



La realización de audiovisuales interactivos.

Un acercamiento desde la narrativa.

Monografía presentada en opción al título académico de Máster en

Realización Audiovisual

Tercera Edición

Especialidad: Dirección

Maestrante: Lic. Silvia Grizel Yáñez Troncoso

La Habana, 2021



La realización de audiovisuales interactivos.

Un acercamiento desde la narrativa.

Monografía presentada en opción al título académico de Máster en

Realización Audiovisual

Tercera Edición

Especialidad: Dirección

Maestrante: Lic. Silvia Grizel Yáñez Troncoso

Tutor: M. Sc. Luis Abel Oliveros

La Habana, 2021

## **Agradecimientos**

Agradezco a todos los profesores del Diplomado de Comunicación Audiovisual, que con su labor a veces anónima, iniciaron el camino para llegar a la maestría, en especial a Eduardo Rencurrel, Mayra Sánchez, Joel del Río.

A los organizadores de ambos cursos Diplomado y Maestría que tantos desvelos y paciencia tienen con todos: Pedro Hernández, Manuel Hernández Corujo y Elina Hernández.

A todos los profesores de la Maestría en especial a Eduardo Eimir, Mario Masvidal, Mayra Sánchez y Xiomara Pedroso por su profesionalidad y profundidad en los análisis.

Al Museo Nacional de Bellas Artes por confiar en nosotros y abrirnos el camino hacia el audiovisual.

En especial a nuestro tutor M. Sc. Luis Abel Oliveros, por oír mis desvaríos y llevarlos a buen puerto.

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPITULO 1. UN ACERCAMIENTO A LA NARRATIVA INTERACTIVA EN EL AUDIOVISUAL</b> .....	3
1.1 Breves apuntes sobre narrativa audiovisual.....	3
1.1.1 Estructuras básicas en la narrativa audiovisual .....	5
1.1.2 División del saber narrativo.....	11
1.1.3 Tipos de narrador.....	12
1.1.4 Estructura narrativa: Monotrama y Multitrama .....	14
1.2 Antecedentes de las narrativas interactivas en el audiovisual.....	17
1.3 Las narrativas interactivas en el siglo XXI.....	21
1.3.1 El videojuego.....	21
1.3.2 El webdoc.....	26
1.3.2.1 El docugame.....	30
1.3.3 El video interactivo.....	32
1.3.3.1 El video clip interactivo.....	36
1.3.4 El cine interactivo.....	38
1.3.4.1 Bandersnatch: ¿Cine o videojuego?.....	40
1.3.5 Realidades inmersivas.....	43
<b>CAPITULO 2. LA REALIZACIÓN DE AUDIOVISUALES INTERACTIVOS</b> ....	46
2.1 El relato y el discurso audiovisual interactivo.....	46
2.2 La estructura en la narrativa audiovisual interactiva .....	49
2.3 La estructura lúdica.....	54
2.4 Modalidades de navegación e interacción en la no ficción.....	58
2.5 Conceptos y observaciones para creadores de narrativas audiovisuales interactivas.....	60
<b>CONCLUSIONES</b> .....	66
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	67
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	68

## **RESUMEN.**

En nuestros días, con la llamada *era de la convergencia*, se produce una eclosión de narrativas emergentes que, basadas en las nuevas tecnologías, ponen énfasis especial en la actividad del lector/espectador/usuario. Lo interactivo inunda hoy la realización audiovisual contemporánea. Como consecuencia la industria televisiva y cinematográfica se ha beneficiado de estas formas de contar historias, en particular, de aquellas que se valen de la interactividad para construir un relato. Video interactivo, webdoc, cine interactivo, realidades inmersivas, son nuevos géneros y formatos que coexisten con medios y narrativas tradicionales. La presente monografía brinda un acercamiento a la creación de este tipo de narrativas desde la realización audiovisual, ofrece una visión general a través de diversos ejemplos, expone de manera sintética la narrativa audiovisual e introduce conceptos de la narrativa digital, pasando por la definición del relato y el discurso audiovisual interactivo, a la vez que analiza diferentes estructuras narrativas interactivas, donde se destaca la estructura lúdica. Para finalizar se presentan un conjunto de conceptos y observaciones para el realizador audiovisual que se inicia en estas experiencias, el objetivo es brindarle las herramientas necesarias para el abordaje de audiovisuales interactivos desde la narrativa.

