convergencia digital y los nuevos relatos y medios de comunicación: ¿qué podemos entender por video interactivo?**

La interactividad actualmente es la capacidad que tiene el consumidor, el espectador o el lector para manipular de una u otra forma la historia que está leyendo, visualizando, consumiendo o la experiencia que está llevando a cabo. La puede manipular, puede tener opciones para generar esa interactividad, generar la relación entre la historia y él. Recorrer las diferentes opciones, caminos y rutas que puede tomar o cambiar bajo las condiciones, evidentemente, que la historia le propone. Al día de hoy no me he encontrado ninguna historia que sea totalmente libre, interactiva al cien por ciento como la vida misma, como la vida real. Siempre hay condiciones marcadas por el autor de la obra.

## **Algunos teóricos afirman que el espectador viene a ser un coautor de la obra**

### **¿Consideras que sea así?**

Es un autor de la obra siempre que trascienda la obra. Es decir, puede actuar sobre la obra en sí misma hasta cierto punto, si sale de la obra y empieza a crear otras historias que parten de ese patrón original, yo creo que sí es coautor. Al día de hoy si hay coautores. Es más, sale la obra original, el espectador la ve y le parece interesantísima, aunque no sea interactiva, pero después decide crear algo complementario, alternativo a esa historia y sin querer, muchas veces, al cabo del tiempo, se genera ciertos personajes nuevos que después son asumidos por la historia original. Estamos en medio de una cultura de la autoría en la que productores y consumidores beben unos de otros pero aun así, todavía tienen mucho poder aquellos que crean las historias, en un sentido clásico y tradicional. Hasta ahora no somos capaces de crear o de cambiar este contexto.

### **¿Consideras entonces que el término de video interactivo delimita muy bien lo que se debe entender por interactividad, o este viene a ser muy amplio?**

Yo creo que todavía no hemos llegado a una interactividad pura, entendiendo la interactividad como una conversación que vamos teniendo sobre la marcha. No hay nada escrito, hay una idea de lo que queremos hacer, de lo que queremos hablar. Pero según lo que tú me vas diciendo yo voy cambiando ese discurso y esa interactividad pura, como una conversación cara a cara no existe ahora mismo. Y si existe, imagino que habrá solo prototipos de páginas Beta. Todavía no hay una interactividad pura que permita cambiar las cosas sobre la marcha; esa historia que de repente tiene un rumbo diferente si la haces tú o la hago yo, o la hace otro, no, siempre va a estar parametrada por ciertas opciones, aunque sean ciento cincuenta opciones. En un videojuego hay muchas opciones, pero a la mejor no puedo matar a un personaje, aunque yo lo quiera, y

si salgo ¿estoy terminando el juego?, rompes esa idea de interactividad. Como en *El show de Truman*<sup>82</sup>, si quiero salir la tengo difícil. Yo creo que no hay nada que sea popularmente conocido y tenga una interactividad pura. Hay un avance importante que da la opción de hacer esa interacción con la historia y que [el usuario] la pueda manipular a su beneficio, hasta cierto punto, pero hasta ahí nomás.

**¿Las investigaciones y avances tecnológicos apuntan a esa libertad que nos comentas?**

Yo creo que sí. Están intentando hacer más abierta esa relación entre obra y espectador o consumidor. Una imagen que se me viene a la cabeza [para entender los avances tecnológicos] es la idea del ciborg, el humano robot. Estamos hablando de la ficción de una historia, pero un robot no deja de ser una historia, una ficción creada por el ser humano que demuestra ciertas maneras de entender el mundo. Todavía no hay esa libertad. [Los investigadores] Están buscando que ese robot sea casi como un humano y tenga esa capacidad de escribir, de libertad, pero aún no llegan. Entonces, esa idea de la libertad de cambiar una historia la veo muy lejana aún

**¿Cómo se da la relación de los jóvenes con el video interactivo, lo toman como un nuevo paradigma o simplemente lo entienden como parte de un formato?**

Con respecto a un paradigma todavía hay una incertidumbre, todo está cambiando. Lo que sí es un hecho es que se está formando un nuevo lenguaje, cuyo vocabulario, gramática y sintaxis no sabemos aún cómo usar, pero sí creo que hay gente que ya ha nacido en medio de esto y asocia el consumo de historias a la interactividad, aunque sea

---

<sup>82</sup>The Truman Show (1998), película dramática que trata sobre un hombre criado dentro de un set de televisión por actores y que se le ha hecho creer que lleva una vida real.

de forma mínima. Es decir, cualquier niño ya está interactuando con los dedos sobre una pantalla, o sea, que ya es algo innato. La gente que haya nacido en este siglo XXI ve las historias con cierta interactividad incluida, de alguna u otra manera. [Sienten que] algo tienen que hacer en esa historia, tienen que entrar como sea, y ser parte de la trama. Ahí sí creo que hay un nuevo lenguaje que se está dando, pero de ahí a hablar de paradigma no pondría la mano en el fuego todavía.

### **Si es un nuevo lenguaje: ¿cómo se está experimentando?**

Yo creo que siempre se ha hecho en el videoarte, en el cine experimental. La interactividad siempre ha estado ahí, además de manera física, si vas a cualquier museo de hace 30 o 50 años, en el que empieza el arte contemporáneo, siempre ha habido interactividad: obligar al espectador a meterse en un sitio, a tocar el sonido y que la gente se sorprenda al tocar la obra. Siempre ha existido, lo único es que ahora hablamos de la parte digital y a nivel de creación artística falta mucho, pero se está haciendo bastante, la gente se está metiendo en el tema, pero creo que más en campañas publicitarias. Es decir, vender la historia, a partir de la interactividad es lo que se está haciendo mucho. Un ejemplo reciente es la promoción que se está haciendo para la película *Bohemian Rhapsody*<sup>83</sup>. Han sacado una página web que es para celular y cuando tú pinchas el botón, te dicen que cantes como Freddie Mercury, y todas esas voces van a ser utilizadas en la campaña. Eso es un ejemplo de interactividad y para que el consumidor aporte algo, pero claro, es para una campaña publicitaria, no para afectar a la película que ya está hecha y no puede manipularse. Lo ideal sería que se haga una película con la que el usuario pueda relacionarse desde el lanzamiento y llegue

---

<sup>83</sup> Película basada en la banda Queen y su líder Fredy Mercury, cuyo estreno en el Perú fue el 1 de noviembre del presente año.

cambiada a la pantalla por la ejecución de los espectadores o, de repente, empieza de una manera la película en taquilla el día uno y el día treinta cuando se va de la taquilla es otra película, porque ha sido capaz de manipularse. Eso sería maravilloso, pero a nivel *popular-mainstream* no aparece, pero sí creo que se está haciendo cosas en el documental.

Si hay que poner casos de ejemplos, lo encontramos en el documental transmedia donde sí hay mucho de interactividad. En *Pregoneros de Medellín*<sup>84</sup>, realizado hace un par de años por la Universidad de Medellín en Colombia, un proyecto en el que uno puede navegar como si fuese un *Street View* de Google Maps por las calles en donde se puede ir viendo a ambulantes y de eso se trata el documental, de pequeños videos sobre los ambulantes y tú decides las rutas, entonces ninguna persona que vea el documental va a tener el mismo punto de vista, vas a tener diferentes rumbos según el que uno tome, viendo diferentes historias. En España también se están haciendo muchas cosas, por ejemplo en televisión española (RTVE). Si uno se mete en su página va a encontrar muchos documentales interactivos o transmedia en la que puedes participar<sup>85</sup>.

Vi un documental sobre el fotógrafo García Alix<sup>86</sup> que es una locura, que no sé cómo explicarte, la idea es la de «imitar» una especie de cámara en la que tú manipulas la lente y la historia va cambiando, si acercas hacia adelante vas viendo diferentes testimonios aleatoriamente. También vi uno sobre mujeres muy interesante<sup>87</sup>, son mujeres hablando a cámara sobre temas del empoderamiento femenino y que daba opción a que el espectador, en este caso la espectadora, también hiciera su relato mirando a cámara con la webcam y eso se subiese a la plataforma, formando parte del

---

<sup>84</sup> Al respecto hacemos referencia en el apartado 2.4.3.2. Documental interactivo.

<sup>85</sup> Al respecto puede revisar el siguiente enlace en Lab Rtve en la que encontrará diversas producciones interactivas: <http://www.rtve.es/lab/>

<sup>86</sup> Se refiere al webdoc *La Línea en la Sombra El Universo Fotográfico de García-Alix*: <http://lab.rtve.es/webdocs/la-linea-de-sombra/>

<sup>87</sup> Hace referencia al documental interactivo *En la Brecha*: <http://lab.rtve.es/webdocs/brecha/home/>

documental, casi sin final, puede estar toda la vida. El documental como trabaja con la realidad que no tiene ni un inicio ni un final, pues se está dando cosas muy interesantes a nivel de transmedia y a nivel de interactividad. El documental es uno de los grandes campos de experimentación al día de hoy.

