

Año 3, Vol. 3, Núm. 5 enero-junio 2017 | ISSN 2448-5241

Antrópica

Revista de Ciencias Sociales y Humanidades

Universidad Autónoma de Yucatán | Facultad de Ciencias Antropológicas





TRADUCCIÓN

Mapeo narrativo

Narrative Mapping

Stephen Mamber

Universidad Nacional Autónoma de México

Traducción de Sergio J. Aguilar Alcalá

Recibido: 07 de octubre de 2016.

Aprobado: 07 de enero de 2017.

Resumen

En el presente artículo, Stephen Mamber expone propósitos, categorías y ejemplos del mapeo narrativo, herramienta que ayuda a comprender narrativas complejas en tiempo y espacio, sean películas, hechos periodísticos, novelas u horarios de una estación de trenes. Los mapas narrativos pueden ser tan complejos y centrados en un tema, como un mapa territorial, que se convierten en la interfaz con la que uno realmente accede al texto. Ya que la narrativa se encuentra en todos lados, Mamber se pregunta si habrá realmente un límite a las posibilidades de mapear nuestro entorno.

Palabras clave: mapeo narrativo, infografía, análisis de cine, periodismo.

Abstract

In the present article, Stephen Mamber presents purposes, types and examples of narrative mapping, a tool that helps to understand complex narratives in space and time, either films, news, novels or schedules in a train station. Narrative mappings can be as complex and theme-centered, like a territorial map, so they become the true interface to access the text. Since narrative is everywhere, Mamber asks if there is a limit to the possibilities of mapping our surroundings.

Keywords: narrative mapping, infographic, film analysis, journalism.

Prólogo del traductor

Stephen Mamber es el director del programa de Estudios de Cine y Medios (Cinema and Media Studies) de la Universidad de California en Los Angeles. El presente artículo de su autoría se titula originalmente “Narrative Mapping” y habla de las enormes ventajas que el “mapeo” de estructuras narrativas complejas ofrece para su comprensión y análisis.

El artículo apareció por primera vez en 2003 en el libro colectivo *New Media: Theories and Practices of Intertextuality* (Nuevos medios: Teorías y Prácticas de la Intertextualidad), editado por Anna Everett y John Caldwell. A pesar de ser del 2003, los numerosos y complejos procesos tecnológicos de estos primeros lustros del siglo XXI hacen sentir estos 13 años como si ya fueran un siglo. Sin embargo, de este artículo de Mamber solamente se requeriría expandir los ejemplos, mas no descartar las interesantes ideas que se presentan en él. Quisiera hacer una mención de las que vienen a la mente al momento de leerlo, con lo que espero que se desate la curiosidad y estas sean consideradas como herramientas del trabajo de profesionistas y académicos de los medios, las ciencias sociales y humanidades:

1) Los usos cada vez más complejos y creativos de la infografía en el periodismo, en particular en el periodismo web y las posibilidades hipertextuales y transmediales que ofrece. Piénsese en la dificultad para valorar números como los millones de litros que se han derramado de plataformas petroleras durante el siglo pasado. Las infografías son recursos que pueden ayudar a los periodistas a entregar su información de un modo más comprensible, narrativo, y el que lea el periódico entienda el impacto de cifras estratosféricas.

2) Los modos de investigación mixta, en los que los datos cuantitativos pueden dar saltos a los cualitativos y viceversa. Ya son “muy ingenuas y miopes” las investigaciones -en especial las de las ciencias sociales y las humanidades- que establecen un divorcio entre los métodos cuantitativos y cualitativos. Los estadistas que trabajan para gobiernos o grandes corporativos se han dado cuenta de las enormes facilidades y posibilidades que posee el análisis por medio de infografías para comprender adecuadamente el mar de números. Estas infografías usan recursos como mapas sobre territorios, gráficas de pastel, abanicos cromáticos, narraciones, árboles, diagramas de flujo, etcétera, para explicar sus hallazgos, a partir de los cuales se pueden tomar conclusiones y/o decisiones cualitativas.

3) El análisis infográfico del cine, como una de las más complejas e interesantes posibilidades del análisis formalista de películas, es decir, aquel que se preocupa por la comprensión e interpretación de los modos en los que la película se enuncia. El presente artículo menciona varios ejemplos en los que el análisis infográfico de cine permite vislumbrar la fortaleza o debilidad de las teorías cinematográficas al enfrentarlas con datos duros (duración de la toma, movimientos de cámara, composición de cuadro, etcétera).

4) Por último, las ciencias de la complejidad y su interesante metodología pueden ver en los mapeos narrativos nuevos modos de comprender y de poner, a escala humana, la complejidad de las



narraciones -recordando que una narración no es exclusiva de la ficción-. Los lingüistas, por ejemplo, han aprovechado las posibilidades infográficas durante décadas y de ellos se puede aprender mucho para su aplicación en otros campos, o mejor aún, en conjunto con ellos

Antes de dar paso al artículo, hay que notar que los mapeos narrativos se convierten en algo más que un anexo o guía de lectura de una obra. Pueden llegar a ser, como el propio Mamber lo dice: la verdadera interfaz con la fuente original. Nos enseñan nuevos modos de entender el tiempo, el espacio, las historias y los usos que les damos a estas. Con el desarrollo de nuevas tecnologías y nuevos modos de narrar, ¿Se convertirán los mapeos narrativos en una figura esencial para comprender las narraciones, como cuando derribamos todas las paredes de un laberinto y nos dirigimos a la salida?

