

## Primer Seminario Nacional de Gráfica Digital

### Algunas consideraciones sobre el diseño en multimedia

#### Jorge La Ferla y Martín Groisman

En 1994 la Secretaría de Ciencia y Técnica de la Universidad de Buenos Aires subsidiaba nuestro un proyecto de investigación que hizo materializar en 1996 la publicación El Medio es el Diseño. Sobre la Problemática del Diseño en los Medios de Comunicación<sup>1</sup> realizada por la cátedra La Ferla. Desde el inicio de la labor docente en esta cátedra de la Carrera de Diseño Gráfico en 1990 se planteó la necesidad de desarrollar una tarea de investigación centralizada en la relación del **Diseño con los Medios de Comunicación**, problemática que daba sentido a la existencia de una materia de este tipo en la mencionada carrera de la Facultad de Arquitectura. Esta tarea fue sistematizándose en la medida en que los resultados se fueron aplicando en la praxis de la materia: textos, clases teóricas y desarrollo de los trabajos prácticos. La obtención del mencionado reconocimiento por parte de la **Secretaría de Ciencia y Técnica** aceleró el proyecto materializando la primera parte del trabajo con la referida publicación que rápidamente encontró un amplio eco en los ámbitos académicos nacionales y extranjeros. Además de transformarse en el principal material teórico de estudio para los alumnos es utilizada como bibliografía en varios organismos terciarios, nacionales y extranjeros.<sup>2</sup>

A inicios del año 1996 se comienza el trabajo para la realización de la segunda parte de la investigación: el diseño y la producción de un CD Rom.

Este trabajo fue muy intenso, y tuvo varias etapas. En la primera se trató de pensar al máximo el nuevo soporte digital de trabajo a partir del análisis de muchos de los CD Roms que circulan por el mercado e instituciones académicas. También se profundizó en la esencia de la tecnología y del soporte digital pensando las implicancias de la utilización de los hipertextos y del multimedia tratando de analizar las cuestiones específicas fundamentales, entre ellas, acceso aleatorio y manipulación simultánea de la información audiovisual y la interactividad, como características diferenciales de este lenguaje.

Todo el proyecto de la realización del CD Rom había comenzado a idearse cuando el profesor Arlindo Machado, de la Universidad de San Pablo, en abril de 1994 dió una clase magistral en la Facultad de Arquitectura en la que presentó el primer CD Rom que acababa de producir en la U.S.P..<sup>3</sup> En esa clase pública el catedrático brasileño, que ya venía colaborando con el proyecto de la cátedra La Ferla, se refirió a la concepción del CD Rom como un soporte que permitía nuevas formas de lectura. En su exposición planteó la existencia de esta nueva herramienta pero relacionándola siempre con la historia de la lectura y la producción de textos. Así trazó una historia de la escritura, desde los códigos pasando por la era de la imprenta hasta llegar a la irrupción del digital. La estructura de ese primer CD del profesor brasileño fue pensada de hecho como un recorrido, con distintas posibilidades de lectura y de alteración de la linealidad, pero que en esencia seguía siendo un libro. Durante el año 95 el profesor Machado producía un texto teórico<sup>4</sup> para la referida publicación analizando algunas características y posibilidades que daba la multiplicidad de recorridos de lectura de un hipertexto, particularmente, en la narrativa fílmica y poética. En un encuentro posterior que se mantuvo con el catedrático brasileño trabajó la idea del diseño de recorridos con sus posibles variantes de lecturas que fragmentaban las nociones clásicas de linealidad y continuidad. En ese momento pudimos analizar un segundo trabajo colectivo, **Arte en la Ciudad**, producido dentro del marco de un proyecto de la Municipalidad de San Pablo en donde ya no se podía hablar de un libro electrónico pues el uso del lenguaje multimedial estaba más desarrollado abandonando el formato de libro electrónico. En ese seminario acentuó mucho el valor del factor lúdico como una variante al texto pedagógico marcado habitualmente por rutinas aburridas de recorrido así como por recursos formales poco creativos que limitan la participación del usuario. También analizó las posibilidades de inclusión de las cuestiones narrativas-ficcionales en los hipertextos de carácter didáctico.

De esta manera esta segunda parte de la investigación para el diseño de un CD Rom sobre la problemática del diseño y los medios de comunicación que se había pensado en un principio como la transferencia del soporte gráfico tradicional de nuestra publicación a un libro electrónico se iba transformando. El objetivo de esa primera idea de extender la lectura del libro a la pantalla de un computador bajo la forma de un libro electrónico fue modificándose y se optó por un aprovechamiento más amplio del lenguaje digital. Esto implicaba desechar la transferencia mimética de la concepción gráfica y enciclopédica de los trabajos académicos en circulación producidas por diversas instituciones de enseñanza terciarias.

Así iba quedando cada vez más clara la diferencia del soporte digital con los otros medios. En el sentido de que esta posibilidad no implicaba una sumatoria improvisada de los mismos sino una combinatoria que resultaba de complicado trabajo de diseño.