**¿Consideras que la ficción está en desventaja a diferencia del documental que ha encontrado un equilibrio con las nuevas plataformas de convergencia digital?**

Como el documental no es algo tan *mainstream*, es una plataforma que permite experimentar. Además, se trabaja con la materia prima que es la realidad. Las personas que hemos dado clases de documental sabemos que se tiene que empezar en una parte y terminar en otra. Te das cuenta de que la realidad es mucho más rica que tu propio documental y te encantaría contar más cosas. Y claro, para un documental de quince minutos has grabado cinco o seis horas y ¿qué haces con el resto? Lo haces transmedia a lo largo del tiempo, sin tener un final, puedes tener un documental hasta el infinito, creo que por ahí se está dando mucho la experimentación. La interactividad ya forma parte del transmedia, que esté no deja de ser un objetivo de la narrativa transmedia. La interactividad no está por encima sino es una categoría, forma parte de él.

**¿Los jóvenes realizadores están aprovechando estas nuevas posibilidades digitales para generar contenido?**

Digamos que los consumen, pero no saben muy bien cómo tocarlo. Creo que parte de la gente que realiza proyectos interactivos tienen una base que viene del formato analógico, entonces adaptan sus bases narrativas a esta nueva realidad; no saben muy bien cómo asumir este nuevo lenguaje. Lo saben consumir pero no analizarlo ni recrearlo. Creo que lo que falta es esa base narrativa clásica que sigue teniendo



cualquier historia. Puede ser contada de forma interactiva o transmedia pero no deja de ser una historia. En el momento en que esas personas o realizadores tengan cierta idea de cómo se cuenta un relato le va a ser más fácil trabajar con estos nuevos medios. Sin embargo, hacen experimentos pero siempre les falta, se terminan quedando en ejercicios de estilo y les falta un fondo, un contenido, le falta el «qué estás contando» y tienen que tener ese criterio de cómo se cuenta una historia de manera clásica y a partir de ahí hacer lo que te dé la gana.

### **¿Pueda deberse a la falta de una sistematización del formato?**

Se habla pero no se aplica correctamente, puede haber manuales pero no se conocen; se usa mal o se usa a medias, por una serie de motivos no se trabaja correctamente lo interactivo, porque implica también el uso de la tecnología muy fuerte, y tiempo, y presupuesto. Tú puedes ser comunicador, pero para armar un documental interactivo, un video interactivo, dependes de un programador, de un ingeniero de sistema, dependes de alguien que maneje la herramienta de la tecnología de la información, porque yo soy comunicador pero no tengo ni idea de programar, no es mi rubro. El video interactivo es una materia interdisciplinaria y colaborativa.

### **¿Qué diferencia al video interactivo del videojuego, o están emparentados de alguna forma?**

Si nos ceñimos a lo que está pasando, yo creo que el video interactivo está inspirado en el videojuego. Y es curioso porque los videojuegos se influyen mucho del lenguaje cinematográfico y de repente ahora el videojuego influencia la manera de contar en el cine y en otras formas de disciplinas. Si el video interactivo está inspirado en intentar dar esa libertad al espectador de manipular la historia. Hay más interactividad en un

videojuego y en todo caso podríamos hablar de un tipo de interactividad, empezar a categorizar; claro, porque hablamos de interactividad y en lo que en realidad deberíamos generar es un tipo de taxonomía. Hay una intención de intentar evolucionar o reinventar el lenguaje.

Otro ejemplo de ello es el video 360 que se han usado para publicidad pero también en periodismo. El caso del diario *El País* fue el primero en estrenar un reportaje en 360° y es interactivo ya que necesitas del espectador para que mueva el celular y explore con la mirada. Eso también revoluciona el lenguaje audiovisual porque estás rompiendo con el montaje; estamos en un momento de cambio total, en el que vamos creando sobre la marcha. El video interactivo no está definido, es como un magma que se mueve.

### **Síntesis**

Carlos Rejano considera que la interacción ha sido una búsqueda que inició con el videoarte y el video experimental y que gracias a la tecnología de la información los encontramos como parte de un espectador que vive una experiencia narrativa a través de las múltiplataformas, es de esa manera que podemos hablar de experiencias narrativas que el documental ha sabido tomar a su favor y en parte, debido a que el documental no se debe a una industria, como es el caso de la ficción que responde a una economía y por lo tanto tiene que ser rentable.

Asimismo, Rejano, entiende que nos encontramos ante un paradigma que redefine el acercamiento del espectador a las narraciones. Dicha interacción ha sido atendida por la transmedia, que rodea al espectador y le da contenido adaptado a diversas pantallas y plataformas y que ha permitido que el espectador también participe de la historia a través de pequeños accesos narrativos.

## APÉNDICE 4

### Entrevista a Giancarlo Cappello

Realizada el 08 de junio de 2018. Transcripción de grabación de audio.

#### Sumilla

Magister en Literatura Hispanoamericana y profesor de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Lima. Se ha desempeñado como guionista de televisión en producciones nacionales y extranjeras: *Luz María* (1998), *Isabella* (1999), *Marcone* (2007), *Doble vida* (2011), entre otras. Su trabajo de investigación está vinculado a las narrativas audiovisuales y transmedia. Ha publicado *Una Ficción Desbordada* (2015), diversos artículos referidos al cine y la televisión en revistas como *Contratexto* y *Ventana Indiscreta*.

#### Entrevista

**En el libro *Una Ficción Desbordada* mencionas que los discursos han trasvasado los medios.**

La idea de ficción desbordada se enmarca dentro de la Ecología de los Medios, corriente que estudia las referencias, las vinculaciones, los lazos o los nexos que se generan entre los medios, a propósito de los espectadores y consumidores en general. Esto llevado al tema de la ficción, da cuenta de que si antes, para su consumo bastaba una sola plataforma, ahora se necesitan varias. La multipantalla hace cambiar la experiencia de la narración y, para ello, implica salir de la pantalla –de ahí viene lo del desborde– y contarse mediante otras. No necesariamente esos desbordes son narrativos, algunos tienen que ver con dar mayor información y dotar de una mejor comprensión acerca del mundo ficcional que se está representando. Ese desborde de pantalla está

orientado a un tipo de consumo que genere réditos, todo enmarcado en un mismo universo. La tecnología hace posible que los medios puedan conectarse, entendiéndose en términos de convergencia digital.

Solemos pensar que es el medio el que ha generado a este público, siendo el consumo de la gente, más bien, el que ha hecho que los medios tengan que interactuar así. Un caso evidente es *Mad Men*<sup>88</sup>. Ya que no había una lógica entre la medición habitual y la repercusión que estaba teniendo en redes sociales, esto obligó [a los productores] a emplear otras plataformas, no solo para subsistir como historia, sino también como negocio; ya que si la producción no lo colocaba en internet alguien más lo iba a hacer.

### **¿Qué lleva al espectador a buscar otras pantallas, dejando de lado la televisión como espacio tradicional y familiar?**

En parte, puede deberse a la conquista de libertad y pequeña cuota de poder del espectador sobre el medio. Probablemente empezó con la independización, hasta cierto punto, del control remoto; lo cual obligó, en el caso de la ficción, a trabajar el *cliffhanger*, los cortes comerciales que no pueden ser muy cortos ni muy largos. La posibilidad de grabación (primero en VHS, luego en DVD y actualmente en la nube), genera una independencia progresiva que nos lleva a un desborde ficcional. Lo único que le faltaba al espectador es la posibilidad de intervenir en el relato mismo. El hecho de que la tecnología lo hace posible, tiene que ver con el cambio de paradigma. El usuario, al poder conectar medios empieza a descubrir que puede consumir algo mejor si lo ve por uno u otro.

---

<sup>88</sup> Series dramática basada en los años 60's, creada y producida por Matthew Weiner. Tuvo una duración de siete temporadas del 2007 al 2015 emitida originalmente a través del canal de cable AMC.

Este fenómeno podemos entenderlo desde lo que se conoce como los tres grados de la comunicación: El *grado cero*, que es cuando tú haces algo por la serie y no tienes ningún tipo de *feedback*. Por ejemplo, tú hablas de la serie, la compartes, haces cosas por ella pero no participas de la serie en sí, solo estás generando una trinchera paralela. El *primer grado*, que es cuando ya existe un tipo de retroalimentación, cuando es la serie la que propone los foros, o la que abre ventanas para que el público se exprese de alguna manera. Solo el hecho de que los lugares de conversación sean canónicos y pertenezcan a la propia serie, forma un grupo duro de fans. Y el *tercer grado* de participación es cuando el público ya puede intervenir en la historia de muchas formas o de la manera que lo satisfaga. El hecho de que tú decidas sobre el curso de la historia es la mayor forma de participación. Algunos pueden verlo como tramposo (sic), en el sentido que le abres las opciones al público bajo un control, sin afectar el producto, pero hay una línea a seguir, por auspiciadores o por intereses artísticos y estéticos.