Mapeo narrativo

Stephen Mamber

Universidad de California en Los Angeles

Profesor de Estudios de Cine y Medios

Pretendo unir una variedad de áreas de esfuerzos creativos, los cuales me parecen que tienen una meta común. Pienso que quizás esos hilos todavía estén desunidos, que ni siquiera hayan sido bautizados (y eso intento hacer aquí). Todo esto es importante porque, como nunca antes, los medios digitales generan las posibilidades de futuros trabajos, sobre todo para sugerir nuevas posibilidades de interfaces. Llamaré a esta actividad “mapeo narrativo” y lo definiré de manera simple y amplia: este es un intento de representar visualmente eventos que suceden a lo largo del tiempo. Esto sería mapear (en vez de presentar una imagen), porque el espacio, el tiempo y, tal vez, otros componentes de eventos también deberían de tomarse en cuenta. Así, un espacio de información visual es construido y provee una formulación de actividades complejas.

Estos mapeos pueden ser de narrativas reales o ficticias, pero mi presentimiento sería que las segundas presentan los mayores retos, ya que mapear se convierte en una forma de visualización crítica (“Visualización crítica” podría ser una alternativa útil a “Mapeo Narrativo”). Tome usted virtualmente cualquier gran trabajo de literatura o cine y trate de preguntarse: ¿Cómo luciría un mapa de esto? Como lo ficticio y lo real pueden ser mapeados, es oportuno distinguir entre los dos para considerar las posibles diferencias entre las estrategias del mapeo. Nuestra conclusión es que la única diferencia es la información disponible (finita en el caso de la ficción). Argumento principalmente que el mapeo ficcional es posible, productivo y se deriva de las prácticas de mapeo del mundo real. El tipo de actividad que puede relacionarse con este proyecto ya se ha mostrado en varios lugares. Lo que ha sucedido (o podría suceder) es una mezcla de gráficas de información, diagramas periódicos, visualizaciones, reconstrucciones y algunos mapas geográficos de apariencia convencional (pero ambiciosos), todos ellos al servicio de esta idea de buscar aproximaciones para representar eventos localizados espacial y temporalmente. Para dibujar este territorio pretendo hacer dos cosas: primero, sugeriré algunas razones por las que este puede ser un esfuerzo productivo y luego mostraré



brevemente algunos intentos para hacerlo. Al hacer esto espero que se ponga al mapeo narrativo en el mapa.

Cuatro propósitos para el Mapeo Narrativo

1. Representación

Los mapas pueden convertirse en lo que representan. Pueden sustituir, incluso reemplazar lo que tratan de emular. Particularmente, con estructuras narrativas complejas, pueden hacer todo lo que los buenos mapas realizan: ofrecer una oportunidad de lectura visual para ver los contornos y las áreas de interés específico. Un mapa narrativo, puesto que, busca proveer una teoría visual del trabajo (o el evento), compite con el original (y con otros mapeos posibles). Un ejemplo simple sería un set de miniaturas visuales que representan las escenas en un filme o en un DVD. Cuando las miniaturas son desplegadas de tal modo que puedan ser seleccionadas por un usuario, uno nunca requiere regresar a la forma original. En vez de ver una película de inicio a fin, el mapeo es ahora un método alternativo para conceptualizar y acceder al trabajo. Aunque en medio de una serie de eventos que suceden a lo largo del tiempo no podamos tener un sentido de “todo el panorama” (una “vista de pájaro”), el mapeo sí lo puede proveer. La habilidad para abrir, deconstruir y reunir pueden ser funciones que invitan al mapeo narrativo.

Hay algunos tipos de narrativa que son especialmente atractivos como representación. Como se mencionó, las narrativas complejas son uno de estos tipos, así como las que son ambiguas en algún modo fundamental. Las narrativas en las que los eventos mismos y su potencial de serialidad (y posible simultaneidad) tienen múltiples explicaciones o versiones, son buenos sujetos para el mapeo. Ejemplos de tales narrativas incluyen escenas de crimen y de accidentes. También, las narrativas con elaboradas construcciones temporales, como *flashbacks*, sugieren la necesidad de organizarse o hacerse lineales, aspectos que un mapa puede proveer. Una forma de ambigüedad relacionada con la construcción temporal, también puede ser naturalmente espacial (puede ser difícil, particularmente cuando los eventos se sobremontan en el tiempo para establecer un orden o conjunto de relaciones). Veremos un ejemplo de esto más adelante (el adelantado drama de crimen *The Killing/Atraco Perfecto*, de Stanley Kubrick). En general, cuando los eventos están condensados o dispersos, espacial o temporalmente (en otras palabras, demasiados a la vez, o solamente un poco en un largo tiempo, o todos en pedazos cercanos o repartidos sobre toda la cuestión), el mapeo provee un modo de representar los eventos en una manera coherente y convincente.

También, es posible decir que las narrativas pueden contener mapas implícitos, dar una sensación de que debajo de su creación hay un mapeo que se ha escondido de nosotros y que podríamos representar de algún modo lo que ya está ahí, pero oculto de nosotros. Podríamos estar recreando lo que un autor ha trabajado, pero que ha decidido no revelar tan explícitamente.

2. Análisis

Un mapeo, por sí mismo, puede ser una forma de teorizar, aislar y explorar actividades específicas de la narrativa, particularmente aquellas que no son evidentes de manera inmediata. El análisis también puede ser global y proveer de una perspectiva o síntesis que moldea la narrativa



bajo una nueva luz.

Los aspectos pueden ser aclarados, agrupados, clasificados por color, abstraídos o reformulados con tal de ofrecer una nueva perspectiva o aproximación. Mapear es una interpretación, por lo que puede ser un tipo de análisis textual (una lectura tanto como un mapa) (Thrower, 1996). Al estar asentado, tanto como sea posible, sobre los detalles de un texto, un mapa requerirá de un cierto número de conjeturas, así como de la disposición para adecuar ambigüedades y contradicciones relacionadas con preguntas temporales y espaciales. ¿Dónde un texto se encuentra asentado sobre las especificaciones físicas necesarias para que un mapa sea indiscutible y dónde el mapeador “rellena” un patrón o un aspecto no explorado, pero indicado? De nuevo, esto no es tanto una representación (un dibujo de eventos narrativos) sino una abstracción (un método para trasladar aspectos significantes de un trabajo en un constructo teórico).

