

Narrativas relacionales

Imágenes técnicas y tabularidad

Tomás García Ferrari
<tgf@bigital.com>
<http://bigital.com/>

Este trabajo fue escrito en el mes de septiembre de 2008 en el marco del seminario «Imágenes técnicas, dispositivos y pantallas. Pensar las artes audiovisuales, hoy» dictado por el Dr. Eduardo Russo en el contexto de la Maestría en Diseño Comunicacional de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

Abstract

En un mundo cada vez más saturado de pantallas interconectadas entre sí, los procesos informativos, estéticos y cognitivos a los que nos confrontamos a través de las mismas van más allá de la lógica de la narrativa lineal. Se ha producido un cambio de tal magnitud que las bases de datos –entendidas como colecciones estructuradas– se han transformado, como lo planteara Lev Manovich, en una importante forma simbólica: un continuo sin principio ni fin propuesto por la lógica de las computadoras y las redes que las interconectan. Este trabajo analiza de que manera este cambio de paradigma no nace de la lógica de la industria informática sino que es el resurgimiento de un modelo narrativo dejado de lado.

Keywords

narrativa, digital, linealidad, tabularidad, bases de datos, imágenes técnicas



[Atribución - No Comercial - Compartir Obras Derivadas Igual 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/argentina/)

Lo que la gente va a vender en el futuro no son piezas de música sino sistemas mediante los cuales la gente va a poder crear experiencias auditivas a medida. Cambiar algunos de los parámetros y ver que sucede. En ese sentido los músicos van a ofrecer piezas musicales sin terminar, piezas de material en crudo, pero un crudo muy evolucionado, con un fuerte sabor ya definido. Puedo sentir algo evolucionando en el área entre «música», «juego» y «demostración». Imagino una experiencia musical equivalente a mirar el juego de John Conway, Life, o jugar a SimEarth por ejemplo, donde estás fascinado por los patrones y el conocimiento de como están hechos y por las resonancias metafóricas de semejante sistema. Una experiencia de este tipo se sitúa en un nuevo lugar entre arte, ciencia y juego. Ahí es donde espero que los artistas estén trabajando más y más en el futuro. (Brian Eno, entrevistado por Kevin Kelly, Wired 1995)

Introducción

En el año 2001 el teórico de los medios Lev Manovich publicó un artículo titulado «*Database as a symbolic form*» –que más tarde formaría parte de su libro del mismo año «*The Language of New Media*»– donde planteaba la fuerte relación existente entre los nuevos medios y las bases de datos. Según Manovich, habiendo la novela y el cine privilegiado la narrativa como la forma principal de expresión cultural de la edad moderna, la era de la computadora había introducido como correlato, las bases de datos.

Si entendemos el concepto «base de datos» de la manera en que se utiliza en las ciencias de la computación, una base de datos es toda colección estructurada de datos, cuyo modelo estructural puede presentarse de diferentes maneras: jerárquico, en red, relacional, orientado a objetos. Comprendiendo que los proyectos de nuevos medios pueden usar o no estos modelos estructurales, desde el punto de vista de la experiencia del usuario aparecen como colecciones de elementos con los que se puede interactuar de diversas maneras: ver, navegar, buscar (Manovich, 2001 218-219) y por lo tanto se presentan como productos infinitos –muchas veces laberínticos– que no cuentan historias de manera secuencial ni tienen necesariamente un principio, un desarrollo y un final.