Ejemplo de ello es la novela brasilera *La próxima víctima*<sup>89</sup>. Una novela cuyo argumento, a modo de *whodunit* ‘¿quién fue?’, crea la expectativa de descubrir quién es el asesino. En Brasil, los productores siempre están midiendo cómo se comportan los públicos en las diferentes zonas del país, a partir de esos datos se crean finales distintos de acuerdo a la zona y la audiencia. Normalmente la interacción o la fascinación alrededor de una serie de televisión por parte del fan ocurre por dos situaciones: porque la serie es capaz de sorprender de forma permanente y, al mismo tiempo, porque el espectador se siente con las suficientes herramientas como para poder predecir algunos hechos, siendo un equilibrio permanente. En la serie *Hawaii Cinco-0*<sup>90</sup>, el público podía

---

<sup>89</sup> Telenovela de producción brasileña realizada en 1995 por Rede Globo. Contó con 203 episodios los cuales fueron de mayor audiencia en la historia televisiva de dicho país.

<sup>90</sup> Serie televisiva producida por la CBS y emitida desde el 2010. Un remake cuya versión original fue producida entre 1968 y 1980.

decidir quién iba a morir. Aunque se podría pensar que esto era un *spoiler*<sup>91</sup>, no arruinaba la serie pues las circunstancias en las que iba a morir el personaje no se conocían.

**¿Cómo esta posibilidad de elección del público sobre la historia afecta al paradigma narrativo? ¿Qué implicaciones y retos trae para los guionistas?**

Normalmente, cuando tú construyes algo en lo que está previsto la participación del público se calcula desde el guion. Se *monta* usando las posibilidades transmedia y multipantalla y empleando las herramientas que nos dan, pero también hay que entender que el negocio sigue siendo el mismo: contar una buena historia.

La historia troncal tiene un límite; si partimos de ahí nuestras posibilidades son restringidas, por esto es importante tener un universo narrativo. Crear un universo narrativo ficcional de personajes y relaciones da la libertad de poder decidir el aspecto de la historia que conviene contar en función de cuál, o cuáles, serán las plataformas y medios que se quiere usar. Bajo la lógica de Henry Jenkins, «cada medio hace lo que mejor sabe hacer».

No todo lo transmedia tiene que tener como base lo audiovisual. Lo que pasa es que estamos habituados al paradigma de *Star Wars*, en donde son las películas las que nos guían para ubicarnos dentro del universo. Sin embargo, es posible tener como plataforma un cómic y a partir de ahí hacer que la gente se sumerja en el mundo.

Desde el punto de vista narrativo, cuando quieres que el público participe lo prevés, construyendo no una historia, sino un universo ficcional. Al igual, si no te interesa hacer un universo transmedia y solo hacer una película, tienes que crearla no como una

---

<sup>91</sup> Término empleado en el ciberespacio para nombrar aquello que se anticipa de la trama o desenlace.

historia sino como un universo donde quepan muchas historias. Cuando George Lucas<sup>92</sup> hizo el Episodio IV ya tenía un conjunto de relatos, una vida para cada uno de sus personajes. Tenía un universo y entendió que era muy grande, por eso solo decidió contar una parte.

Así es como funciona un universo. Lo que se hace a partir de ahí es lo que se llama arquitectura transmedia, construir ventanas y puertas de acceso para que el público vaya a las otras aristas de tu historia. No se trata simplemente de dejar preguntas abiertas, sino que tienen que ser interesantes para el público. Aquí el mejor ejemplo es en el Episodio VII, en donde uno de los personajes le pregunta a otro: «¿y tú cómo tienes la espada de Luke?» a lo que le él responde: «Es una historia que en el algún momento te contaré». Así, las zonas ambiguas tienen que ser parte de la estrategia transmedia. La ambigüedad tiene que generar interés. Esta falta de desarrollo tiene que resultar interesante y repercutir en la historia. Gracias a que existe ese interés el espectador va conociendo más la historia, no en términos de adición, sino en términos de experiencia. En narratología encontramos lo que se llama *el dato escondido*, que es la revelación de un dato que ha sido oculto ex profeso para generar un efecto particular.

La narrativa transmedia es una experiencia pero no por adición sino por un permanente crecimiento y no simplemente como sumatoria, como en *crossmedia* que si podrías plantearlo como adición simplemente. Para Jenkins, una película tiene que sostenerse sin necesidad de haber visto las otras plataformas que expanden la historia. Lo que debe experimentar el espectador es la expansión de su conocimiento de ese mundo y su vínculo emocional con el universo narrativo en el que está inmerso.

La estrategia básica es la dosificación de información. Hay que decidir que porción de la narración se deja sin respuesta para que el público vaya a buscarla. Luego es

---

<sup>92</sup> Creador de la saga cinematográfica Star Wars.

necesario regresar a la historia de base con alguna otra información distinta. Además de la ambigüedad lo que hay que hacer es la tabla de núcleos o el árbol de relaciones en la que tienes la respuesta a esta zona, porque si se deja sin resolución aparece el *fanfiction* para completarla. Lo que la serie no está en capacidad de decir o no le interesa decir, al público si le interesa saberlo y lo va a resolver ¿Cuál es el riesgo con esto? Puedes perder una oportunidad de negocio.

Lucas lo practicaba cuando se creaban muchos *fanfiction* y esas historias generaban interés, los contrataba [a los creadores] y canonizaba estas historias [dentro del universo de Star Wars]. El tema con el *fanfiction* es que pueda ser más bueno que lo tuyo o puede generar un interés que a lo mejor tu no habías previsto. En *Breaking Bad*<sup>93</sup> los productores siguen facturando sin mover un dedo. Hay una wiki<sup>94</sup> compuesta por una serie de videos que han hecho los fans, la serie está viva por ellos. El conflicto se genera cuando estas iniciativas generan un negocio que factura. Por ejemplo, sucedió con un fan que se dedicó a vender todas las camisetas que Sheldon (personaje de la serie estadounidense *The Big Bang Theory*) usaba. Hasta ese momento nadie de los que tuviera los derechos de explotación se había quejado. Cuando empezó a tener éxito vendiendo por Amazon y otras redes, fue que la compañía se vio obligada a llegar a un acuerdo comercial, así el límite es hasta que te metas con el bolsillo.

Lo otro que obliga a un cambio es que el departamento de guion ya no trabaja como un departamento aislado, sino que tiene que ir de la mano con otras áreas tales como la parte comercial, la parte plataformas, la parte de arte, etc. Tienes que trabajar con ellos. En televisión es el *showrunner*<sup>95</sup> el que maneja todo, pero en el mundo transmedia se cede la construcción de esas pequeñas historias a otros autores también con una idea de

---

<sup>93</sup> Estrenada en el 2008, está considerada como una de las series más exitosas de las narrativas modernas.

<sup>94</sup> Comunidad virtual.

<sup>95</sup> Conocido así en la industria estadounidense y canadiense. El showrunner cumple la función de guionista principal y productor de la obra televisiva.



refrescar y de que haya más posibilidades, que puedan ser explotables con ciertos parámetros. El objetivo es que el fan se sienta parte de la historia sin que haya escrito algo, sin que haya hecho algo específico.

En la serie *Sherlock Holmes*<sup>96</sup> de la BBC, una actualización de los cuentos en la que ya sabes qué va a suceder con los personajes, en algún episodio Holmes va a estar en piblemas y tú como espectador te vas a preguntar cómo es que se va a salvar de esa situación ineludible. Así que en algún foro aparecen los troles<sup>97</sup>, en buena onda preguntan ¿y cómo es que se va a salvar? Es ahí donde el público empieza a generar teorías y por ahí se integra alguna. Eso es a lo que se llama *Fanservice*, lo cual te hace sentir que estas participando de la historia. Así, una es usar la información para hacer lo que el público quiere y otra es –y que da buenos resultados– usar la información de la manera totalmente opuesta. Entonces, cuando de pronto el público está bien encariñado con un personaje lo matas para sorprenderlos como en *The Good Wife*<sup>98</sup>. Sin embargo, hay que tener un cierto tino al usar este recurso, puesto que no se trata de matar al personaje sin un objetivo; se tiene que lograr conmocionar a la audiencia.

**En ese sentido: ¿Se puede hablar del espectador como un coautor, o consideras que sigue conservando su papel con algún grado de actividad sobre la narración?**

Cuando la productora canoniza alguna historia de *fanfiction* el espectador se convierte en coautor. No solamente por el lado de las historias como, por ejemplo, los *fanarts*, que son los dibujos que hacen los fanáticos sobre cosas que no están contadas. Creo que hay una coautoría en el curso de los eventos, en la medida en que integran aportes del público, directos o indirectos. Algunos le llaman directos cuando son el

---

<sup>96</sup> Estrenada en el 2010.

<sup>97</sup> Usuario de los foros o de las redes sociales que a través de sus mensajes intenta crear polémica.