## **ABSTRACT.**

Nowadays, with the so-called age of convergence, there is an explosion of emerging narratives that, based on new technologies, place special emphasis on the activity of the reader/spectator/user. The interactive floods contemporary audiovisual production today. As a consequence, the television and film industry has benefited from these ways of telling stories, particularly those that use interactivity to build a story. Interactive video, webdoc, interactive cinema, immersive realities, are new genres and formats that coexist with traditional media and narratives. This monograph provides an approach to the creation of this type of narrative from the audiovisual production, offers an overview through various examples, exposes the audiovisual narrative in a synthetic way and introduces concepts of digital narrative, passing through the definition of the story and the interactive audiovisual discourse, while analyzing different interactive narrative structures, where the ludic structure stands out. Finally, a set of concepts and observations are presented for the audiovisual filmmaker who is beginning in these experiences, the objective is to provide him with the tools to approach interactive audiovisuals from the narrative.

## INTRODUCCIÓN

La búsqueda de la interacción audiovisual no es un objetivo nuevo. Los años 80, del pasado siglo, marcados por la popularización de las computadoras de escritorio y de los videojuegos, traen consigo los primeros tanteos de interactividad digital y con ello el antecedente de la narrativa interactiva en el audiovisual.

Durante los años 90, estas narrativas se consolidan con el desarrollo acelerado, especialmente del CD-ROM. La estandarización de los sistemas de escritorio, permite a los diseñadores de contenidos una mayor facilidad para encadenar los elementos que se muestran en estas pantallas. Así, de un modo no-lineal el usuario, que deviene interactor, comienza a ganar libertad para descubrir según sus intereses, la información que le resulta más estimulante.

La televisión digital, también introduce nuevos conceptos, como el efecto del *zapping*, que ha modifica la relación de los hombres con el contenido audiovisual. Ya no es el programador de un canal quien ordena por horarios o públicos lo que hay que consumir, sino que cada espectador arma la propia.

Y llegamos a la actualidad, donde las dinámicas de consumo audiovisual cambian vertiginosamente. Cada año nuevas plataformas dan soporte a contenidos audiovisuales, en estos escenarios aparecen géneros y formatos que articulan su narrativa de forma interactiva, un nuevo tipo de lector/espectador/usuario devenido también, en algunos casos, jugador interviene con su interacción en la conformación del relato.

El video y el documental interactivo, las realidades inmersivas, y el video juego como pionero de estas narrativas, adquieren cada vez más presencia en el entorno virtual, lo que demanda que los realizadores manejen una visión general de los que está sucediendo en este nuevo panorama, a partir de ejemplos que se presentan en esta investigación.

Otro elemento necesario para los creadores audiovisuales que se incorporen a estas nuevas formas de realización, es el dominio de los elementos técnicos de la narrativa interactiva que, junto a la audiovisual, garantizan la continuidad del discurso.

Uno de los pilares en la realización de este tipo de producciones es la selección de la estructura narrativa con que se va a construir el relato, es por ello, que se realiza un análisis de siete estructuras narrativas interactivas, a partir de sus fortalezas y debilidades. La no ficción no escapa también al abordaje de esta investigación, donde se exponen las modalidades de navegación e interacción, a partir de la propuesta de Arnau Gifreu.

En los últimos años se observa una tendencia hacia la gamificación de este tipo de narrativas, prueba de ello, son las apuestas de algunas de las últimas producciones de Netflix, *Black Mirror: Bandersnatch*, *El Gato con botas: Atrapado en un cuento épico* y *Buddy Thunder - struck: La pila del quizá*, para su creación se necesita del dominio de los recursos que brinda la estructura lúdica, que también es objeto de estudio en esta monografía.

Otro tema que propone esta investigación es la viabilidad o no de la fragmentación de la narrativa con estructuras arbóreas complejas. Se abordan propuestas de dónde y cómo colocar las bifurcaciones del relato; los tipos de usuarios según su participación; la toma de decisiones y los sistemas de avisos, todos estos elementos resultan de gran ayuda para el realizador que se enfrenta por primera vez a una realización como esta.

La realización de audiovisuales que incorporan narrativas interactivas o multilineales, ha sido poco explorada por el campo de los estudios de realización audiovisual; puede deberse a su reciente incursión gracias a las posibilidades que brinda el ciberespacio y la tecnología de la información y la comunicación, de ahí, que esta monografía se plantee el siguiente problema de investigación: ¿Cómo abordar la realización de audiovisuales interactivos a partir de un acercamiento desde la narrativa? Para darle

respuesta al siguiente problema emanan las siguientes preguntas ¿Cuáles son los géneros y formatos que se emplean en la realización de audiovisuales interactivos? ¿Qué estructuras narrativas elegir en la realización de audiovisuales interactivos? ¿Cómo crear narrativas interactivas gamificadas? ¿Cuáles son las modalidades de navegación e interacción a manejar en la realización de audiovisuales interactivos? ¿Qué conceptos y observaciones de la narrativa interactiva necesita conocer el realizador de audiovisuales interactivos?

