

# Narrativa visual y diseño de información



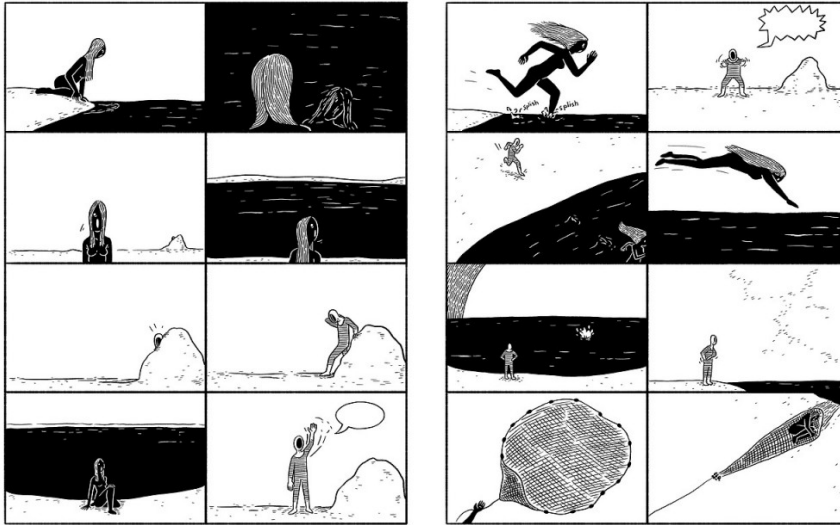
Dr. Enrique Ajuria Ibarra

Profesor de tiempo completo

Departamento de Diseño de Información

En su libro *Narration in the Fiction Film*, David Bordwell establece que “para darle sentido a un filme narrativo, el espectador no solamente debe percibir movimiento, interpretar imágenes y sonidos que representan un mundo tridimensional y comprender lenguaje escrito y oral. El espectador debe establecer como meta primordial de carácter cognitivo la construcción de una historia inteligible”. [1] Para Bordwell, el espectador se encuentra activamente participando en la construcción narrativa de un filme. Los elementos presentados en pantalla deben ser percibidos, procesados y organizados para obtener información relevante y permitir la construcción coherente de la historia narrada, la identificación de caracteres físicos y psicológicos de los personajes y la comprensión del mundo de ficción donde se llevan a cabo las acciones que permiten el desarrollo de la narrativa. En este sentido, el cine manifiesta una cuidadosa selección y organización de

elementos y otros aspectos audiovisuales que debe poseer valor significativo para el espectador. Su disposición dentro del filme permite la gradual comprensión de la historia, la cual usualmente nos intriga, nos apasiona, nos hace reír, nos hace llorar o nos aterroriza.



El cine es una forma narrativa visual al igual que la televisión o los cómics y novelas gráficas. Todas ellas comparten primordialmente un aspecto visual, y es de suma importancia elaborar estrategias de planeación del contenido de las imágenes y la forma en que estas imágenes deben ser presentadas ante lectores y espectadores. El trabajo de directores, editores, cinematógrafos, ilustradores y equipo de producción se puede entender como una labor de diseño: es de suma importancia comprender el orden de presentación de aspectos visuales, texto escrito y sonido para que el lector o público (a quien también podemos llamar usuario) perciba y comprenda de manera casi inmediata rasgos, motivos y situaciones específicas que ayudan a hacer más atractiva la narrativa. Por ejemplo, en el filme neozelandés *El piano* (1993), dirigida por Jane Campion, el diseño de vestuario presta atención al estilo retacado de la sociedad inglesa victoriana. Este vestuario permite reforzar las actitudes y el comportamiento religioso y conservador de los personajes en esta película. Por otro lado, en la novela gráfica *Arkham Asylum* (1989), de Grant Morrison y Dave McKean, la tipografía utilizada para globos de conversación y cuadros textuales refleja la personalidad de quien habla: la locura sociópata de El guasón se ve tipográficamente representada con un estilo de letra con trazos y tamaño irregulares, además de poseer un color rojo intenso y chocante que refleja igualmente la actitud de este villano.

El diseño de información implica no solamente planeación estratégica, sino también creativa, para que los aspectos que componen el artefacto sean percibidos y comprendidos por el usuario de la manera más efectiva posible. En la narrativa visual, el diseño también puede fungir como un proceso más en la elaboración de narraciones que pueden ser

altamente atractivas y fácilmente comprendidas por el público usuario. Así, comprender los aspectos que conforman la narrativa visual implica también corroborar la importancia del diseño de información en nuestra vida cotidiana, incluyendo las artes, la cultura y el entretenimiento. Ir al cine o leer una novela gráfica hace darnos cuenta que muchas veces un buen narrador es también un buen diseñador.

---

[1] David Bordwell, *Narration in the Fiction Film* (New York: Routledge, 1985), 33 – mi traducción.