Uno de los argumentos en que se basa Manovich para fundamentar su desarrollo tiene origen en la teoría semiológica desarrollada por Ferdinand de Saussure para describir los lenguajes naturales, luego ampliada por otros autores como Roland

Barthes para aplicarlo a otros sistemas e signos como la moda o la comida. Según este planteo, los elementos de un sistema se relacionan en dos ejes: el sintagmático y el paradigmático. El eje sintagmático es el que se presenta como una combinación de signos sustentada en el espacio mientras que la dimensión paradigmática es la establecida por unidades que al presentar ciertas características comunes se pueden organizar en grupos. Siguiendo una sencilla representación visual —a la manera de una partitura para múltiples voces o los guiones visuales de Sergei Eisenstein—, podríamos decir que mientras que el sintagma tiene un desarrollo horizontal que transcurre con el tiempo, el paradigma se presenta de manera vertical. Los elementos de la dimensión sintagmática se relacionan en presencia —mediante lazos de contigüidad— mientras que los de la dimensión paradigmática lo hacen en ausencia. Por lo tanto, el sintagma es explícito y el paradigma, implícito. Uno es real mientras que el otro es imaginado (Manovich, 2001 230).

Si bien es cierto que en la época actual hay un corrimiento hacia modelos de narrativa no lineales de alguna manera permitidos por la mayor capacidad de procesamiento de datos y la ubicuidad de sistemas informáticos, en el transcurso de este trabajo veremos que entender a las bases de datos como un correlato de la novela y el cine introducido en nuestra cultura por la era informática no considera una larga tradición narrativa, algo que quizás nuestra cultura occidental ha negado durante muchísimos años.

Lo lineal y lo tabular

Christian Vandendorpe, profesor del Departamento de Francés de la Universidad de Ottawa, señala en su libro «Del papiro al hipertexto» que a diferencia de los textos jeroglíficos cuyo componente pictográfico es de carácter visual y espectacular, la escritura alfabética fue concebida como traslación del texto hablado, a tal punto que «la oralidad extendía también su dominio sobre el soporte del texto» (Vandendorpe 43). El contenido lineal desarrollado en un volumen, suponía que el lector leía de la primera a la última línea ya que no tenía más opción que ir desarrollando el volumen a medida que leía en un orden rigurosamente lineal y continuo. Como hecho notable, la manera de manipular un volumen involucraba ambas manos, impidiendo así la toma de notas. En contraposición, el códice — que apareció por primera vez en la Roma clásica— «marcará una ruptura radical con este antiguo orden» (Vandendorpe 44). En el códice, aparece el concepto de página, que permite manipular un texto mucho más fácilmente. La página hace que el texto deje la linealidad para entrar en la tabularidad. Además, al liberar su

mano, permite al lector cambiar su función de receptor pasivo y participar activamente en la escritura mediante las anotaciones.

El códice permite acceder directamente a cualquier punto del texto, así como mediante el uso de señaladores también reanudar la lectura donde se ha dejado. Esto cambia radicalmente la relación entre el lector y el texto. Como nota la historiadora Colette Sirat «se necesitarán veinte siglos para percatarse de que la importancia primordial del códice para nuestra civilización fue permitir la lectura selectiva y no continua, contribuyendo así a la elaboración de estructuras mentales donde el texto está disociado de la palabra y de su ritmo» (Vandendorpe 45).

Es a partir de ese momento en que empiezan a surgir diversas maneras de orientar al lector dentro de la masa textual. La página como unidad visual de información, relacionada con las que la siguen y la preceden, que puede ser numerada y tener un folio explicativo, obtiene un valor muy diferente al de la columna de texto del volumen. Además de permitir la cohabitación del texto y las imágenes también puede ser expuesta a la vista de todos. Pasa a ser el sitio donde el texto accede al orden de lo visual.

Una vez que el texto ha sido organizado a manera de códice, deja de tener un carácter lineal que se devana como un hilo y pasa a ser «una superficie cuyo contenido se percibe mediante aproximaciones cruzadas» (Vandendorpe 47). Como esto permite observar el texto como si fuese un cuadro (*Tableau* en francés) esas referencias son llamadas por Vandendorpe «tabulares» (Imagen 1).

La noción de tabularidad además puede ser vista como dos realidades diferentes: la tabularidad funcional, que apunta a dar cuenta de los medios de orden organizativo que facilitan acceso al contenido del texto y su lectura (los sumarios, los índices, la división en capítulos y en párrafos); y la tabularidad visual, que permite que el lector pase de la lectura del texto principal a la de las notas, glosas, figuras, ilustraciones, todas presentes en el espacio de la doble página.