3. Espacio de información

Mapear la narrativa es modelar un espacio de información o construir una base de datos implícita que luego es representada visualmente. Un tipo de mapeo es aquel que conecta los aspectos de una narrativa a los detalles que se derivan en su creación (por ejemplo: conectar tomas de una película con su precedente *storyboard*) y luego a lo que se ha dicho acerca de ella (como en los textos de crítica), de modo que el trabajo es posicionado dentro de un proceso abierto de creación, influencia y respuesta. Incluso, sin conexión a lo anterior y posterior, un mapeo narrativo puede desarrollar una estructura para posicionar y contextualizar fragmentos de información, así como también una representación visual. El mapa es un campo de conexiones, un modelo de cómo las ideas y los objetos se conectan.

4. Interfaz

La narrativa puede navegar hasta convertirse en su propia interfaz, de hecho, creo que un mapa narrativo bien diseñado exige ser un mecanismo interactivo que lleva a la fuente. Cuando una narrativa está partida o segmentada (en escenas, tomas, acciones u otras unidades), estos elementos pueden convertirse en los modos de acceso al trabajo. Es por esto que el hipertexto es otra forma de mapeo; sin embargo, cualquier forma de abstracción o representación visual es una posible interfaz. Los buenos mapas deben permitir fácilmente hacer un “click” o moverse de un lado a otro, hacer *zoom in* y *out*, derecha o izquierda o de un lugar a una pieza de información. Así, el mapa se vuelve una interfaz del trabajo mismo: el texto es su propia invitación para el acceso del usuario.

En un ambiente digital, una interfaz por sí misma es una forma de mapeo y puede servir como una guía de navegación para un conjunto de materiales y experiencias subyacentes. Ya sea que se esté jugando un videojuego, explorando una colección de un museo o leyendo un periódico digital, una interfaz bien diseñada será una representación orientadora de un modelo subyacente de la información. Así, el mapeo narrativo puede ser visto como un método para mover la actividad crítica (la conceptualización de un trabajo en forma visual, con dimensiones temporales y espaciales) en el campo del diseño de la interfaz. Los puntos reestructurados del mapa narrativo pueden convertirse en modos para acceder al trabajo, ya que el mapa es una representación de su estructura.



Tipos más populares de Mapeos Narrativos

Como la última forma para mostrar los propósitos del mapeo narrativo, me gustaría caracterizar los tipos más comunes de tales y después consideraremos unos ejemplos específicos.

1. Geográfico

Como es de esperarse, muchos mapeos narrativos están ubicados geográficamente. Una forma más útil es el mapeo de personajes ficticios en espacios reales y construidos¹. Los mapas narrativos pueden verse como mapas geográficos “regulares”, pero debe recordarse que los trabajos ficticios también pueden entrar en este campo y que la geografía de un trabajo ficticio puede o no ser tan “real” como los personajes mapeados. Particularmente, en el caso de películas, ha sido fácil asumir que los lugares que están siendo mostrados, especialmente aquellos cuyos nombres son de lugares reales, son su contraparte del mundo real. Bahía Bodega, por ejemplo, en *The Birds/Los Pájaros* de Alfred Hitchcock, es mayormente un espacio construido (dibujado y construido mucho más que fotografiado), por lo que aparte de los mapeos que puedan localizar a los personajes del filme en un mapa real del sitio, la geografía alterada del mundo en el trabajo ficticio puede ser un tema de trabajo. En cualquier caso, la tentación de usar mapas de lugares reales e incorporar varios aspectos ficticios es un esfuerzo recompensado.

2. Temporal

Ya sea por medio de líneas de tiempo o cuadrículas (vemos ambas), un ordenamiento en el tiempo marcado en unidades es la contraparte esperada del espacio cartesiano del mapeo geográfico. Los eventos pueden ponerse en secuencia y revelar aperturas y sobreposiciones que no son obvias en su presentación original. Un mapeo sobre el espacio del tiempo es posible en casi todos los trabajos narrativos, y en algunos casos pueden lograrse con gran precisión. A continuación, presentaré dos ejemplos: uno clásico y uno actual.

3. Temático o Estructural

En tanto que el mapeo temático tiene un significado específico en el mundo de la cartografía (Thrower, 1996), el mapeo narrativo puede aislar los elementos dentro de un trabajo y ubicarlos en un modelo de trabajo completo. Una clasificación de colores de una película, por ejemplo, puede representar los momentos de movimiento de cámara, *close-ups* o cualquier otro aspecto estilístico. Así, tienen cualidades mapeables las apariciones de un personaje, de diferentes motivos visuales o, virtualmente, de cualquier aparato repetido.

4. Conjetural

Ya que los aspectos del mapeo narrativo incluyen reconstrucciones, recordemos que, a menudo, estas son especulativas o hipotéticas. Mapear puede ser un intento de visualizar y llenar lo que está implícito o ausente. Mientras que un dibujo o imagen modelada tiende a ser más persuasiva que una descripción escrita, una característica atractiva del mapeo narrativo es el cruce de la línea que

¹ Este es el propósito principal del libro de Franco Moretti, *Atlas of the European Novel 1800-1900/Atlas de la Novela Europea 1800-1900*, como lo discutiremos.



permite adelantar las alternativas propuestas. Podemos imaginarnos a un avión estrellarse y no dejar a ningún testigo con vida o la historia dicha de manera elusiva. Los mapeos narrativos pueden ser suposiciones que se hacen visibles.

5. Conceptual

Esto se puede aplicar a todos los buenos mapas narrativos, pero hay una cualidad especial de “todo a la vista” que muestra el trabajo o los eventos que están siendo estudiados de una manera novedosa, que de forma atrayente contiene lo que debe representar: el mapeo es la alternativa mejor pensada y esclarecedora. Cuando uno entiende la elocuencia de los mapas subterráneos de Londres o Tokio, ¿Quién preferiría visualizar el caos que destilan en su lugar? Los mapas narrativos en su mejor punto pueden reconceptualizar. Así, mucho puede ser ignorado, mientras que otros aspectos son elocuentemente llevados al frente de un modo concentrado, de tal modo que veamos los eventos estudiados como si no hubieran tenido sentido antes, nunca en su forma apropiada. Y, al final, el sujeto y el mapa se entrelazan con satisfacción.