La presente monografía intenta contribuir a los estudios teórico/prácticos sobre la temática, pues si bien existe alguna bibliografía al respecto, no se aborda con una perspectiva desde la realización audiovisual y de manera que incluya a cada una de estas narrativas.

Durante el proceso de investigación, con el propósito de dar respuestas a estas interrogantes, se emplean los procesos lógicos del pensamiento: análisis, síntesis, abstracción y generalización, usando la experiencia en la interacción con los diferentes géneros y formatos de estas narrativas.

La revisión documental, utiliza varias fuentes desde libros que brinda la academia para sus estudios de pregrado, trabajos académicos, hasta textos recuperados en internet.

En esta investigación se acomete una mirada técnico-artística del fenómeno tratado en esta monografía, desde el paradigma cualitativo. Constituyen columnas de esta investigación el tratamiento a las categorías de análisis: La narrativa audiovisual y la realización de audiovisuales interactivos

## CAPÍTULO 1. UN ACERCAMIENTO A LA NARRATIVA INTERACTIVA EN EL AUDIOVISUAL

### 1.1 Breves apuntes sobre narrativa audiovisual

La palabra «narrativa» presenta distintas acepciones. Constituye una de las formas de la literatura de la cultura occidental desde la Antigüedad, junto con la lírica y el teatro. También es la habilidad de contar una historia. Pero además es una forma de referirse a la disciplina que estudia las formas narrativas, es decir, la Narratología.

Cada narración tiene dos partes: una historia (*histoire*), el contenido o cadena de sucesos (acciones, acontecimientos), más lo que podríamos llamar los existentes (personajes, detalles del escenario); y un discurso (*discours*), es decir, la expresión, los medios a través de los cuales se comunica el contenido. Dicho de una manera más sencilla, la historia es el qué de una narración que se relata, el discurso es el cómo.

La historia sigue un patrón lógico y cronológico, por ejemplo, una cadena causa-efecto de los acontecimientos que ocurren en una duración y espacio determinados. Es el contenido de la expresión narrativa, lo que se quiere contar, la acción de unos personajes que lo viven en unas determinadas coordenadas espacio-temporales. Por el contrario, el discurso es la forma de la expresión narrativa. El narrador es quien organiza el discurso valiéndose de una estructura narrativa.

La Narrativa Audiovisual pudiera definirse como la capacidad de las imágenes visuales y acústicas para contar historias.

La disciplina Narrativa Audiovisual tiene su origen en la Narratología que comienza en los primeros años del siglo XX, con el estudio del formalista ruso Vladimir Propp titulado *Morfología del cuento*. En 1979, con *Récit écrit, Recit Filmique* de Francis Vanoye, se empiezan a asentar las bases de una Narrativa Audiovisual relativamente independiente de la literaria pero el hito oficial suele situarse en 1990 con *Le récit cinématographique* de Gaudreault y Jost.

Para que un texto narre una historia debe haber como mínimo tres elementos: un estado inicial, un suceso que provoca un cambio en ese estado y un nuevo estado. Los tres elementos tienen que estar relacionados entre sí temporalmente y causalmente.



Figura 1. Modelo Aristotélico en tres actos

La historia es la crónica de los acontecimientos, la trama es la cadena de relaciones causa-efecto que crea un patrón de acción. La historia produce curiosidad, qué pasará después. La trama requiere la capacidad de imaginar las relaciones entre acontecimientos para predecir el resultado final.

A pesar de la variedad de historias que podemos encontrar, todas presentan una estructura común, un esqueleto que raramente percibimos y que dicta cómo deben ser contadas. La fórmula maestra consiste en alguien que quiere algo, pero hay un obstáculo para conseguirlo (Gottschall, 2012). En inglés se denomina a esta trama «*goal-oriented plot*». Este patrón puede presentar distintas variaciones dependiendo del objetivo: puede ser el amor, el poder, la venganza, encontrar alguien, etcétera.

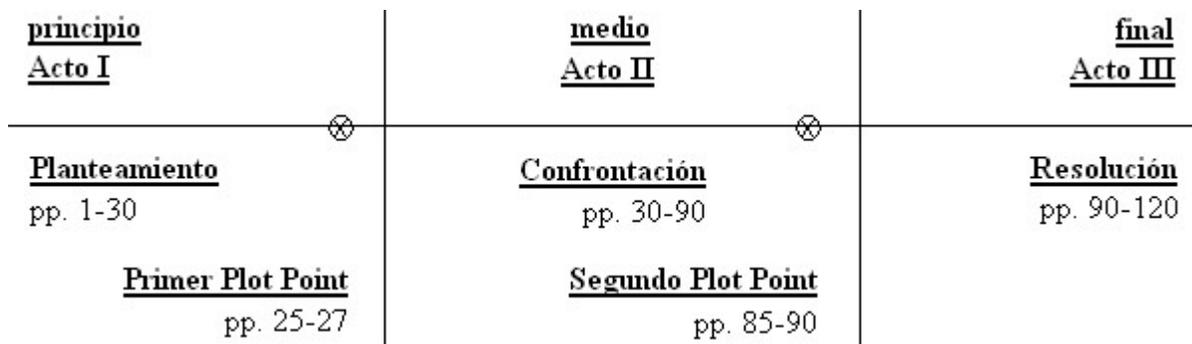


Figura 2. Paradigma de Syd Field

### 1.1.1 Estructuras básicas en la narrativa audiovisual

Según las clasificaciones de Booker (2004) y Tobias (1999).

