

# NARRACIONES INTERACTIVAS: EL FUTURO NOLINEAL DE LOS RELATOS EN LA ERA DIGITAL.

*The term narration is usually used to refer to the content of a story, its style and the way of being told. These aspects cover narration content and telling conditions as well. The three dimensions of the narration presuppose a lineal and unidirectional model of communication created by the narrator who controls it and from which all the emotional responses of receptors depend on.*

*The interactive model emerges as a new alternative in which all the roles of transmitters and receptors are exchangeable giving users a starring role. In traditional narrative, stories are closed, have a steady structure and are organized by a narrator who says how to access them. In the interactive narrative, contents remain open and in a great extent, depend on the user's choice; structures are not predetermined; on the contrary, it is the user who with his navigation generates them, which at the same time constitutes a new way of enunciating.*

## **José Luis Orihuela**

Es graduado en Periodismo en la Escuela Superior de Periodismo de Córdoba (Argentina), doctor en Comunicación Pública de la Universidad de Navarra, Pamplona (España). Master of Arts en Periodismo. Ha desempeñado su actividad profesional y académica en varios países de Europa, de América del Norte y del Sur. En la actualidad, se desempeña como profesor adjunto de Análisis Audiovisual de Historias y Diseño Audiovisual en la Universidad de Navarra (España).

## 1. INTRODUCCIÓN

**E**l término narración suele utilizarse para hacer referencia al contenido del relato (historia), a su forma (estructura) y al propio acto de enunciarlo (contar). Así, la narración, como historia, estructura y acción de contar relatos, abarca tanto su contenido, como las condiciones de su enunciación.

Estas tres dimensiones básicas de la narración presuponen un modelo de comunicación lineal, tendencialmente unidireccional e impulsado por el narrador quien selecciona la información, la dispone en una secuencia única y la enuncia manteniendo el control del tiempo del relato y provocando las respuestas emotivas de su auditorio (suspenso, sorpresa, curiosidad, etcétera).

Por otra parte, se entiende como *interactivo* un modelo de comunicación en el cual los papeles de emisor y de receptor resultan intercambiables, accediendo ambos en las mismas condiciones materiales al canal y compartiendo la misma situación temporal <sup>1</sup>. El paradigma de este tipo de comunicación sigue siendo la conversación telefónica.

La paulatina generalización de los soportes digitales como vehículos dominantes de los relatos contemporáneos ha dado lugar al surgimiento de un nuevo modelo narrativo, caracterizado por la creciente participación del usuario en el proceso de construcción narrativa <sup>2</sup>.

Este modelo desafía gran parte de los presupuestos sobre los que se ha construido la teoría narrativa desde Aristóteles. Las categorías clásicas dejan de ser útiles a la hora de dar cuenta de lo que está

---

1 Cfr. Orihuela Colliva, José Luis y García Iriarte, Iranzu, «Potencial comunicativo de las redes hipermedia de información distribuida», en Solá Martí, Javier (Editor), *Mundo Internet '97*. II Congreso Nacional de Usuarios de Internet e Infovía, Asociación de Usuarios de Internet, Madrid, 1997, pp. 101-104.

2 Cfr. Laurel, Brenda. 1993. *Computers as Theatre*. Addison Wesley, Menlo Park, 2nd ed.

ocurriendo en torno de la floreciente industria de las ficciones interactivas y del emergente mercado de los hipertextos.

La interactividad, como se aprecia en el cuadro 1, afecta radicalmente a cada uno de los tres elementos definidos como esenciales en la narrativa.

CUADRO 1: ELEMENTOS ESENCIALES DE LA NARRATIVA

	<b>Narrativa lineal</b>	<b>Narrativa Interactiva</b>
<b>Contenido</b>	Cerrado	Abierto
<b>Forma</b>	Estática	Variable
<b>Acto</b>	Narrador	Usuario

En la narrativa tradicional, las historias están clausuradas, son de estructura estable y están organizadas por un narrador, quien dispone el modo de acceso a la obra. En la narrativa interactiva, por el contrario, los contenidos permanecen abiertos y, en gran medida, dependen de las propias elecciones del usuario, las estructuras no están predeterminadas, sino que las genera el propio usuario con su navegación que, a la vez, es el nuevo modo de enunciación.