Imagen 1: la habitación del escritor británico Will Self muestra claramente la preferencia por el acceso tabular al texto: una superficie que se puede observar a la manera de un cuadro. <http://www.will-self.com/writing-room/>

Los conceptos que Vandendorpe utiliza, en gran medida para analizar el desarrollo histórico de la lectura y escritura de textos, también pueden ser utilizados estableciendo un paralelismo para analizar algunos desarrollos recientes del paisaje mediático.

Un ejemplo del modelo de tabularidad visual planteado por Vandendorpe se puede observar en el proyecto **Cinema Redux** de Brendan Dawes. En este trabajo mediante un proceso computacional se destila todo un largometraje en una sola imagen (Imagen 2) que puede ser vista de manera abarcadora. Hay en esta operación de traducción un claro pasaje de lo lineal a lo dimensional, de la lectura secuencial del rollo de celuloide (análogamente podríamos decir el rollo de papiro) a la lectura holística y selectiva del código multimediático, algo mucho más presente en nuestra época, lo que lo hace comprensible en tanto presenta un código conocido y aceptado por el lector.

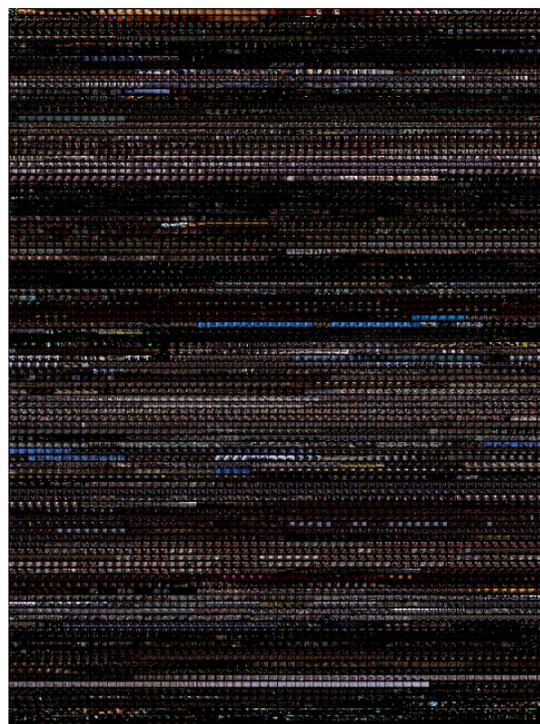


Imagen 2: La película *Taxi Driver* (1976, Martin Scorsese) visualizada como una sola imagen tabular (*Cinema Redux*, 2004, Brendan Dawes).
<http://www.brendandawes.com/sketches/redux/>

La era posnarrativa

En «*Time and Value*», un libro del año 1998 que compila los trabajos presentados el año anterior en la conferencia del mismo nombre organizada por The Institute for Cultural Research de la Lancaster University de Inglaterra, Scott Lash –profesor de sociología y estudios culturales en dicha universidad– escribe «*Being After Time: Towards a Politics of Melancholy*», un texto que analiza el trabajo de Walter Benjamin (sobre todo en «*El narrador*») para tratar de entender una época posttemporal donde la experiencia pareciera ser ya no la del tiempo sino la de la velocidad (Lash 147).

El texto de Benjamin en cuestión consiste en una serie de fragmentos que yuxtaponen dos tipos diferentes de textos: por un lado, el narrador y su historia; por el otro, la novela. La narración –o el relato– corresponde a un modo de experiencia temporal que precede al tiempo. La novela en cambio, es similar al tiempo heideggeriano de la modernidad (Lash 148). Benjamin se encarga de explicar esta

oposición entre novela y narración de una manera similar a la planteada por Manovich, considerando la siguiente digresión terminológica: Manovich utiliza el término *narrativa* para identificar el modelo lineal de la novela o el cine y como antagonista utiliza el término *base de datos* (en inglés *Database*). Benjamin en su texto –si bien podemos entender que habla de la misma oposición entre lo lineal y lo tabular– llama *novela* a la estructura lineal y *narración* a su correlato.