<sup>98</sup> Serie que contó con 7 temporadas, emitida desde el 2009

resultado de un monitoreo de la audiencia y lo que quiere la audiencia marca el rumbo de la historia. Ahí hay efectivamente una coautoría, pero no siempre le das al público lo que quiere. Los espectadores aspiran a que se resuelva el conflicto o que los protagonistas terminen juntos pero no se puede cumplir lo que ellos quieren inmediatamente porque te quedas sin historia y cuando la quieres alargar no se puede. Es mentira que haya una historia de diseño, en la que *testeas*<sup>99</sup> (sic) esto, aquello y lo otro, y armas la historia según el test. Lo puedes hacer, puede resultar como también no puede resultar. *House Of Cards*<sup>100</sup> es un buen ejemplo de un fenómeno creado por el *big data*<sup>101</sup> y métricas. Pero exactamente Amazon hizo lo mismo con su primera serie *Bosch*<sup>102</sup>, un policial que no funcionó y siguió la misma lógica de *Game of Thrones*. Cuando la participación del público a la medida de sus gustos y producciones se integra al curso de la narrativa, ahí sí yo creo que hay una autoría.

A veces también se habla de autor en la medida que es un prosumidor, pero para mí –por mi formación de guionista– si la mano del fan no ha llegado a la historia no es coautor. Será coautor del fenómeno, del boom como en *Breaking Bad*. Hay coautoría a medida de lo que genera en términos de mercadotecnia, de la repercusión, de la expectativa. Pero coautores de la historia, no. Sé también que hay otros que utilizan el término de coautor en la medida que el público completa los datos. Sin duda, me parece que es algo relativo porque en verdad están completando algo que tú no decidiste. No hay ninguna decisión de la historia; hay una autoría conjunta en la medida en que haya una participación del público que repercuta. Una participación, sea indirecta o directa, tiene que ver con el curso de los acontecimientos.

---

<sup>99</sup> Se refiere al Testeo, acto que consiste en hacer pruebas de manera empírica sobre la calidad del producto y el impacto que produce en el público.

<sup>100</sup> Serie exclusiva de Netflix que contó con 5 temporadas desde el 2013, batiendo grandes récords de audiencias.

<sup>101</sup> Conjunto de macroinformación usado para crear estrategias y planeamientos.

<sup>102</sup> Serie policial emitida desde el 2014 fue producida por Amazon y constó de 4 temporadas.

### **¿Es decir que solo es coautor del sentido de la historia y de la narración?**

En el ejemplo de *Sherlock Holmes* los seguidores de la serie empezaron a dar teorías de cómo se iba a salvar el personaje. Por ahí había un fan con conocimientos científicos que explicó cómo se salvaría aplicando una teoría matemática. Al final, los guionistas dan otra explicación que no es ninguna de las que los fanáticos dieron, pero cuando Holmes está explicando a Watson cómo se salvó hace un guiño a este evento usando un cálculo parecido al que sugirió el fan. Podemos hablar de que hay formas de abrir el relato al público, no solo del punto de vista de la narración, sino también de la expectación, de cómo ven la historia. Esa es otra manera de hacer participar al público, en la que no hay una repercusión narrativa, pero que al darle más de una posibilidad de visionado, o de vivir la historia, están experimentando otra historia, con otra magnitud. Había una serie que se llamaba *The Killing*<sup>103</sup> y, por lo menos en la versión americana, hay una chica llamada Rosie que ha desaparecido en un típico pueblo en EEUU, esos que están estigmatizados como pueblos raros (sic). En la página oficial del canal sacaron una aplicación que se llama *Rosie's room* en la cual veíamos una habitación filmada y si tu ibas con el mouse y explorabas sobre la panorámica del cuarto, se abrían los correos de Rosie, esto hacía que el espectador se enterase de qué hacía Rosie antes de desaparecer y eso repercute en la historia ya que da otra idea del personaje. Sin embargo, el que no había leído los correos y datos, no ve a Rosie de la misma manera. Se crean así dos historias: Digamos, la historia mental o metahistoria que genera cada espectador y que es algo que no corresponde a los guionistas, ya que ellos generan sus propias explicaciones; y la otra versión, es la que está controlada y a cargo de un guionista.

---

<sup>103</sup> Serie policial estrenada en el 2011.

En *Sospechosos Comunes*<sup>104</sup> la historia deja abiertas varias pistas, de tal manera que para un público el asesino en serie es un personaje acusado y para otros sería otro de los personajes sueltos. En la escena final encontramos a otro personaje con un reloj de oro parecido al del acusado, lo que genera una ambigüedad. El espectador, es de ese modo, coautor. Como público entendemos el video como diversas piezas o una sola, ya que en algunos casos será muy puntual la participación del público. Habría que incluir en esa lógica los relatos mentales o las metaversiones de la historia que surge a partir de la intervención del espectador. Podríamos hablar de una coautoría tradicional, en la medida que se trata de un aporte narrativo bajo la figura de una acción situada alrededor de un personaje que se expresa y se integra directamente, porque se les pide que se expresen y se expresan. Un caso de estos es *Lost*. El público creía que ya estaba previsto el desenlace, sin embargo los guionistas le dieron un giro. No es coautor el público porque no te está dando nada, en todo caso el público te está obligando a dar la curva. Creo que hay que definir alrededor de qué cosa, de qué pieza vamos a hablar de coautoría, pero sí estoy de acuerdo en que podríamos hablar de niveles.

**¿Se puede decir que el paradigma comunicacional se encuentra en crisis a partir de toda esta convergencia de plataformas?**

No hemos terminado de desperudirnos o de transitar hacia esa convergencia. Estamos en la época del «sacudón», tratando de acomodarnos e incorporarnos y aún no lo logramos. Ocurre a todo nivel, y si vemos la crisis en términos negativos hay un costo, una dificultad para terminar de asimilarse a los estragos. Lo que haría que esta crisis dure menos es que [los medios] sean menos precavidos. El modelo es otro. Las personas ven múltiples pantallas; las series ya no se transmiten solamente por televisión,

---

<sup>104</sup> *The Usual Suspects*, película estrenada en 1995.

por ejemplo. A nivel nacional [los directivos de] los canales siempre dan la excusa de que «es un mercado muy pequeño» Lo cual demuestra una mentalidad un poco obtusa, porque solamente estás produciendo para el mercado local, cuando en realidad tienes que producir para afuera. Y si hay la intención de invertir y generar *App* y web series, desde los canales asumen que van a pérdida. La capacidad de gasto y la cobertura no es total.

En suma, si tú quieres establecer un nuevo paradigma, son varias cosas que tienen que cambiar: desde el modelo de negocio se tiene que asegurar una serie de componentes tecnológicos, y desde el punto de vista del consumo hay que alfabetizar al espectador. El negocio se tiene que reinventar y creo que vamos hacia una dinámica convergente: multipantalla interconectada, como lo dice Lipovetsky en su libro *La Pantalla Total*, porque estamos entrando a otro nivel de conexión bidireccional sustantiva con otra dinámica que se está implantando y que no es clara todavía. Pero creo que se puede sacar un perfil a partir del comportamiento en la red hablando de convergencia de medios en general. Creo que los hábitos de la gente y cómo lo enfrentemos es lo que finalmente va a dar forma a este nuevo hacer comunicacional.

Como conclusión. Se ha establecido una dinámica de circulación por varios medios, o una sola pantalla, y hemos entrado a una dinámica transmedia a partir de lo que pasa en cada pantalla. En la prensa, por ejemplo, tienen el modelo claro: en Internet me entero, en la tele lo veo y en radio te puedes explayar. Si para un sector es más complicado, es para la publicidad, necesita una reinversión. La gente ya no quiere ver publicidad, hay que reemplazar la lógica del *spot* y una de las vías es el *storytelling*. Creo que el paradigma va a ser transmedia, en el sentido de que necesariamente van a tener que intervenir diferentes plataformas y otras vías para la cuestión cotidiana y los medios tienen que encontrar su ecosistema central para que los contenidos puedan

circular. También implica repensar lo que convencionalmente es entendido como derechos de autor y la cuestión colaborativa.

En términos narrativos, y hablo desde una intuición de espectador, yo creo que con la ficción va a haber más desinterés porque el modelo está cambiando. Cada vez el consumo de ficción va a ser más limitado, ya no solo por nicho, sino por posibilidades de tiempo y nivel de atención, Por ejemplo, ver todo el catálogo de Netflix para un usuario es imposible, y está bien porque el modelo de Netflix no es *broadcaster* sino *Narrowcasting*, es decir va a nichos específicos y no todo lo que está ahí le va a interesar al usuario, se queda con las historias con las que se engancha. Estamos ante una curva que se va a sostener hasta que la gente pueda dedicarle muchas horas a la interacción y, aunque eso va a bajar, no se va a mantener ahí. Es con el público joven que la curva va a volver a subir. Las series van a tener que durar más porque estás en medio de esta competencia, en donde todos se están esforzando por tener un estándar de calidad. Si la gente ya tiene completo el número de horas para ver series, por ejemplo, va a ser difícil entrar; tienes que esperar que se caiga o acabe una serie para meterte. Además, poniéndose del lado del productor, tengo que pelearme por cultivar un público y si termina tu serie, conseguir un público desde cero. A menos que haya una continuidad como en *Breaking Bad* y *Better Call Saul*<sup>105</sup> que mantienen los mismos seguidores.