Ante esta situación, cabe plantear si es posible una narrativa interactiva, o es una contradicción en términos; si es aplicable la Poética de Aristóteles a la narrativa interactiva, o bien, no es narrativa y, por lo tanto, ¿qué es, entonces? En resumen, ¿cambia la naturaleza de la narrativa al usar medios digitales?

El estudio de estas cuestiones requiere, paradójicamente, la aceptación de lo que hasta ahora ha sido válido en el ámbito de la narrativa y, por otra parte, la predisposición a aceptar la existencia teórica de un autor, que pierde control sobre la obra, de un usuario que decide asumirlo, de unos contenidos abiertos, unas estructuras variables, unos significados múltiples y un lector (ahora, usuario) convertido en personaje, normalmente el protagonista.

## II. CONTEXTO

Los presupuestos para una discusión sobre la posibilidad de una narrativa interactiva resultan seguramente más aceptables si el interlocutor se sitúa en el contexto de la tradición oral, desde la que es posible proyectar, de manera menos traumática, algunas características que, luego, se reconocerán como próximas a las de los relatos en la era digital.

En el cuadro 2 se aprecia una correspondencia entre el carácter efímero de los relatos en la era oral y la naturaleza abstracta del ciberespacio, como ámbito de algunas narraciones interactivas (hipertextos y ficciones *online*, por ejemplo); la sustitución de la página por la pantalla y del índice por el menú; la disolución del narrador en el usuario y la recuperación del carácter activo del auditorio reconfigurado individualmente como navegante.

CUADRO 2: EVOLUCIÓN DE LAS FORMAS NARRATIVAS

	<b>Oral</b>	<b>Escrita</b>	<b>Digital</b>
<b>Representación</b>	Temporal	Espacial	Virtual
<b>Narrador</b>	Presente	Ausente	Usuario / Personaje
<b>Auditorio</b>	Público	Lector	Navegante

En los relatos orales, el narrador puede modificar los contenidos, así como la secuencia expositiva en función de las reacciones del auditorio e, incluso, desarrollar la narración por alguno de los incidentes que le sean sugeridos (esto es lo que ocurre, por ejemplo, cuando les relatamos cuentos a los niños). De modo más acentuado, las ficciones interactivas abren su estructura y contenidos a las decisiones del usuario, que, de tal modo, se convierte en una suerte de narrador, responsable de la secuencia de eventos y de la administración del tiempo del relato.

Los elementos que integran una narración interactiva, por tanto, pueden ser entendidos, más bien, como eventos que se experimentan en una secuencia temporal dinámica, que como objetos establemente dispuestos en un espacio <sup>3</sup>.

### III. LA NARRACIÓN INTERACTIVA

A la luz de los postulados narrativos clásicos, el desafío que presenta la narración interactiva consiste en encontrar el equilibrio entre la necesidad de otorgar al usuario cierto grado de control sobre la historia -para que resulte interactiva- y, al mismo tiempo, mantener cierto grado de coherencia en la narración (básicamente: lógica interna del universo narrativo e identidad de los personajes), para que tenga algún sentido <sup>4</sup>.

La estructura abierta, característica de la forma hipertextual de la ficción interactiva, consiste en que, a diferencia de la narración tradicional que presenta un principio y un final únicos y predeterminados, caben en ella múltiples comienzos (entradas) y múltiples finales (salidas). La disolución del narrador, en un usuario que escoge trayectorias, diluye también la trama, que se convierte en una experiencia más o menos individual y más o menos irreplicable.

Lejos de carecer de estructura, las narraciones interactivas aglutinan modelos estructurales complejos, cada uno de los cuales tiene una función específica (establecimiento de los datos esenciales de una historia, desarrollo de tramas, planteamiento de los diálogos, resoluciones, etcétera) o bien una aplicación dominante (juegos interactivos, materiales educativos, motores narrativos en software de escritura de guiones, etcétera).

