NARRATIVAS INMERSIVAS: ESTADO DE LA CUESTIÓN.?

Por: Hipermediaciones. 11/06/2022

Los grupos de investigación del Departamento de Comunicación de la Universitat Pompeu Fabra no paran de organizar actividades. A menudo tenemos varios eventos en un mismo día y cuesta estar en todos lados. La semana pasada tuve la ocasión de participar en uno de los Seminarios de Investigación del Grupo DigiDoc; el evento, dedicado a las «**Narrativas Audiovisuales Prosociales Inmersivas**«, contó con la participación de **Pere Freixa** (UPF), **Anahí Lovato** (UPF/UNR), **Fernando Canet** (UPV), **Begoña Ivars** (UMH) y **Francisco Julián Martínez** (UMH).

Image not found or type unknown

La tarde la abrió **Anahí Lovato** -estudiante de nuestro Programa de Doctorado- con una presentación dedicada a las producciones del equipo de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario, desde el documental transmedia *Tras los pasos de El Hombre Bestia* hasta *De barrio somos*. Si bien estoy al tanto de sus producciones, nunca dejan sorprenderme **Fernando Irigaray**, **Anahí** y el resto del equipo con sus maravillosas intervenciones donde la comunicación se cruza con la participación y el interés social de manera muy creativa. Anahí también nos habló de la **instalación inmersiva** que realizaron en Rosario con motivo del 40º aniversario de la guerra de Malvinas.

Image not found or type unknown

Después de Anahí llegó el turno de **Fernando Canet** (Universitat Politècnica de València), quien nos hizo una introducción a las llamadas «**narrativas audiovisuales prosociales inmersivas**«, o sea obras donde convergen las

ultimísimas tecnologías inmersivas, el documental de corte social y las estrategias de comunicación que apuntan a la promover la diversidad, la equidad y la inclusión.

Las **Narrativas Audiovisuales** Prosociales (NAP) se definen

como aquellas narrativas que no solo denuncian las injusticias sociales, sino que también proponen soluciones a las desigualdades, los prejuicios, las discriminaciones, la estigmatización, los delitos de odio, a través de la narración de contactos intergrupales de valencia positiva, modelos prosociales, contenidos inspiracionales, representaciones alternativas a los estereotipos, o casos de superación, empoderamiento e inclusión.

En términos de recepción, las definimos como aquellas narrativas que pueden fomentar en sus potenciales consumidores, entre otros efectos, respuestas prosociales entendidas como emociones, creencias, actitudes y conductas orientadas hacia el otro como, por ejemplo, la empatía, el altruismo, la cooperación y la colaboración, así como la voluntad de ayudar y compartir.

Como se puede ver, se trata de obras «***other-oriented***» que buscan colocar al usuario en un entorno determinado – desde un campo de refugiados en Medio Oriente hasta un bar frecuentado por afroamericanos en Washington – para hacerle vivir una situación determinada. Estas producciones forman parte de un «***immersive turn***» donde la realidad virtual se cruza con los relatos de no ficción. Como diría **Jorge Carrión**, se trata de «Objetos Culturales Vagamente Identificados» (OCVI).

Image not found or type unknown

El concepto clave de las obras que describiré a partir de aquí es «***first-person experience***«. Todas estas producciones, como se decía en una época no tan lejana, pretenden «concientizar» al usuario explotando al máximo las tecnologías inmersivas. En este caso se trataba de **Oculus**, un dispositivo que ahora Meta comercializa con el nombre comercial de Meta Quest.

Clouds over Sidra

Esta obra nos permite conocer un campo de refugiados sirios de la mano de **Sidra**,

una niña de 12 años. Resulta estremecedor encontrarse en medio de Zaatar, un campo de la ONU en Jordania que aloja a 130.000 personas. Podría decirse que *Clouds over Sidra* es una producción ya clásica (fue realizada por **Gabo Arora** y **Chris Milk** en 2015) que sirvió en su momento para que se tomara conciencia de las condiciones de vida de los desplazados por la guerra en Siria.

Travelling While Black

Si les gustó la película *Green Book*, no dejen de vivir la experiencia que propone *Travelling While Black*, un sofisticado vídeo a 360º situado en un bar frecuentado por afroamericanos en Washington. En este bar se cruzan voces, historias, pasado y presente de esa comunidad estadounidense. *Travelling While Black* está entretejido de relatos de varias generaciones e incluye momentos (y soluciones estéticas) realmente admirables.

Queerskins

Queerskins es una historia estremecedora creada por **Illya Szilak** que sigue sumando capítulos mientras explora las fronteras de la narrativa inmersiva. *Queerskins*

explores the nature of love and justice through the story of a young gay physician from a rural Midwestern Catholic family who dies of AIDS at the start of the epidemic. Queerskins' interface consists of layers of sound, text, and image that users can navigate at random or experience as a series of multimedia collages. Images of the mythic and the everyday, the sacred and the profane, from banal vacation footage to vintage burlesque, interact rhizomatically with text and audio monologues to subvert preconceived notions of gender, sexuality, and morality.

Ayer solo pude ver el capítulo 2, pero me quedé con ganas de conocer más de ese fascinante universo narrativo.