En este caso va a funcionar la lógica de la narrativa transmedia. Cuando una historia se acaba se presentan otros aspectos de la misma narración y se generan conexiones entre series. Vamos a mutar a los universos narrativos y el negocio en ese sentido tendrá que ser la lógica de franquicias. Entonces, en términos de ficción la lógica no va a ser de

---

<sup>105</sup> Serie derivada de *Breaking bad*, en la que se profundiza en la historia de uno de los personajes de la serie.

grandes historias sino de grandes universos narrativos, una continuidad en un contexto que cada vez más es complicado pelearse por el público. Narrativamente va a ser bien interesantes y creo que la lógica va a ser la transmedia en el sentido de la hipertextualidad: el *linkeo*.

Una cuota de la ficción es Hannah Montana; la lógica de Disney era que cuando su estrella creciera tenían que volver a empezar a construir una nueva estrella desde cero. Pero lo que pasó con Hannah Montana es que crearon [la carrera de cantante de] Miley Cyrus<sup>106</sup> y ya no tuvieron que conquistar a un público sino mantenerlo y el negocio de Disney ya no estaba en vender series de televisión sino en vender conciertos, discografía, giras, *merchandising*. Con esta plataforma de negocio se generan ingresos por las giras, por las ventas, etc. Un modelo de franquicia que genera valor en distintos rubros. Bob Iger<sup>107</sup>, entró a Disney con esa lógica y unió todos los negocios, ya no le interesaba que cada área recaudara cierta cantidad, sino que todo esté amarrado. Así, la lógica de franquicias es algo que puede funcionar, el tema es que crezca más. Hacer que la lógica transmedia sea un modelo de negocio, va a tomar tiempo, porque el que está en el negocio de manera convencional, no va a querer perder su porción de la torta (sic); además hay mucho de gamificación y ludificación, vas a tener que meterte con el mundo del videojuego, que de por sí es más rentable que el cine. Hay consolas que están buscando que sus usuarios puedan ver series, por lo que tendrían que montar todo un departamento para producirlas. De alguna forma, la industria de la música ya lo ha logrado, ahora todo es digital, la lógica del álbum ha cambiado y se ha adaptado al proceso con un modelo propio de negocio, creando sus propias plataformas, ellos se han reinventado completamente. Lo que si no creo que vaya a morir es la experiencia

---

<sup>106</sup> Protagonista de la serie juvenil Hannah Montana

<sup>107</sup> Director ejecutivo de The Walt Disney Company.

colectiva de la ficción, esa cuestión de poder intercambiar, de generar debate, el deseo de la pantalla y las plataformas va a generar otras.

El guionista va a tener que crear universos narrativos que le permita formar rutas, llevar la historia por aquí y por allá [estructuras arbóreas]. Si ya tienes un mapa vas a poder trabajar esta línea por acá, está por allá y así. En televisión el que articula todo es el *showrunner*, en transmedia es el *master transmedia*, que es el que organiza todo y se asegura que nada esté chocando. En el caso de Star Wars es Pablo Hidalgo quien maneja todo el canon y aprueba el universo narrativo. Hay una bóveda en un banco de Nueva York en el que está todo el mundo de Stars Wars y todo se va actualizando con el Banco. Y en Disney es Jeff Gómez<sup>108</sup>. Creo que el trabajo del guionista ya no va a ser individual sino que se formarán mesas de guionistas. Así, cada plataforma y cada línea narrativa, tendrá un guionista a su cargo. En tanto lo narrativo funcione con el negocio la cuestión va a funcionar; la triada negocio, historia y público tiene que ser inamovible y dentro de la parte de negocio tiene que estar la tecnología. Lo interactivo no solo se define por la intervención del público, sino también por cómo hace uso de la narración.

### **Síntesis**

Giancarlo Cappello nos grafica un panorama en el que la convergencia digital ha permitido que las narraciones se expandan hasta desbordarse; ahora ellas interactúan con nosotros. La relación entre hombre y máquina-narración ha permitido la interacción en cuanto a la dimensión comunicacional, en donde las multipantallas exigen la continuidad y fluidez, obligando a los guionistas a crear universos narrativos con puertas de acceso al espectador, invitándolo a involucrase.

---

<sup>108</sup> Uno de los más grandes visionarios y productor de universos transmedia en la industria del entretenimiento.



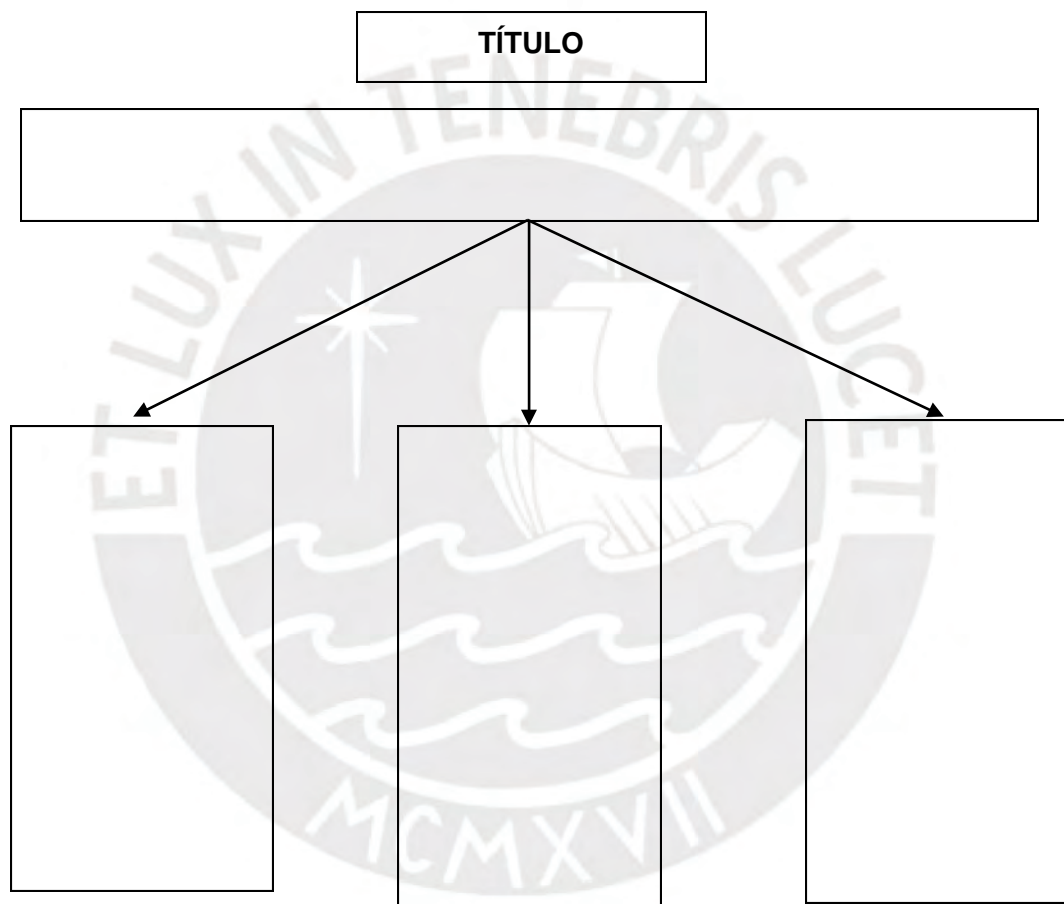
Asimismo, menciona que nos encontramos ante un nuevo paradigma del cual no hemos terminado de despertar; el cual ha modificado, no solo la forma de narrar, sino también el negocio mismo. Entender a la transmedia como un modelo de negocio, nos permitiría encontrar una pista ante esta interacción y apropiación por parte del espectador del universo interactivo.