---

<sup>3</sup> Cfr. Don, Abbe. 1990. *Narrative and the Interface*.

<sup>4</sup> Cfr. Johnson, Jeffrey y Oliva, Maurizio. *Internet Textuality: Toward Interactive Multilinear Narrative*, (<http://L//italia.hum.utah.edu/~maurizio/pmc>).

CUADRO 3: MODELOS ESTRUCTURALES EN NARRACIONES INTERACTIVAS

<b>Modelo</b>	<b>Concepto</b>	<b>Uso</b>
<b>Lineal</b>	Sucesión predeterminada de escenas	Set up / backstory
<b>Lineal con ramificación de escenas</b>	Elección de algunas escenas alternativas en una búsqueda lineal	Educativo
<b>Ramificación jerárquica</b>	Fractura de la linealidad y dirección de la historia en manos del usuario	Finales/diálogos
<b>Líneas paralelas</b>	Varias versiones de la misma historia se desarrollan simultáneamente	Desarrollo
<b>Collar de perlas</b>	Conjunto de estructuras-de-mundo unidas por plot-points o por tareas	Desarrollo
<b>Entornos de estado variable</b>	El entorno responde a las acciones del usuario y se modifica en función de sus decisiones anteriores	Motores narrativos

Una narración interactiva estructurada, por ejemplo, según el modelo de líneas paralelas, permite al usuario seleccionar, en cualquier momento, la perspectiva desde la cual quiere navegar la historia para experimentarla según el perfil de cada personaje y en la medida en que esté organizada, además, como un collar de perlas, lo faculta para seleccionar un entorno de entrada (que para él constituirá el comienzo).

En la siguiente hipótesis, se da un modelo de guión de ficción interactiva para representar un triángulo amoroso en el contexto de una aventura de espionaje en la que se trata de dismantelar una red de agentes enemigos en un país extranjero. Al no existir una estructura

lineal, como en la ficción convencional, el guión se construye en torno de núcleos articulados entre sí, de modo más o menos flexible, cada uno de los cuales se denomina en función del tipo de historia (mundo, zona, día, etcétera).

CUADRO 4: MODELO DE SECUENCIA EN UN GUIÓN INTERACTIVO

<b>Personaje</b>	<b>Planteamiento</b>	<b>Desarrollo</b>	<b>Conflicto</b>
<b>Tom</b>	1a. Acepta la misión	2a. Busca ayudantes	3a. Se le infiltra un espía
<b>Sally</b>	1b. Se opondrá a la marcha de Tom	2b. Establecerá un plazo para el regreso de Tom	3b. Conocerá a Peter y extenderá el plazo de Tom
<b>Peter</b>	1c. Encomienda a Tom la misión	2c. Pone sobre aviso al espía	3c. Consuela a Sally por el accidente de Tom

Como se podrá observar, se ha mantenido una articulación clásica para el planteamiento de cada una de las tres perspectivas. Este tipo de estructura permite al usuario decir por cuál de las zonas desea seguir recorriendo la historia en cualquier dirección en función de sus intereses (por qué Peter traiciona a su amigo, por qué Sally pierde el interés por Tom, cómo evolucionará la relación entre Peter y Sally, que peligros supondrá la existencia de la red de espías no desmantelada, quien vengará a Tom, etcétera.)

Las ficciones interactivas, tal como se han desarrollado hasta ahora en el ámbito de los juegos electrónicos -los videojuegos se han convertido en aventuras de narrativa interactiva<sup>5</sup>- se inscriben en un conjunto limitado de géneros<sup>6</sup>.

---

5 Cfr. Lewinsky, John Scott. 1997. «Interactive Multimedia, the New Aesthetic», *Creative Screenwriting*, vol. iv, n° 1, Spring, 199, pp. 39-42.