El estallido del pop en los años 60 trajo incluido el nacimiento del video arte que materializó las búsquedas expresivas en la

superficie de la pantalla electrónica. Imágenes simultáneas, fragmentación de lo figurativo, superposición de textos con valor icónico, multiplicidad de bandas sonoras, fueron algunos de los recursos empleados. Estas opciones conformaron toda una tendencia expresiva en ciertas corrientes estéticas del video y del cine experimental que venían utilizando en su discurso una concepción multimedia que se adelantaba de alguna manera a las posibilidades del digital en el uso simultáneo de imágenes, sonidos y textos. Estos efectos algunas veces eran logrado de manera artesanal debido a las características analógicas de la edición. Dance of Darkness<sup>5</sup> un video de Edin Velez, USA, es un excelente ejemplo de esta nueva estética. Si bien el soporte no permitía un recorrido interactivo programable en la misma concepción de estas obras, subyacía la posibilidad de confluencia de medios y una elección potencial de percepción. Quizás los ejemplos más interesantes en este sentido ya fueron realizados en un híbrido tecnológico como son los equipos digitales de video: Parabolic People<sup>6</sup> de Sandra Kogut, Planetópolis<sup>7</sup> de Gianni Toti, y T.V. Dante<sup>8</sup> de Peter Greenaway que son ejemplos antológicos que marcaron la historia del audiovisual. Con respecto a la confluencia simultánea de imágenes en un mismo cuadro es importante tener en cuenta el proyecto ideado por el realizador ruso, Sergei Eisenstein, La casa de cristal<sup>9</sup>, en el que de manera inédita se explicita la idea de construir un relato a partir de la confluencia de acciones y situaciones que ocurren de manera simultánea en un cuadro. Como esto era imposible de realizar materialmente en los años 30, Eisenstein pensó un desarrollo de acciones y situaciones en un mismo espacio: una casa, que tenía paredes de cristal y que permitía desde un solo punto de vista observarlas en su simultaneidad.

Otro ejemplo fueron los happenings, las performances, las obras electroacústicas, y cierta poesía. Particularmente Caligramas de Apollinaire, y Trilce de César Vallejo fueron referencias fundamentales de obras abiertas que en su esencia brindaban la posibilidad de operar diversos recorridos de consumo y percepción.

Definimos el digital como la transformación al código binario de información escritural, audiovisual y su aparente clonación interminable, es decir la posibilidad de reproducir la información sin pérdida de calidad. A partir de las discusiones programadas y la bibliografía consultada quedaba bastante confusa la posibilidad de determinar principios específicos determinantes. El vacío teórico existente sobre el tema multimedia resultaba paradójico teniendo en cuenta el alto desarrollo y la masiva difusión que está teniendo este medio.

La cuestión clave del multimedia en muchas obras surge como un trabajo de acopio de diferentes medios realizado con criterios previsibles de combinación que vuelven homogéneos los contenidos de la mayoría de los trabajos analizados.

Otro tema importante era considerar la manera de transmitir el contenido teórico de la investigación a partir del discurso a elaborar. La fragmentación de la linealidad clásica parecía un elemento fundamental del trabajo. Era importante tomar en cuenta los antecedentes que ya habían producido un pensamiento sobre el concepto de obra abierta no solamente en la historia de la literatura y de las artes visuales, sino también en la esencia del funcionamiento de la mente basada en redes de asociaciones de ideas.

## Conclusiones

La interfase de este multimedia se propone como una estructura conformada por cinco módulos temáticos que remiten a los medios analizados: Historieta, Fotografía, Cine, Video y TV.

Cada módulo propone una circulación y una forma de acceso a la información basadas en las características específicas del medio, haciendo uso de los recursos narrativos y explotando las posibilidades técnicas de cada uno.

A partir de la metáfora de "el laberinto de los medios", surge la creación de un personaje femenino - sin nombre y sin tiempo- que se convierte en protagonista y narrador, y que a través del recorrido por el interior de cada módulo, va adoptando diversas formas y actitudes. El usuario es guiado por este personaje, en sus trayectos erráticos en busca de su ser, y que adopta la forma de una modelo de publicidad, de un personaje de historieta, de una reportera gráfica, de una conductora de televisión o de una astronauta que está en una nave espacial a punto de estallar.

De este modo, el contenido teórico relacionado con cada medio se materializa en un formato interactivo, manipulado por el usuario el cual tiene a disposición varios recursos: un simulador fotográfico, un laboratorio de postproducción fílmica, un canal de T.V, que le van proponiendo una operación de aplicación directa de los conceptos, a través de una forma original y diferente para cada uno de los medios.

- Bibliografía complementaria

Chaos and CyberCulture, David Leary, Ronin Publishing, Berkeley 1994.

Obra Abierta, Umberto Eco, Planeta-Agostini, Barcelona, 1985.

Philosophie de la nouvelle musique, Theodor Adorno. Gallimard, Paris, 1982.

Hipertexto de Michael Landgow, Paidós-Comunicación, Buenos Aires, 1995.

Ser Digital de Nicolás Negroponte, Ed. Atlántida, Buenos Aires, 1995.

Del bisonte a la realidad virtual, Román Gubern, Editorial Anagrama, Barcelona, 1996.

Este trabajo es un resumen de la memoria realizada con motivo de la investigación : El medio es el Diseño. Sobre la problemática del Diseño en los medios de comunicación. Secretaría de Ciencia y Técnica, UBA, -Proyecto AR018, 1994-1997, que dió como resultado la publicación de un libro y la edición de un CD Rom.

Directores del Proyecto: Jorge La Ferla y Martin Groisman y los profesores de la Materia Medios Expresivos II. Cátedra La Ferla. Carrera de Diseño Gráfico. F.A.D.U. - U.B.A. Docentes investigadores: Alberto Cortés, Marcelo Otero, Marcelo Dematei, Andrea Torti, Santiago Lanzillotta, Haydée Berón, Alejandra Hofman, Camilo Ameijeiras, María Laura Navas y María Laura Piaggio.

© Cátedra La Ferla. Marzo 1997. [Laferla@criba.edu.ar](mailto:Laferla@criba.edu.ar)