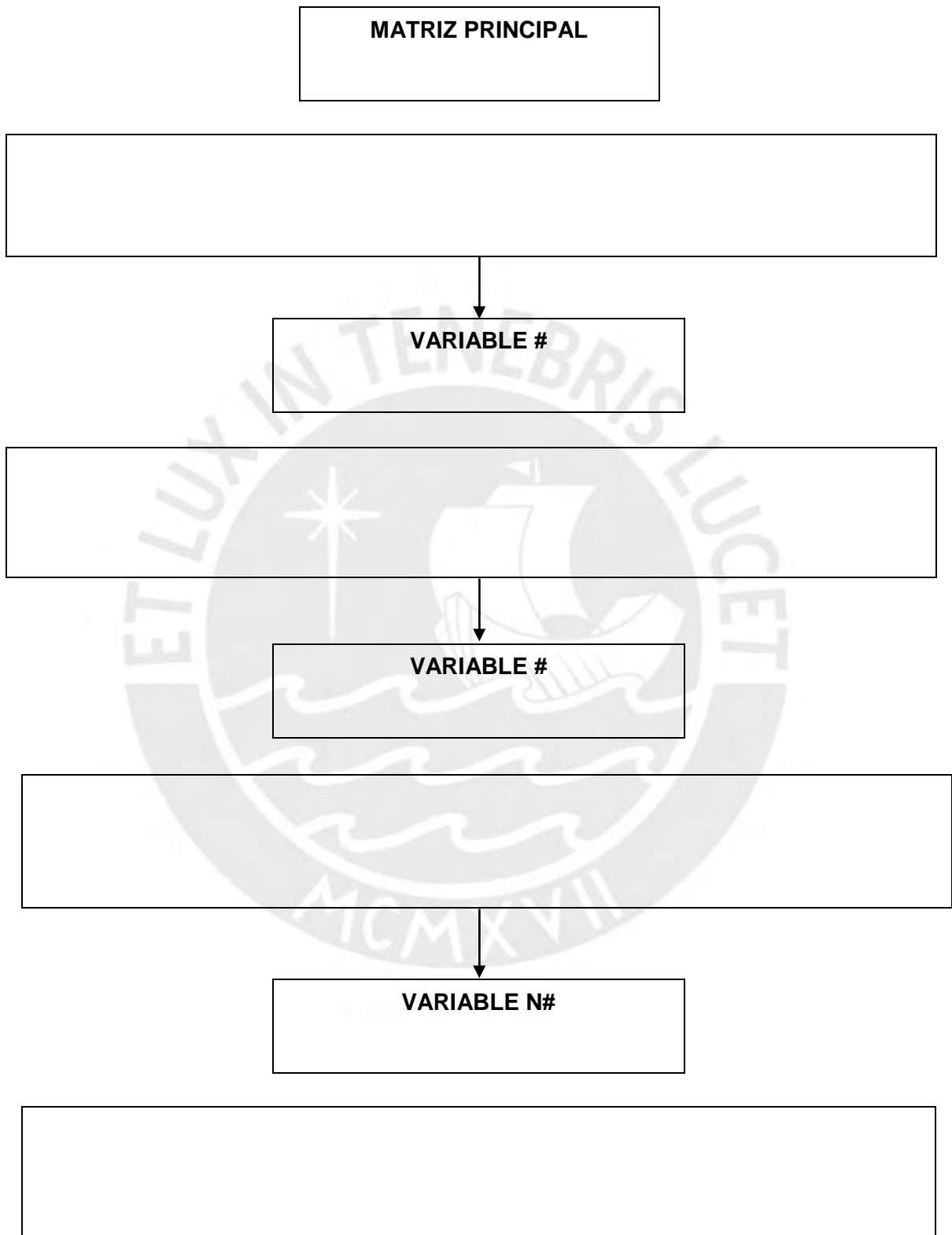
## APÉNDICE 5

### FORMATO DE FICHAS PARA LA CREACIÓN DE UN GUION DE POSTMONTAJE

#### A. DIVERSLINE MAP



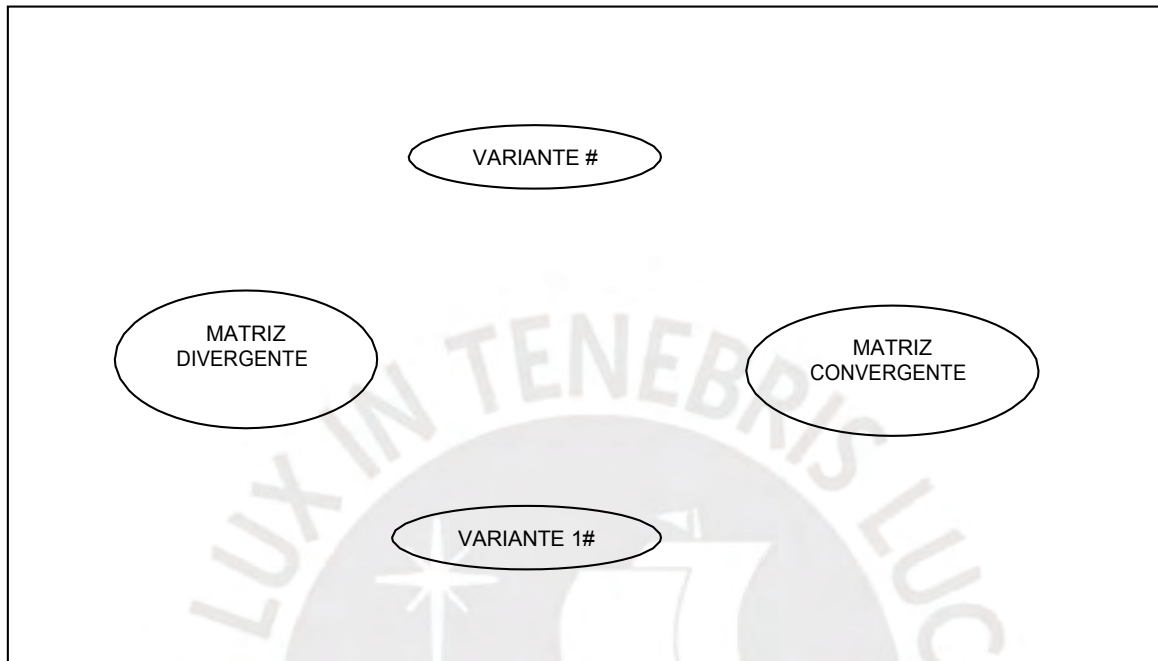
## B. MULTISTORYLINE



### C. SINOPSIS ESCALONADA O RAMIFICADA

<b>Sinopsis, primer bloque</b>		
<b>Sinopsis, segundo bloque #</b>	<b>Sinopsis, primer bloque #</b>	
<b>Sinopsis, tercer bloque #</b>	<b>Sinopsis, segundo bloque #</b>	<b>Sinopsis, tercer bloque #</b>
	<b>Sinopsis, tercer bloque #</b>	<b>Sinopsis, cuarto bloque #</b>
		<b>Sinopsis, cuarto bloque #</b>

## D. ESQUEMA DE FLUJO



## E. REGISTRO DE ESQUEMA DE FLUJO

TÍTULO	NOMBRE DEL ESQUEMA DE FLUJO	
<b>MATRIZ DIVERGENTE</b>	<i>ESCENA INICIAL</i>	
	<i>INTERVENCIÓN</i>	
<b>VARIANTES</b>	<i>VARIACIÓN #</i>	
	<i>INTERVENCIÓN</i>	
	<i>VARIACIÓN #</i>	
	<i>INTERVENCIÓN</i>	
<b>MATRIZ CONVERGENTE</b>	<i>ESCENA FINAL</i>	

## F. GUION LITERARIO DE POSTMONTAJE

<b>ESC #</b>	<b>ENCABEZADO DE ESCENA</b>			
	Descripción de escena y contexto.			
	PERSONAJE			
	Diálogo			
<b>ESCENA #</b>	<b>ESCENA #</b>	<b>ESCENA #</b>	<b>ESCENA #</b>	<b>ESCENA #</b>
Descripción	Descripción	Descripción	Descripción	Descripción
PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE	PERSONAJE
Diálogo	Diálogo	Diálogo	Diálogo	Diálogo
<i>Descripción de la interacción y la forma en la que es intervenida la historia o continúa.</i>				

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### DÉCOUPAGE INTERACTIVO: FICHA PARA EL ANÁLISIS DE VIDEOS INTERACTIVOS<sup>109</sup>

- Ficha o tabla correspondiente al Módulo 0: *autoría del análisis y condicionantes de la recepción.*

<b>0 - Autoría del análisis</b>			
<b>Código</b>	<b>Indicador</b>	<b>Valor</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
001a	<b>Fecha análisis</b>	[Dd/mm/yyyy]	Indicar la fecha de realización análisis.
002a	<b>Autor/es análisis</b>	[texto]	Nombre del autor y dirección electrónica.
003a	<b>Filiación</b>	[texto]	Centro, empresa o entidad del autor.
004a	<b>Objetivo</b>	[texto]	Manifiestar el objetivo que se persigue con el análisis. Es importante evidenciar qué se quiere observar con el fin de poder focalizar la segunda fase del análisis, el análisis sistemático.
<b>Condicionantes de la recepción: dispositivo</b>			
005a	<b>Dispositivo</b>	[texto]	Modelo de dispositivo utilizado para el análisis.
a06a	<b>Sistema operativo</b>	[texto]	Sistema operativo y versión del dispositivo utilizado para el análisis.
a07a	<b>Navegador</b>	[texto]	Programa de navegación y versión utilizada para el análisis.