6 Cfr. Garrand, Timothy. 1997 *Writing for Multimedia*. Boston: Focal Press.

- a. Aventuras-acción (*Mortal Kombat*): la narración surge en la medida en que se experimenta el juego. Es lo que se ha denominado narrativa auto-generada y tiene su antecedente en los juegos infantiles de tipo «hagamos-como si», basados en un terreno, unos instrumentos y unas reglas.
- b. Aventuras-mundos (*Myst*): diversas unidades narrativas articuladas en una red, sin secuencia predeterminada de lectura. El usuario las va descubriendo en la medida en que explora el mundo virtual y, en ellas, encuentra la información necesaria para resolver el misterio o cumplir la misión.
- c. Narrativas de varios jugadores (*MUD's, Spectre, Bolo, NetTrek*): ofrecen la posibilidad de que usuarios espacialmente distantes interactúen en un mismo mundo virtual.
- d. Narrativas de historias paralelas: también llamadas narrativas cinemáticas, consisten en la articulación de varias historias lineales. La navegación consiste en seleccionar puntos de vista alternativos a partir de los personajes implicados.
- e. Narrativas de entornos de estado variable: fusión de los modelos anteriores. Se trata de mundos y personajes que se van configurando a partir de las decisiones del propio usuario. La estructura previa es mínima o inexistente. En esta línea se sitúan los motores narrativos desarrollados para programas de escritura de guiones (*Dramática y Blockbuster*, por ejemplo).

Fuera del ámbito de los juegos, la narración interactiva se encuentra hoy representada por un limitado pero creciente repertorio de obras de ficción, ensayo, arte y poesía en formato hipertexto, comercializadas en discos flexibles y CD-ROM, y en un innumerable repertorio de sitios del Web de Internet <sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> Cfr. Eastgate Systems. 1990. (<http://www.eastgate.com>).

Paulatinamente, se multiplican también las herramientas de software para escritura no lineal (*Story Space*, *Story Vision* y *Movie Magic Screenwriting*) y comienza a existir un breve corpus teórico dedicado específicamente a la escritura interactiva <sup>8</sup>.

#### IV. PROYECCIONES

La narrativa tradicional, que desde la era digital ha comenzado a denominarse «lineal», aparece desde esta nueva perspectiva con varias limitaciones: el espacio (en los medios impresos), el tiempo (en los medios audiovisuales), la estructura (necesariamente rígida y predeterminada) y la profundidad (las limitaciones apuntadas exigen seleccionar qué aspectos de la historia van a ser desarrollados con mayor detalle, ya que no a todos se les puede conferir el mismo tratamiento).

La narrativa interactiva, en cambio, en la medida en que requiere soportes digitales, dispone de unos márgenes espaciales impensables en los medios analógicos (obsérvese, por ejemplo, que un CD-ROM puede almacenar unas 350.000 páginas de texto), al no haber 'broadcasting' sino 'navegación' el tiempo que cuenta es el del usuario, no el del medio, con lo cual también resulta tendencialmente ilimitado. Finalmente, la narrativa interactiva tiene el potencial de ofrecer historias más complejas y facilitar al usuario una conexión personal y más significativa con la historia.

Se está produciendo una paulatina mutación en el ámbito de la narrativa, por la cual, sin la menor pretensión de plantear ninguna dinámica de sustitución de medios, puede afirmarse que comienza a desplazarse el punto de inflexión desde los autores (*storytelling*) a los usuarios (*storyliving*). El paso siguiente consistirá en comprobar hasta qué punto las decisiones de los usuarios en los nuevos entornos

---

<sup>8</sup> Cfr. Garrand, Timothy. 1996. *Writing for Multimedia*. Varchol, Douglas J., 1996. *The multimedia scripwriting workshop*. San Francisco: Sybex. Wimberley, Darryl and Samsel, John. 1996. *Interactive Writer's Handbook*. 2nd. ed. Los Angeles: Carronade.

hipertextuales tienen un carácter puramente cosmético -elegir entre alternativas preconcebidas- o bien afectan de modo fundamental a la historia y a los personajes -tal como puede vislumbrarse, tímidamente, tras la emergencia de los motores narrativos- .