Una vez que se han sugerido estas categorías amplias, pongamos algunos ejemplos de trabajo pertenecientes a diferentes áreas e intentemos ubicarlas bajo esta sombrilla abierta. Tal vez nos parecen extraños en conjunto –y espero que así sea- por tratar de unir trabajos dispares como ejemplos de mapeos narrativos.

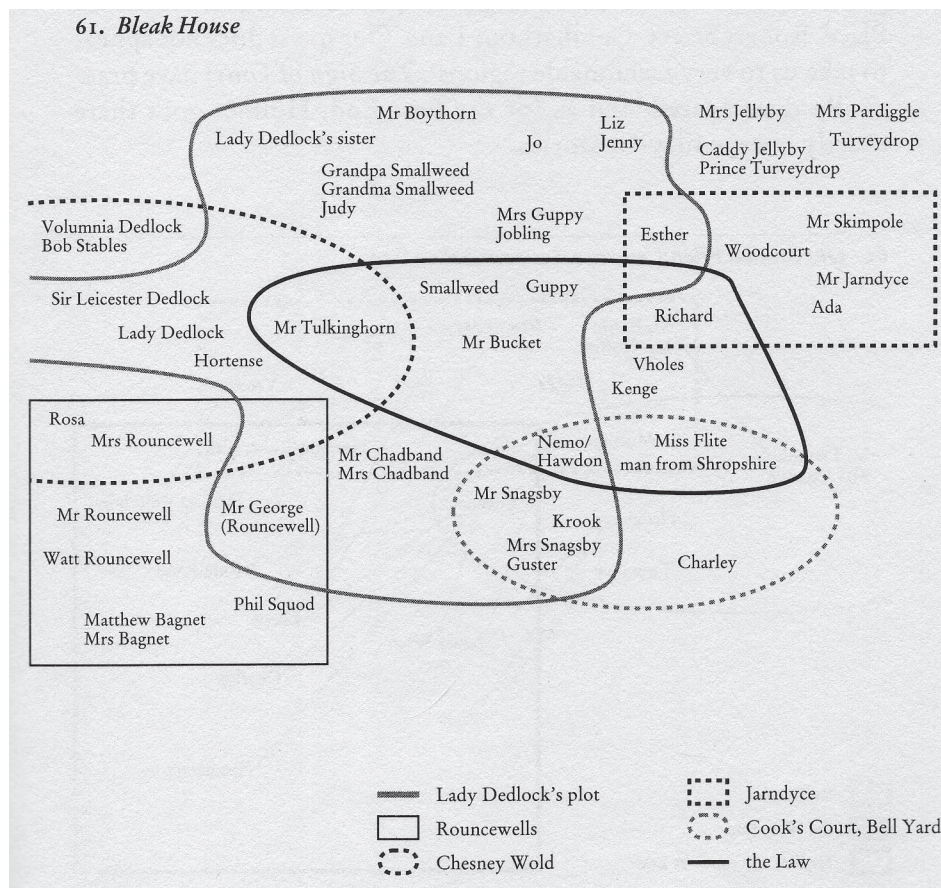
Los ejemplos

1. Franco Moretti

El libro de Moretti, *Atlas de la Novela Europea 1800-1900*, es el trabajo más ambicioso de lo que él llama “una geografía de la literatura” (Moretti, 1999). Al hacer una revisión de autores como Austen, Dickens y Zola, con frecuencia, Moretti se preocupa por ciertas ideas como la clase, las cuales surgen al marcar las esferas geográficas de los principales personajes de una novela. Mientras que varios ejemplos de Moretti son simples mapas nacionales o de ciudades sobre los que ha aplicado un prodigioso esfuerzo para indicar dónde ciertas acciones narrativas ocurren (y qué personajes están involucrados), a veces, él está preparado para dejar atrás la geografía. En una sección *tour de force* sobre Dickens, Moretti nota que sus diagramas “constituyen universos narrativos totalmente autónomos” (Moretti, 1999, p. 131). Ingeniosamente indica cuál es la clase y la esfera profesional de actividad, de modo que pueda marcar caminos transgresivos a través de ellos.

Su mapa de *Bleak House/Casa desolada* servirá como un caso. Repasando a 30 personajes aproximadamente, su mapa puede situar a un solo personaje en una serie de campos y, a la vez, mostrar cómo la trama de un personaje se mueve a través de esta serie (note que literalmente el camino de la trama son caminos/líneas). En otro lado, Moretti mapea convincentemente ciudades grandes a través de la ubicación de personajes de múltiples novelas de un autor (el Londres de *Sherlock Holmes*, el París de Zola), pero lo encuentro a él con Dickens como el punto más ambicioso -dejando la ciudad detrás para mapear estructuras que no dependen totalmente de la geografía-.