- Ficha o tabla correspondiente al Módulo a: *datos identificativos.*

<b>a - Datos identificativos</b>
----------------------------------

<sup>109</sup> Freixa, P. et al., 2014b



<b>Código</b>	<b>Indicador</b>	<b>Valor</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
a01a	Título textual	[texto]	Título del producto que aparece como cabecera en el inicio o página principal del interactivo.
a01b	<b>Etiqueta &lt;title&gt;</b>	[texto]	Texto que aparece en la etiqueta <title> del <head> del documento.
a02a	<b>Autoría</b>	[texto]	Responsabilidad del producto, autores, distribuidores o productores del mismo.  Transcripción de los datos ofrecidos por los propios autores.
a03a	<b>Descripción básica</b>	[texto]	Datos promocionales o ficha descriptiva ofrecida por los propios autores.
a03b	<b>Descripción por metadatos</b>	[texto]	Texto que aparece en la etiqueta de metadatos de descripción.
a04a	Categoría	[texto]	Categoría/s o género/s en que los autores inscriben la aplicación.
a05a	Dirección web	[enlace html]	Dirección/es electrónica de referencia.
a06a	<b>Complementos de programa requeridos</b>	[texto]	Indicar si se precisa la instalación de algún determinado plugin u otro complemento para la recepción del interactivo.
a07a	<b>Capacidades requeridas</b>	[texto]	Indicar si existe alguna caracterización (formato de pantalla, conexión de red, etc.) que condicione la recepción del audiovisual.
a08a	<b>Fecha de lanzamiento</b>	[Dd/mm/yyyy]	Indicar la fecha de lanzamiento.
a09a	<b>Otras versiones</b>	[texto]	Indicar si el producto dispone de versiones alternativas para otros dispositivos o sistemas operativos.
a09b	<b>Otras versiones: etiquetas &lt;if&gt;</b>	[texto]	Transcribir el texto que aparece en las etiquetas <if> del <head> del documento referentes a

			navegadores.
a10a	<b>Coste</b>	[texto]	Indicar, si existe, el coste de adquisición de la aplicación. Indicar posibles costes adicionales como son las suscripciones.
a10a	<b>Idioma/s</b>	[texto]	Indicar el/los idioma/s de la aplicación.
a12a	<b>Metadatos</b>	[texto]	Indicar, si existen, otros metadatos significativos para caracterizar el interactivo. Etiquetas <meta> en el <head> de la página principal.

- Ficha correspondiente al Módulo b: *descripción y valoración global del analista*.

<b>b - Descripción general</b>			
<b>Código</b>	<b>Indicador</b>	<b>Valor</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
b01a	<b>Sinopsis</b>	[texto]	Descripción de 300-500 palabras en la que el analista describe de forma general la aplicación. Es una descripción subjetiva, en la que los distintos aspectos que conforman el producto y las percepciones de uso se entremezclan.
b02a	<b>Descripción contextual</b>	[texto]	Se describe el contexto de la aplicación: si forma parte de algún programa, colección o evento, si existen webs de soporte, etc.
b03a	<b>Transmedialidad</b>	[texto]	Se describen las estrategias transmedia relacionadas con la aplicación: enlace con redes sociales, participación de los usuarios a través de otros medios, etc.
b04a	<b>Uso de la red</b>	[texto]	Indicar el grado de unidireccionalidad/bidireccionalidad del producto así como las posibilidades de participación del

			usuario a nivel de co-creación y/o aportación de datos o contenidos.
b05a	<b>Usuario</b>	[texto]	Identificar los tipos de usuario potenciales.
b06a	<b>Géneros</b>	[texto]	Confirmar el género aportado por los autores o proponer una alternativa y justificarla.
b07a	<b>Multimedia</b>	[texto]	Enumerar el tipo de contenido ofrecido por la aplicación.
b08a	<b>Aspectos dominantes</b>	[texto]	Indicar aquellos aspectos que, desde una valoración subjetiva se considera que diferencian e identifican la aplicación y la distinguen.

- Ficha correspondiente al Módulo c: *contenido*.

<b>c – Contenido</b>			
<b>Código</b>	<b>Indicador</b>	<b>Valor</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
c01a	Medio textual	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
c01b	<b>Descripción del texto</b>	[texto]	Describir los parámetros generales y cualitativos del medio. Por ejemplo: - Estilo (tiempos verbales, persona gramatical, etc.) - Usos del lenguaje (lenguaje estándar, tecnicismos, especializado, etc.) - Formas de redactado (diálogos, descripciones, etc.) - Etc.
c01c	<b>Tipologías de textos</b>	[texto]	Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos: - Títulos (número de palabras, líneas, cantidad, tipo de letra, cuerpo, estilo, etc.)

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuerpos de texto (número de palabras, líneas, cantidad, tipo de letra, cuerpo, estilo, etc.)</li> <li>- Pies de foto (número de palabras, líneas, cantidad, tipo de letra, cuerpo, estilo, etc.)</li> <li>- Etc.</li> </ul>
c02a	<b>Medio fotográfico</b>	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
c02b	<b>Descripción de la fotografía</b>	[texto]	<p>Describir los parámetros generales y cualitativos del medio. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Géneros estilísticos (paisajes, retratos, documentales, etc.)</li> <li>- Otras categorías (blanco y negro, color, analógico, digital, panorámica, etc.)</li> <li>- Ordenación en álbumes, fondos, individuales, etc.</li> </ul>
c02c	<b>Tipologías de fotografías</b>	[texto]	<p>Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamaños: miniaturas (dimensión, posibilidad de ampliación, encuadre y reencuadre, etc.)</li> <li>- Tamaños: normales (dimensión, posibilidad de ampliación, encuadre y reencuadre, etc.)</li> <li>- Tamaños: grandes (dimensión, posibilidad de ampliación, encuadre y reencuadre, etc.)</li> <li>- Otras (dimensión, posibilidad de ampliación, encuadre y reencuadre, etc.)</li> </ul>
c03a	<b>Medio infográfico</b>	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
c03b	<b>Descripción de la infografía</b>	[texto]	<p>Describir los parámetros generales y cualitativos del medio. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estilo (tablas, gráficos, arte, etc.)</li> </ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Incorporación de animación / dinamismo</li> <li>- Describir su funcionalidad: Informativa, ilustrativa, decorativa, etc.</li> <li>- Otros</li> </ul>
c03c	<b>Tipologías de infografías</b>	[texto]	<p>Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamaño (píxeles)</li> <li>- Localización (en el fondo, con texto, en galería, etc.)</li> <li>- Posibilidad de ampliación</li> <li>- Otros</li> </ul>
c04a	<b>Medio videográfico</b>	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
c04b	<b>Descripción del vídeo</b>	[texto]	<p>Describir los parámetros generales y cualitativos del medio. Por ejemplo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Estilo en el montaje (uso de planos, secuencias, etc.)</li> <li>- Aspectos formales (tipología de planos, etc.)</li> <li>- Usos del lenguaje (lenguaje estándar, tecnicismos, especializado, etc.)</li> <li>- Otros</li> </ul>
c04c	<b>Tipologías de vídeos</b>	[texto]	<p>Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamaño (píxeles)</li> <li>- Localización (en el fondo, con texto, en galería, etc.)</li> <li>- Formato (con márgenes, controles, ratio formato, etc.)</li> <li>- Otros</li> </ul>

c05a	<b>Medio multimedia</b>	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
c05b	<b>Descripción de multimedia</b>	[texto]	<p>Describir los parámetros generales y cualitativos del medio.</p> <p>NOTA: Algunos interactivos incorporan, con categoría de contenido específico, unidades multimedia. Es decir, pequeñas piezas resultado de una producción previa que son incorporadas a un nodo del interactivo como unidades de contenido autónomas.</p>
c05c	<b>Tipologías de multimedia</b>	[texto]	<p>Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tamaño (píxeles o dimensión relativa de la imagen)</li> <li>- Localización (en el fondo, con texto, en galería, etc.)</li> <li>- Formato (con márgenes, controles, ratio formato, etc.)</li> <li>- Otros</li> </ul>
c06a	<b>Medio interactivo</b>	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
c06b	<b>Descripción del interactivo</b>	[texto]	<p>Describir los parámetros generales y cualitativos del medio.</p> <p>NOTA: De forma similar a lo que sucede con los contenidos multimedia, algunos interactivos incorporan, con categoría de contenido específico, pequeños interactivos (juegos, actividades, etc.) que son incorporadas a un nodo del interactivo como unidades de contenido autónomo.</p>

c06c	<b>Tipologías de interactivos</b>	[texto]	Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos: - Tamaño (píxeles) - Localización (en el fondo, con texto, en galería, etc.) - Formato (con márgenes, controles, ratio formato, etc.) - Otros
c07a	<b>Transiciones</b>	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
c07b	<b>Descripción de las transiciones</b>	[texto]	Describir los parámetros generales y cualitativos. - Medios utilizados (visual, auditivo, textual) - Otros
c07c	<b>Tipologías de transiciones</b>	[texto]	Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos.
	<b>Otros medios</b>	[validar: sí/no]	Validar la existencia o no del indicador.
	<b>Descripción</b>	[texto]	Describir los parámetros generales y cualitativos del medio.
	<b>Tipologías</b>	[texto]	Enumerar las distintas tipologías, localizarlas y asignarles parámetros cuantitativos.

- Ficha correspondiente al Módulos d y e: *estructura y funcionalidades*.