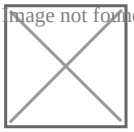
Trafficked

Basado en eventos reales, *Trafficked* nos lleva a la frontera entre México y Estados Unidos, un lugar donde la trata de mujeres es moneda corriente y la vida vale un puñado de billetes de 1 dólar. Creada por **Owain Rich** y la periodista **Lourdes Heredia**, a pesar de ser un dibujo animado tridimensional *Trafficked* no deja de

generar una enorme sensación de impotencia. El punto de vista subjetivo -el usuario es «María», el personaje central de esta historia- refuerza aún más ese sentimiento. En cierta forma, *Trafficked* dialoga con *Mujeres en Venta*, uno de los proyectos transmedia más ambiciosos de la Dirección de Comunicación Multimedial de la Universidad Nacional de Rosario:

Sensaciones

Después de este rápido tour por las **narrativas inmersivas** (estuvimos con un grupo de profesores y estudiantes casi una hora y media navegando en todas estas experiencias) me quedé con unas sensaciones ambivalentes. Por un lado, no dejo de reconocer el valor de la **inmersión** frente a formas tradicionales de contar las historias, ya sean escritas, visuales estáticas o cinematográficas. Con mayor o menor definición técnica -los avances en este campo son muy rápidos-, podría decirse que todas estas obras exploran la dimensión inmersiva con relativo éxito. En todos los casos **«me sentí ahí» y viví esa «*first-person experience*» que mencioné más arriba**.



Respecto al *storytelling*, me encontré con relatos muy potentes como el de *Trafficked* o la riquísima polifonía de *Travelling While Black*. Pero sin lugar a dudas la historia que nos presenta *Queerskins,* cuyo primer capítulo es ya una novela multimedia e interactiva, es la que más profundiza en los personajes. El diálogo entre el padre y la madre camino al cementerio, al que nosotros asistimos desde el asiento trasero del coche, está a la altura, por buscar un ejemplo, de las mejores escenas de ***Three Billboards Outside Ebbing, Missouri***, la multipremiada película escrita, producida y dirigida por Martin McDonagh e interpretada por unos impresionantes Frances McDormand, Woody Harrelson, Sam Rockwell, John Hawkes y Peter Dinklage.

Y finalmente llegamos al punto que me deja más perplejo: la **interacción**. Mi principal crítica a todas estas obras es que **apenas exploran la dimensión interactiva**: se trata en todos los casos de **puntos de vista estáticos** . En estas obras solo podemos ver a 360º, no hay forma de «navegar» dentro de estos

ambientes virtuales, solo se nos permite -en algunos casos- interactuar con algunos objetos a portada de mano. Me hubiera encantado recorrer el bar de *Travelling While Black* o caminar por el cementerio de *Queerskins,* pero era imposible. Y aquí se abre el debate: **¿es necesaria esta dimensión interactiva?** Yo creo que **después de medio siglo de videojuegos cualquier producción digital inmersiva debería incorporar esa «gramática de la interacción»** que analicé en mi libro *Hacer Click* (Gedisa, 2004). Entrar en un mundo inmersivo y no poder explorarlo es frustrante, es como **ir al cine y encontrarse con una película muda después de un siglo de cine sonoro**. Falta algo.

Image not found or type unknown

Y aquí viene la segunda pregunta: **¿es obligatoria la interacción?** Yo creo que no. Puede pasar que cierto tipo de relatos, o espacios/escenas dentro de la experiencia inmersiva, a veces reclamen esa «inmovilidad» y sea un valor agregado. Como me apunta **Mar Guerrero** vía WhatsApp, en **el caso de*Trafficked* esa falta de interacción refuerza el sentimiento de impotencia y debilidad frente a otros personajes que se mueven libremente por el entorno virtual**. Pero más allá de ciertos momentos o relatos, en general la interacción -la posibilidad de moverse e interactuar con objetos- debería ser parte del discurso de estas experiencias si realmente quieren masificarse y llegar a públicos más amplios.

Dos apuntes finales a mitad de camino entre la **Media Ecology** y la **Media Evolution** . Primero: si, como sostiene la Media Ecology a partir de **McLuhan**, los **medios modelan nuestra percepción y cognición**, es evidente que después de medio siglo los videojuegos y otras experiencias interactivas han hecho su trabajo. Resulta muy extraño estar en un entorno inmersivo y no poder interactuar salvo girar la cabeza hacia los costados, arriba y abajo. Y el segundo: **las narrativas inmersivas están todavía atravesando su fase de «emergencia»**, ese momento experimental donde los pioneros tienen la tecnología pero todavía no han desarrollado el lenguaje específico de ese medio. Estas obras son comparables a las primeras películas de **Thomas Edison** o **Georges Méliès** (lo más parecido a un «teatro filmado», me recuerda **Alejandro Piscitelli** también vía WhatsApp) o a esas insufribles páginas web de la época de Mosaic.

Todavía queda mucho camino por andar y lugares por explorar. Del lado de aquí y de allá.

Bonus track

- PARAVATI, Elaine et al. Narratives to Increase Prosociality Toward Refugees. **International Journal of Communication**, [S.l.], v. 16, p. 22, apr. 2022. ISSN 1932-8036. Available at: https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/18773
- Conferencia TED de **Chris Milk**: «How virtual reality can create the ultimate empathy machine«

LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ

Fotografía: Hipermediaciones

Fecha de creación
2022/06/11