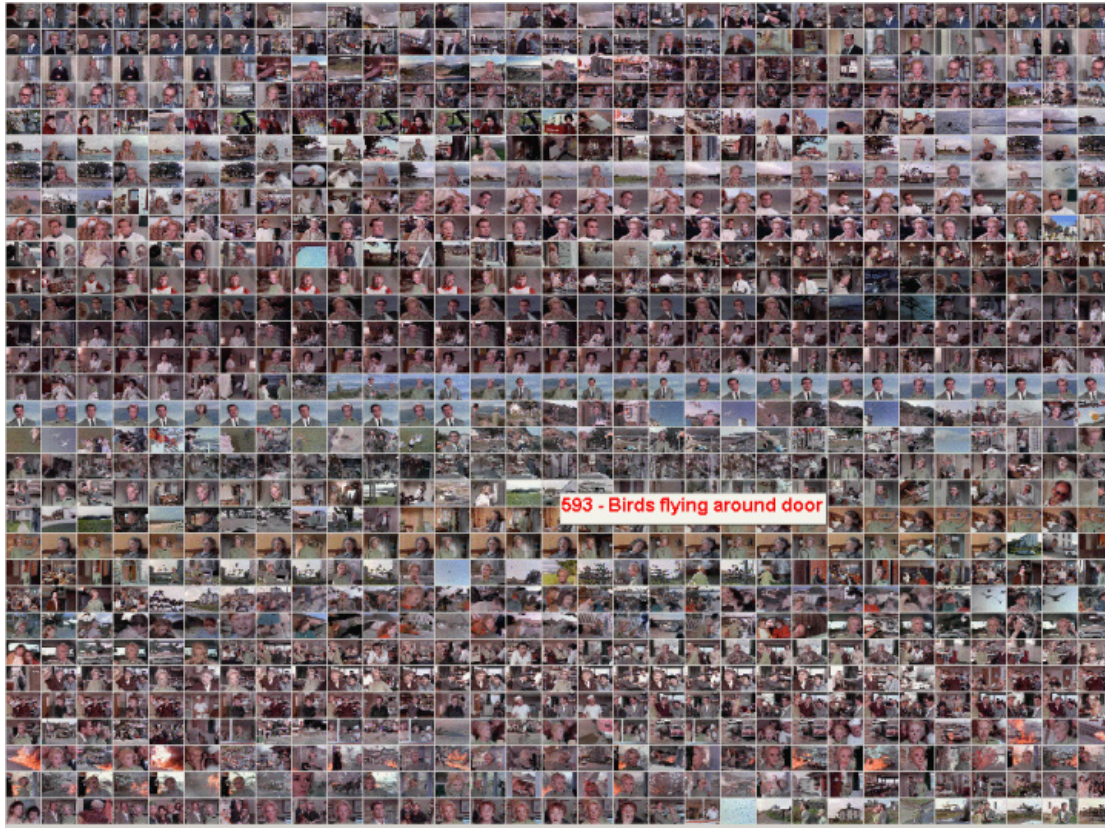




2. Los Pájaros

Esto surge del trabajo que he estado haciendo sobre Alfred Hitchcock; son unas cuantas miniaturas de cada plano en *Los Pájaros*. Es también una base de datos visual desde la que se puede obtener información de cada plano, viendo *storyboards* y guiones, y arrastrar el puntero para ver la secuencia seleccionada. Pero también, prefiero decirlo de este modo: como una oportunidad para ver una película como si fuera un punto de vista de un pájaro sobre *Los Pájaros*. Toda la imagen es un mapeo narrativo, ya que el primer plano de la película está en el extremo de arriba-izquierda y el último está en el de abajo-derecha. Uno puede fácilmente ver los inicios y los finales de una escena, los cambios del día a la noche, las preferencias de color y otras cosas sorprendentes: todo en una sola imagen fija compuesta de imágenes más pequeñas, cada una conformando el fotograma de apertura de cada plano. Cuando se altera la frecuencia (cada quinto plano, por ejemplo) o el tamaño, se puede simular que se “vuela” sobre la película, de igual manera como puede hacerse con mapas convencionales. Este es también un buen ejemplo de un mapa de “todo a la vista”, que muestra un objeto familiar (una película) de un modo inesperado.



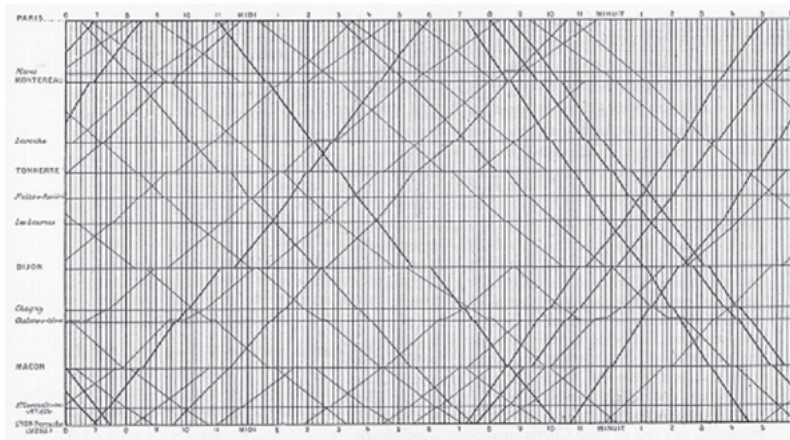


3. Etienne Jules Marey

El mapeo narrativo tiene un padre: Marey. Su obra maestra de 1880, *La Methode Graphique*, está repleta de ejemplos que siguen siendo aplicables significativamente, como espero mostrar. Esta tabla la vi por primera vez en uno de los tres libros del maestro moderno de la información gráfica, Edward Tufte. Marey quizá sea mejor conocido como una figura del precine por la invención de la pistola cronofotográfica; sin embargo, Marey tuvo muchas ideas para registrar movimientos y eventos temporalmente (Braun, 1994). Aunque únicamente vemos uno aquí, el primer libro de Tufte incluye varios ejemplos de *La Methode Graphique* (Tufte, 1990).