Lo interesante es que en el análisis de Benjamin de estas dos formas artísticas –tal como él las llama– hay un entendimiento de lo lineal y finito por un lado contra lo multidimensional e infinito por el otro, algo muy propio de las estructuras arbóreas de los productos multimediales basados en colecciones estructuradas de datos:

De hecho, no hay narración alguna que pierda su legitimación ante la pregunta: ¿cómo sigue? Por su parte, la novela no puede permitirse dar un paso más allá de aquella frontera en la que el lector, con el sentido de la vida pugnando por materializarse en sus presentimientos, es por ello invitado a estampar la palabra «Fin» debajo de la página. (Benjamin 1939)

El análisis que hace Lash del texto de Benjamin nos indica que la diferencia fundamental entre los dos modelos pasa por la comprensión del tiempo. El narrador, al trabajar en un tiempo eterno, no tiene apuro, no tiene las preocupaciones de un novelista que tiene que cerrar una historia dentro de una medida finita (ya sea cantidad de páginas o minutos de duración), sino que trabaja pacientemente –a la manera de la naturaleza– en un proceso de construcción de capas que se van superponiendo, que según dice Benjamin «sólo tiene en la perfección su único límite temporal» (Benjamin 1991) y son producto de una época donde el tiempo no importa.

Lo que queda absolutamente claro es que a medida en que nos adentramos en la era posnarrativa de la información –donde lo que prevalece es la velocidad–, hay una mayor fragmentación en un proceso que podríamos entender como el fin de la narrativa clásica: la red de historias se divide en un largo número de narrativas de corta duración, se fragmenta en una miríada de eventos y los individuos y objetos ya no son más historias o subjetividades sino puntos o nodos de esa red (Lash 153).

El relato infinito

Decir mil noches es decir infinitas noches, las muchas noches, las innumerales noches. Decir "mil y una noches" es agregar una al infinito. (Borges 1989)

Jorge Luis Borges fue con muchos de sus textos un verdadero precursor en el abordaje de algunos conceptos que pueden ser utilizados hoy para entender ciertos fenómenos de los llamados multimediales. El texto citado para iniciar este segmento del trabajo, pertenece a una de las siete conferencias –cada una de ellas con referencia a un tema en particular– dictadas por Borges en el año 1977 en el teatro Coliseo de Buenos Aires que en este caso se encargó de abordar el tema de las mil una noches.

En las historias de este entramado de relatos hay una visión multidimensional, en la que no solamente están cada uno de los relatos sino que hay un macro relato que sirve de excusa ordenadora: la historia del sultán que decide casarse cada noche y matar a su esposa a la mañana siguiente hasta que Shahrazada logra frenar este mortal proceso, con historias que nunca terminan y que se suceden durante mil y una noches hasta que ella le muestra un hijo.

La temática del infinito, que como los espejos o los laberintos, ha sido muy tratada en la obra de Borges y es también en el caso de «*Las mil y una noches*» un tema central:

*En el título de *Las mil y una noches* hay algo muy importante: la sugestión de un libro infinito. Virtualmente, lo es. Los árabes dicen que nadie puede leer *Las mil y una noches* hasta el fin. No por razones de tedio: se siente que el libro es infinito. (Borges 1989)*

Los modelos narrativos a los que el paisaje mediático que nos rodea nos va acostumbrando cada vez más tienen también que ver con estos procesos de acercamiento al infinito, algo que por ejemplo se empieza a ver reflejado en lo que algunos autores como Carlos Scolari llaman la *hipertelevisión*, planteando casi con exactitud los mismos parámetros establecidos anteriormente: la multiplicidad narrativa, la fragmentación de la pantalla (que permite una visión tabular de la manera descrita por Vandendorpe), el ritmo acelerado (la velocidad por sobre el

tiempo, tal como lo indica Lash), la intertextualidad narrativa, la extensión narrativa (relatos que se multiplican al infinito casi con la lógica de los fractales de Mandelbrot: el fragmento tiene una estructura replicante al infinito) o la ruptura de la secuencialidad (Scolari 2008).