<b>d / e - Estructura y funcionalidades</b>			
<b>Código</b>	<b>Indicador</b>	<b>Valor</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
d01a	<b>Estructura principal</b>	[texto]	Asignar un título
d01a	<b>Croquis</b>	[gráfico]	Gráfico o esquema representativo del diagrama de

			flujo que propone el interactivo. Se considera la estructura principal la que ofrece el producto cuando se inicia. Está formado por nodos y enlaces. Se determina que un interactivo solo puede contemplar una estructura principal.
d01b	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción textual de aquellos aspectos de la estructura que requieren de una explicación detallada textual.
d02a	<b>Estructura secundaria</b>	[texto]	Asignar un título.
d02b	<b>Croquis</b>	[gráfico]	Gráfico o esquema representativo del diagrama de flujo de una sección o parte del interactivo con pautas propias.
d02c	Descripción	[texto]	Descripción textual de aquellos aspectos de la estructura que requieren de una explicación detallada textual.
d0na	<b>Estructura secundaria n</b>	[texto]	Asignar un título.
d0nb	<b>Croquis</b>	[gráfico]	Gráfico o esquema representativo del diagrama de flujo de una sección o parte del interactivo con pautas propias.
d0nc	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción textual de aquellos aspectos de la estructura que requieren de una explicación detallada.

e01a	<b>Título funcionalidad 1</b>	[texto]	Título asignado a una funcionalidad. Por ejemplo, cerrar la aplicación, imprimir, retroceder, etc.
e01b	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción de uso y/o función: - Inscripción a un sistema (constante o permanente,



			local, contextual) - Acciones que realiza
e0na	<b>Título funcionalidad n</b>	[texto]	cerrar la aplicación, imprimir, retroceder, etc.
e0nb	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción de uso y/o función:  - Inscripción a un sistema (constante o permanente, local, contextual)  - Acciones que realiza
en+1a	<b>Título transición</b>	[texto]	Título asignado a una transición entre nodos.
en+1b	Descripción	[texto]	Descripción de uso y/o función.
en+na	<b>Título transición n</b>	[texto]	Título asignado a una transición entre nodos.
en+nb	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción de uso y/o función.

- Ficha correspondiente al Módulo f: *interfaz*.

f / Interfaz			
Código	Indicador	Valor	Descripción y procedimiento
f01a	<b>Interfaz 1</b>	[texto]	Título asignado a la interfaz. Por ejemplo: “menú principal”, “ficha de obra”, "galería", etc.
f01b	<b>Croquis o captura de pantalla</b>	[gráfico]	Gráfico o capturas de pantallas ilustrativas del estado/s que puede presentar una interfaz. Por regla general, una interfaz se corresponde con un nodo del interactivo. Los interactivos desarrollados en la red asocian habitualmente las interfaces con las páginas de cada documento.
f01c	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción textual de aquellos aspectos de la interfaz que requieren de una explicación complementaria.
f01d	<b>Matriz de análisis</b>	[gráfico]	Gráfico en el que se indican las áreas o zonas de la

			interfaz en las que se sitúan elementos específicos (de contenido, de interacción o funcionalidades).
f0na	<b>Interfaz n</b>	[texto]	Título asignado a la interfaz.
f0nb	<b>Croquis o captura de pantalla</b>	[gráfico]	Gráfico o capturas de pantallas ilustrativas del estado/s que puede presentar una interfaz
f0nc	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción textual de aquellos aspectos de la interfaz que requieren de una explicación complementaria.
f0nd	<b>Matriz de análisis</b>	[gráfico]	Gráfico en el que se indican las áreas o zonas de la interfaz en las que se sitúan elementos específicos (de contenido, de interacción o funcionalidades).
f99a	<b>Superposición de matrices</b>	[gráfico]	Composición gráfica formada por la superposición de todas las matrices generadas.
f99b	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción textual de aquellos aspectos que requieren de una explicación complementaria.

- Ficha correspondiente al Módulo g: *interactividad*.

<b>g / Interactividad</b>			
<b>Código</b>	<b>Indicador</b>	<b>Valor</b>	<b>Descripción y procedimiento</b>
g01a	<b>Recurso o elemento de interacción 1</b>	[texto]	Título asignado.
g01b	<b>Descripción</b>	[texto]	] Descripción detallada del recurso que contemple las funciones, procedimientos y uso de los mismos.
g01c	<b>Localización</b>	[texto]	Indicar en qué interfaces y nodos aparece el recurso y a que sistema se inscribe (constante o

			permanente, local, contextual).
g01d	<b>Opciones</b>	[texto]	Describir qué opciones contempla el recurso.
g01e	<b>Acciones</b>	[texto]	Indicar las acciones que permite realizar el recurso.
g01f	<b>Croquis</b>	[gráfico]	Detallar con capturas de pantalla o gráficos los diferentes estados del recurso.
g01g	<b>Interfaz física</b>	[texto]	Describir la interfaz física de entrada con la que se realiza la acción. Por ejemplo, el ratón, la pantalla táctil, micrófono, etc.
g0na	<b>Recurso n</b>	[texto]	Título asignado.
g0nb	<b>Descripción</b>	[texto]	Descripción detallada del recurso que contemple las funciones, procedimientos y uso de los mismos.
g0nc	<b>Localización</b>	[texto]	Indicar en qué interfaces y nodos aparece el recurso o si se trata de un recurso permanente.
g0nd	<b>Opciones</b>	[texto]	Describir qué opciones contempla el recurso.
g0ne	<b>Acciones</b>	[texto]	Indicar las acciones que permite realizar el recurso.
g0nf	<b>Croquis</b>	[gráfico]	Detallar con capturas de pantalla o gráficos los diferentes estados del recurso.
g01g	<b>Interfaz física</b>	[texto]	Describir la interfaz física de entrada con la que se realiza la acción. Por ejemplo, el ratón, la pantalla táctil, micrófono, etc.

## ANEXO 2

### RECOMENDACIONES PARA EMPEZAR UN PROYECTO DE POSTMONTAJE EN EKO STUDIO<sup>110</sup>

Después de haber explorado cómo llevar nuestra idea al guion de postmontaje, nos encontramos listos para empezar a preparar nuestro proyecto en sus otras facetas. A continuación, tomamos las recomendaciones que hace Eko Studio para empezar a realizar un video de postmontaje narrativo:

\* **Historia:** No solo hay que pensar en la historia, sino también en el diseño de postmontaje. En esta etapa debes contemplar personajes, problemática, conflicto, giros narrativos, etc. Una vez que se tenga definida la idea se debe empezar a diseñar la historia en función al diversline map y el multistoryline.

\* **Esquema interactivo:** El diseño es importante ya que forma parte de la estructurar nuestra historia. Puede emplear nuestro *esquema de flujo* como guía visual de la interacción.

\* **Guion:** Una de las fases más importantes de la planificación de cualquier proyecto audiovisual, nos sirve para hacer el casting, el desglose, el plan de rodaje, entre otros.

---

<sup>110</sup> Los puntos citados en este anexo provienen de las recomendaciones que hace Eko Studio para realizar un video interactivo mediante su plataforma. Para un mayor detalle vaya a la página web oficial de la compañía e ingrese a la sección “Creators” y revise el punto 3: <https://studio.helloeko.com/guides>

\* **Treehouse de Eko Studio:** El software de edición es intuitivo. Antes de diseñar el postmontaje narrativo, revise las posibilidades que le permite la plataforma.

\* **Pruebas:** Exploradas las posibilidades técnicas y estéticas que puede realizarse con Treehouse. Haga una maqueta de cómo se darán las interacciones, con la finalidad de no olvidar ningún detalle a la hora de la grabación. Este punto es tal vez donde tengamos que ser más acuciosos puesto que cada fragmento debe tener una coherencia visual, así como una continuidad (raccord) estética.

\* **Diseño:** El espectador puede postmontar la obra, a través de mecanismos de interfaz. Podrá participar en la reconstrucción del sentido de la narración. Para un mejor alcance visual, puede crear los wireframes o bocetos de interfaz con datos de diseño.

\* **Producción de video:** Aconsejamos crear un guion técnico y un storyboard, estos les permitirá tener en cuenta dos requisitos importantes: Los momentos de intervención del espectador, y encontrar la manera de empalmar las posibles rutas sin generar ningún corte. El momento de intervención y elección del espectador debe ser instantáneo sin pausa, sea de plano o de actuación, de no prevenirse puede romper con la ilusión del formato.

\* **Pos-producción:** En esta fase debemos contemplar la edición y el pre-montaje, contemplando los momentos de intervención y empalme a la hora del postmontaje. El sonido debe mantener el mismo nivel de audio que los demás fragmentos, de lo contrario puede desentonar en cada empalme.

\* **Panel de código:** El software Treehouse permite utilizar una serie de herramientas prediseñadas. Si se desea personalizar la interfaz nos proporciona un tablero o panel de códigos que permite modificar mediante programación no solo el aspecto del video, sino también los puntos de accesos para el postmontaje.

\* **Publicar:** El video se puede compartir a través de otras plataformas como blogs, páginas web, redes sociales, entre otros, lo cual es muy útil a la hora de su difusión.