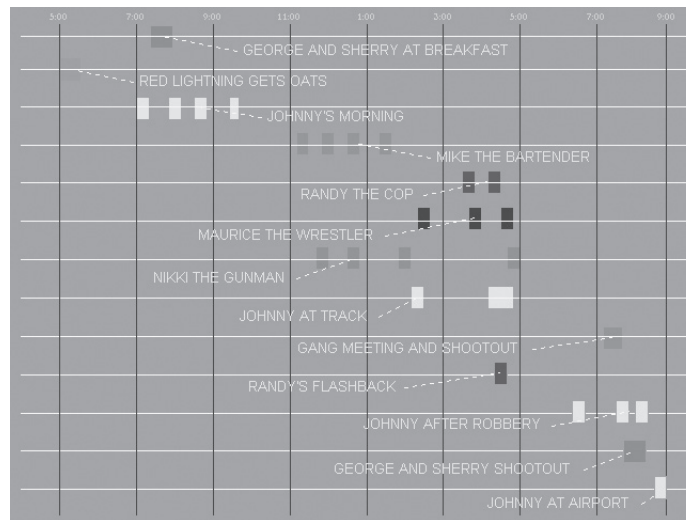
Este horario de 24 horas de los trenes de París-Lyon es una hermosa imagen de “todo a la vista”. Cuanto más inclinada sea la línea, más rápido es el tren. Está todo fácilmente comprendido: las cruces, las paradas, la frecuencia relativa; es un clásico mapeo narrativo del espacio sobre el tiempo. En tanto que Marey mira aquí el horario de un tren, claramente ve la unión con otras relaciones espacio-temporales, ya que una de sus principales tareas era mapear el movimiento. Marey tuvo entre sus muchos atributos, el mapeo de numerosos fenómenos –como trenes, alas de pájaros, herraduras de caballos y una riqueza de fenómenos científicos -de tal forma que mostraron una gran habilidad en el “método gráfico” y Tufte tiene razón en valorar -en tan alta estima- su trabajo en esta área.





4. Atraco perfecto

En homenaje a Marey he tomado la película de Stanley Kubrick, *Atraco Perfecto*, y mapeado todos los eventos del día que ocupa el mayor interés en la película (cuando ocurre un robo en el hipódromo). La película es narrada con precisión de minuto a minuto, así que no dudo que en algún lugar existe un mapeo como este al alcance de Kubrick. El orden en la película es de arriba a abajo y de izquierda a derecha en cada línea. He usado este mapa como una interface de la película, de modo que uno puede hacer “click” en cada bloque (representado como una porción específica del espacio-tiempo de la cinta) y ver esa secuencia desde la película, permitiendo una vista más cercana de escenas continuas si se desea (o en cualquier orden). Esto es muy útil, pero reconocería que esto es un mapa muy cercano a lo que Marey estaba explorando hace 120 años.



5. Reconstrucción del periódico #1

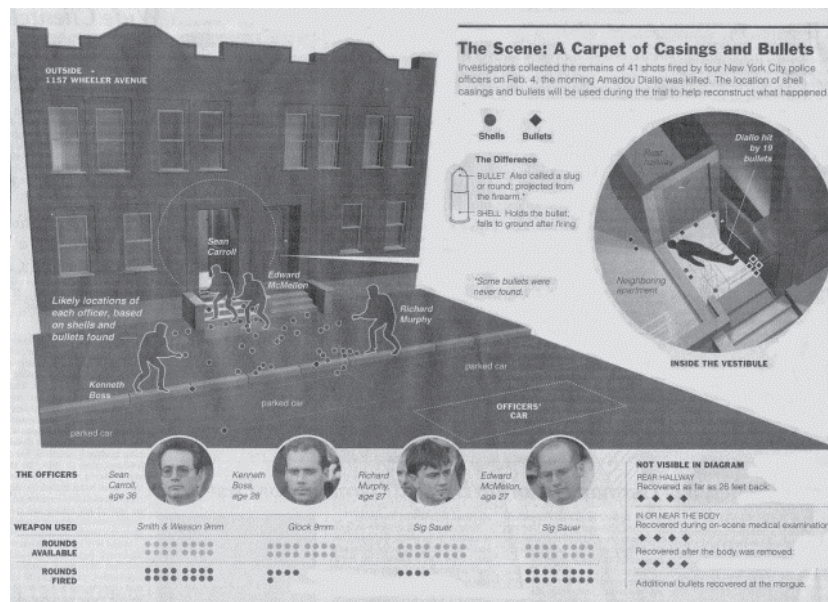
Junto con las ilustraciones, los mapas y las tablas, se encuentran las reconstrucciones de los periódicos, los cuales se encuentran entre los mapeos narrativos más sofisticados de la actualidad. Puesto que, generalmente toman como su sujeto a eventos muy ambiguos (y controversiales) y asimilan una parte significativa de los datos, sugieren las mejores cualidades que estos mapas pueden



proveer: una compleja narrativa reconstruida, reinterpretada y ofrecida como un argumento teórico. *The New York Times* y *USA Today* son dos fuentes excelentes de este tipo de trabajo (pues, donde sea que haya un crimen mayor, un evento violento o un accidente, ellos generalmente ofrecen estos como parte de su cobertura).