En esa dirección, tal vez las más de 50.000 personas que diariamente suben videos a YouTube así como quienes facturan los capítulos de la serie «24» o realizan algunas experiencias cinematográficas fronterizas como «*Pulp Fiction*», «*Memento*», «*Amores Perros*» o «*21 Gramos*» (Scolari 2008) puedan ser entendidas como una versión posttemporal de Shahrazada, ofreciendo nuevas mini-historias que se van entramando de manera tal que representan un infinito inabarcable, un relato en red de tal magnitud y multidimensionalidad que solamente nos permite un abordaje zigzagueante (entendido esto como una virtud), de la manera que lo plantea Borges con su acercamiento a «*Las mil y una noches*»:

Tengo en casa los diecisiete volúmenes de la versión de Burton. Sé que nunca los habré leído todos pero sé que ahí están las noches esperándome; que mi vida puede ser desdichada pero ahí estarán los diecisiete volúmenes; ahí estará esa especie de eternidad de Las mil y una noches del Oriente.

Al describir el pensamiento procesual y el pensamiento formal, dos modelos que podríamos vincular a lo lineal de la lectoescritura alfabética en contraposición a la visión macroscópica representativas de imágenes conceptuales, Vilém Flusser indica que nuestra sociedad «no ha sido codificada puramente de forma alfabética sino alfa-numéricamente» y «esta dialéctica interna en la conciencia de la elite alfabetizada se expresa muy tempranamente como en la disputa presocrática entre Heráclito y Parménides: para el uno todo fluye y para el otro el ser es inmóvil» (Flusser 2005: 101).

Tal vez entonces no nos quede más que especular con la idea de que en nuestra situación actual todos estos procesos no representan algo novedoso proveniente de la más reciente historia de nuestra tecnología sino el resurgimiento de una fase olvidada en nuestro devenir dentro del jardín de los senderos que se bifurcan.

Bibliografía

Benjamin, Walter. El narrador. Madrid: Taurus, 1991.

Borges, Jorge Luis. Obras completas III. Buenos Aires: Emecé, 1989.

Flusser, Vilém.

—. Filosofía del diseño. Madrid: Editorial Síntesis, 1999.

—. "La imagen técnica". Filosofía de la fotografía. México: Trillas, 1991.

—. "La sociedad alfanumérica". Revista Austral de Ciencias Sociales. Trad. Breno Oneto. 2005: 95-110.

—. writings. Andreas Ströl, Ed. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.

Kelly, Kevin. Gossip is phillosophy. Mayo de 1995. Wired. 21 Octubre 2008.

<<http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno.html>>.

Lash, Scott. "Being After Time: Towards a Politics of Melancholy". Time and Value. Oxford: Blackwell Publishers, 1998.

Machado, Arlindo. El paisaje mediático. Buenos Aires: Libros del Rojas, 2001.

Manovich, Lev.

—. Database as a symbolic form. 2001. Lev Manovich. 11 abr 2007.

<<http://www.manovich.net/DOCS/database.rtf>>.

—. "The language of new media." Cambridge: MIT, 2001.

Scolari, Carlos. "La estética posthipertextual". Grupo de Investigación en Interacciones Digitales (GRID). 20 Octubre 2008.

<http://www.uvic.cat/fec/recerca/grid/fitxers/archivos_scolari/Scolari_Hiperliteratura2006.pdf>.

Vandendorpe, Christian. Del papiro al hipertexto. trad. de Víctor Goldstein, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2003.