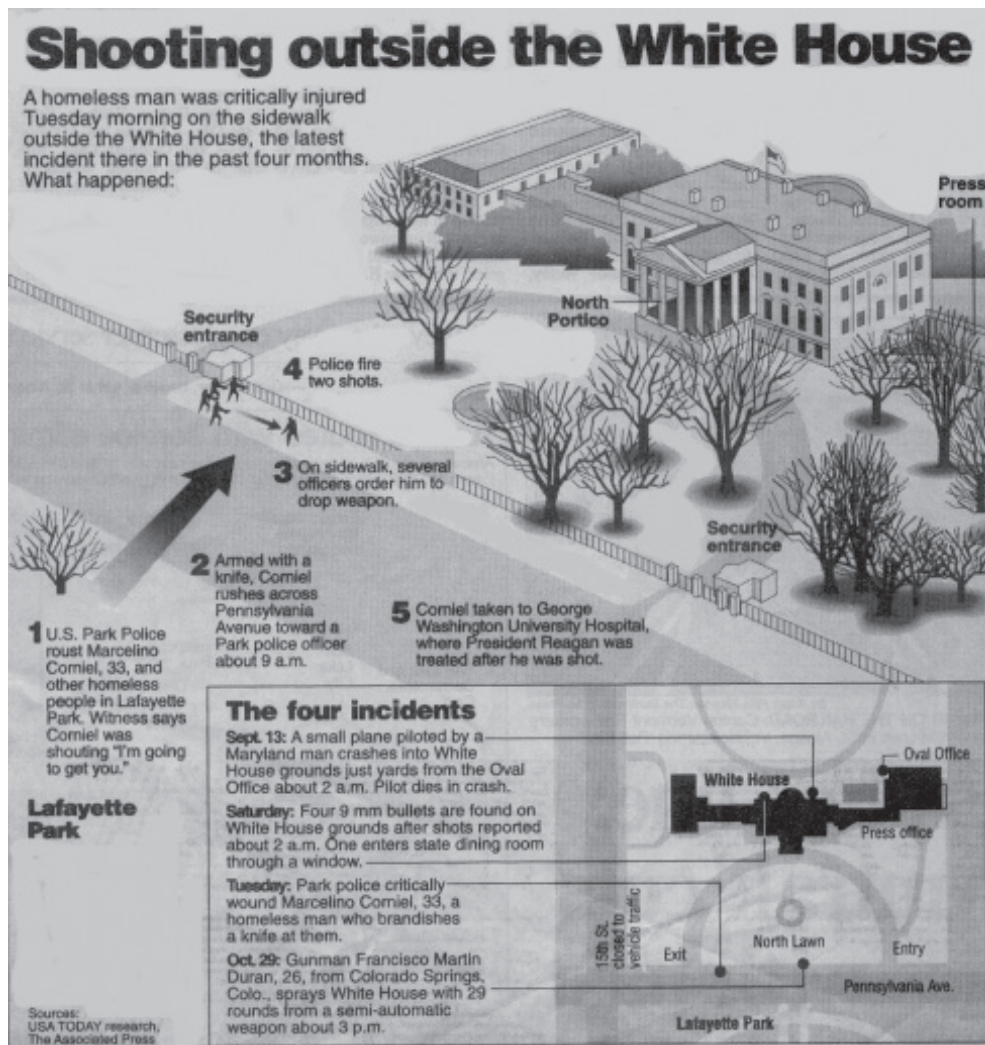
El primero de los dos que quiero considerar es una pieza maestra de mapeo narrativo, se trata de un recuento del tiroteo de Amidou Diallo por cuatro policías neoyorquinos en 1999. Aunque, como los buenos mapas, es una ilustración, los componentes importantes son mostrados y revelan un conjunto implícito de elementos bien seleccionados que son expresados en términos de locación (espacial) y secuencia (temporal). Este mapa dice mucho de las 41 balas, incluso sobre la distinción entre las cáscaras, las balas, las armas de las que vinieron, de los oficiales que las dispararon y de su destino final. Algunos aspectos son especulativos, como las “probables locaciones de cada oficial”, y alguna parte del material puede parecer superfluo, como las fotografías de los oficiales (excepto que sirvan para recordar que los cuatro eran blancos). La información escrita puede ser demasiado lacónica, como la línea en la esquina inferior derecha: “Balas adicionales fueron recuperadas en la morgue” (presuntamente fueron extraídas del cuerpo). Otra técnica común, pero efectiva es el uso de interiores (“Dentro del Vestíbulo”). Esto hace narrativa la presentación al ofrecer múltiples vistas del evento, así como un acercamiento cinematográfico -una técnica tradicional de mapa mezclada con convenciones básicas de cinematografía-.

Las tablas de “rondas disponibles” y “rondas disparadas” (en dos de los cuatro casos muestran 16 balas exactamente) también evidencian algo entre la información y la edición. Entre los aspectos no fotográficos de la construcción está la omisión de todos los automóviles, a pesar de que sus locaciones están indicadas. De nuevo, como un buen mapa narrativo, la reconstrucción captura la cualidad de “todo a la vista”. Con la selectividad, reimaginación y edición vemos todo a la vez en una síntesis de encapsulamiento del espacio-tiempo.



6. Reconstrucción del periódico #2

Un segundo ejemplo puede ser útil para mostrar el manejo temporal más explícitamente. Un evento es partido en sus componentes y luego otros eventos similares son mapeados y puestos en consideración. También, dos vistas del mismo espacio (la Casa Blanca y el área a su alrededor) son expuestas. La secuencia de los eventos (enumerados del uno al cinco) es un método común para introducir un orden paso a paso (un método no empleado en ejemplos previos). Un esfuerzo es usualmente hecho para marcar las descripciones de estos momentos cerca de donde ocurrieron, a pesar de su inviabilidad (ver el número cinco) la descripción está escrita. Además, incidentes clave (como el tiroteo real) no son únicamente descritos, sino también mostrados. Como en una tira cómica o novela gráfica puesta sobre el mapa, esta forma híbrida busca acercarse a su material a través de cualquier modo que pueda: ilustrando lo que crea que es esencial, mapeando geográficamente todas sus particularidades en dos vistas y llevando todos los eventos relevantes y relacionados para indicar patrones más grandes. Ambicioso, de algún modo excesivo y tal vez demasiado “todo a la vista”, puede observarse una nueva forma que ha comenzado a existir.



7. Un ejemplo final

El mapa aquí es principalmente una línea del tiempo, pero es también una selección mapeada de diez eventos en el video, registrado por una cámara escondida, de lo que ocurre un día entre un niño y su niñera. Una vez más, el mapa se vuelve la interfaz, ya que el usuario puede seleccionar un segmento del video para verlo. El material de la cámara escondida es con frecuencia una vaga colección de eventos (uno puede esperar horas para que algo pase) que al proveer un mapa pueden crear una narrativa. En vez de mirar el espacio vacío por horas, un mapa puede situar los eventos y guiar al usuario por medio de ellos. Esto es diferente de las construcciones narrativas a través de la edición. Es tal vez más cercano a una base de datos, con segmentos señalados para una fácil recuperación de una enorme colección del video. Además, este tipo de material requiere explicación extensiva que está disponible cuando el video es mostrado.

Cuando el material visual está “libre de forma” o se hace continuo por periodos extensos, el mapeo provee sobrepuestas de estructura narrativa sin forzar al espectador a aceptar estas selecciones como el único método posible de acceder al material. Cualquiera que desee tomar grandes pedazos de metraje puede hacerlo. Este mapa provee lo que los mapas hacen usualmente: una guía del terreno y los caminos disponibles para atravesarlo.


The screenshot displays the 'NANNY CAM' interface. At the top, it says 'PICK A NANNYCAM CLIP' and '0 of 760'. Below this, there's a video player showing a living room scene with a timestamp 'JUN 26 1998 10:07:54 AM'. To the left of the video player, there are two buttons: 'CAST OF CHARACTERS' and '3D MODEL OF THE SCENE'. Below the video player is a large blue area with the text 'CLICK ANY THUMBNAIL ON THE TIMELINE FOR A NANNYCAM VIDEOCLIP AND ANALYSIS'. At the bottom, there is a detailed timeline from 10:00 to 2:00. The timeline is divided into two main sections: 'NANNY ARRIVES' (from 10:00 to 11:00) and 'BABY WAKES' (from 11:00 to 2:00). Various events are marked with thumbnails and timestamps, such as '10:07:19 EMPTY SPACE: AIRPLANES, VOICES, PHONE RINGS', '11:02:27 WHAT'S THE NANNY DOING?', '12:47:27 BABY AND THE NANNY', and '01:44:28 BABY INVESTIGATING'. A small 'NANNY CAM' logo is visible in the bottom right corner.



Algunas conclusiones breves

El mapeo narrativo es una herramienta útil para lidiar con la complejidad, ambigüedad, densidad e información excesiva. Ofrece posibilidades para aproximarse y explicar las ideas que serían difíciles de expresar de otro modo. Es una ayuda para visualizar, una guía, una interfaz, un análisis, un método crítico. Lo que no se ha dicho aquí, pero es evidente, es que los ambientes digitales ayudan enormemente al potencial del mapeo narrativo e incrementan su necesidad. El modelado en 3D, la información gráfica y lo que se ha denominado “cartografía digital”, tienen un papel en esta nueva forma. De hecho, muchos trabajos narrativos contienen mapeos (la mayoría del hipertexto ya lo tiene). Casi cualquier DVD, por ejemplo, viene con miniaturas de los “capítulos/escenas”, tanto para acceder como para proveer una vista general. Cuando entramos en espacios planeados para exhibición, como centros comerciales, museos y parques temáticos, los mapas ofrecen elementos narrados para ellos (horarios, contenidos, diagramas y ayuda para orientación). Como el espacio por sí mismo está narrado, también el mapa.

El mapeo narrativo puede tener un rol significativo para teorizar nuevas formas narrativas emergentes. Creo que los medios digitales proveen las posibilidades más desafiantes y las formas actuales también están cambiando. Por ejemplo: una avalancha de filmes contemporáneos están estructurados en la repetición de los mismos eventos². El mapeo narrativo puede ser una herramienta para marcar diferencias entre estas versiones, así como también es un medio para permitirle al espectador llevar esas diferencias a su enfrentamiento de forma más directa. Todavía más importante: estos mapeos pueden ser parte de un análisis de las nociones sobre el tiempo que suceden en esas películas.

Una posibilidad más lejana aún por explorar es la temporalización del mapeo narrativo por sí mismo: animando esos mapas de modo que se descubran con el tiempo, quizás en conjunción con los trabajos que están siendo mapeados. La fluidez entre lo real y lo virtual que estamos encontrando en tantas esferas es muy evidente aquí. Nos preguntaremos con frecuencia: ¿Cuándo la narrativa es el mapa y viceversa? 

² Las películas *Run Lola Run/Corre Lola corre*, *Sliding Doors/Dos Vidas en un Instante*, *The Family Man/Hombre de familia* y *Go/Viviendo sin límites*, por mencionar algunas.



Referencias

- ANÓNIMO (1994). "Shooting Outside the White House" En: *USA Today*, Diciembre 21, p. 4A.
- ANÓNIMO (1999). "The Scene: A Carpet of Casings and Bullets" En: *New York Times*, Diciembre 10, p. C21.
- BOUNFORD, TREVOR. ALISTAIR CAMPBELL (2000). *Digital Diagrams: How to Design and Present Statistical Information Effectively*. Watson-Guption Publications.
- BRAUN, MARTA (1994). *Picturing Time: The Work of Etienne-Jules Marey (1830-1904)*. University of Chicago Press.
- CARWRIGHT, WILLIAM (1999). *Multimedia Cartography*. New York: Springer-Verlag.
- CUBITT, SEAN (1999). "Cartographic Instruments, Narcissist Illusions, Regimes of Realism in CGI". En: *Millenium Film Journal*, Núm. 34.
- MAMBER, STEPHEN (1998). "Simultaneity and Overlap in Stanley Kubrick's *The Killing*". En: *Postmodern Culture*, Volumen 8, Núm. 2, January.
- MAREY, ETIENNE-JULES (1885). *La Methode graphique dans le sciences experimentales et principalement en physiologie et medecine*. Librairie de l'Academie de Medecine.
- MONMONIER, MARK (1993). *Mapping It Out: Expository Cartography for the Humanities and Social Sciences*. University of Chicago Press.
- MORETTI, FRANCO (1999). *Atlas of the European Novel: 1800-1900*. New York: Verso Books.
- STORR, ROBERT (1994). *Mapping*. New York: The Museum of Modern Art.
- THROWER, NORMAN (1996). *Maps & Civilization: Cartography in Culture and Society*. University of Chicago Press.
- TUFTE, EDWARD (1990). *Envisioning Information*. Cheshire, Connecticut: G

Contacto del colaborador:

Sergio J. Aguilar Alcalá <sergio.aguileralcala@gmail.com>