- **El viaje del héroe:** Su estructura básica tiene tres partes. Comienza con la presentación del personaje en una vida rutinaria, pero algo sucede que le obliga a salir de ese mundo en busca de un objetivo. Tiene lugar entonces un viaje lleno de obstáculos en el que conocerá tanto amigos que le ayudan como enemigos que dificultan su meta.

Finalmente, el protagonista regresa a casa habiendo aprendido una valiosa lección. Esta trama presenta distintas variaciones entre las que Booker destaca: Derrotar al Monstruo, De los Harapos a la Riqueza, La Misión, y Viaje y Regreso.

- Derrotar al monstruo: La estructura básica consiste en un ser maligno egocéntrico, despiadado y todopoderoso que amenaza al personaje o a la humanidad. El protagonista debe luchar y derrotarlo, descubriendo su punto vulnerable oculto. Finalmente hay una confrontación y el monstruo es destruido. La saga de *Star Wars* es un ejemplo cinematográfico de este argumento.
- De los harapos a la riqueza: En esta variación de «El Viaje del Héroe», se presenta a un personaje insignificante e ignorado por otros, pero algo sucede que lo convierte en alguien excepcional y admirado por los demás, como en el cuento *El patito feo* o en la película *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990).
- La misión: El esquema es el siguiente: la vida es opresiva e intolerable o está amenazada y el personaje debe emprender un largo y azaroso viaje lleno de obstáculos para cambiarla. Un ejemplo de este argumento es la novela de Tolkien *El señor de los anillos*.
- Viaje y regreso: Presenta la estructura básica de un personaje que ha sido apartado abruptamente de su hogar o vida normal. Para volver tendrá que superar numerosos obstáculos, pero cuando regresa al hogar es más sabio puesto que el viaje ha supuesto un aprendizaje vital. *Finding Nemo* (*Buscando a Nemo*, Andrew Stanton y Lee Unkrich, 2009)

- **El viaje de aventuras:** Esta trama implica, según Tobias, amor a los lugares extraños. Al contrario de lo que sucede en «El Viaje del Héroe», el periplo no cambia al protagonista de forma significativa, sino que lo importante es la cadena de acontecimientos. El personaje tiene que salir del hogar por alguna razón (por ejemplo, encontrar algo) pero está dispuesto a explorar el mundo. Siempre está en movimiento ya que las aventuras se van encadenando. El interés de la historia reside en el propio viaje, en los lugares lejanos y exóticos, y no tanto en si se consigue el objetivo o no. A menudo la aventura incluye el amor. Un ejemplo de origen literario es *20.000 leguas de viaje submarino* de Julio Verne donde el protagonista recorre las profundidades marinas con el objetivo de encontrar a un monstruo que está hundiendo los barcos. Las películas de *Indiana Jones* también presentan este tipo de trama: el arqueólogo sale a buscar un objeto, ya sea el Arca de la Alianza o el Santo Grial, recorre distintos escenarios y supera distintas situaciones peligrosas.

- **La persecución:** Para Tobias, la trama de persecución nos emociona porque nos recuerda a los juegos infantiles del escondite. La premisa básica es la de una persona que trata de cazar a otra. Puede ser el malo quien trate de cazar al bueno o a la inversa.

Se necesita un incidente que motive la persecución. La fase más larga es la de la cacería donde se tienen que dar una cierta variedad de giros para mantener la tensión. Por ejemplo, parece que la captura es inevitable y entonces la astucia del perseguido o una circunstancia fortuita lo impide. La clave para mantener la emoción es que sea impredecible. La última fase es la resolución, o bien el perseguido escapa o bien es atrapado.

Quizás el ejemplo más conocido de esta trama es *El Coyote y el Correccaminos*, los personajes de dibujos animados la Warner Bros. Hollywood ha utilizado frecuentemente esta trama, según Tobias, porque se adapta bien a la pantalla. Por ejemplo, en la primera película de Steven Spielberg, *Duel (El diablo sobre ruedas, 1971)*, el protagonista era perseguido por un camión.

- **Renacimiento:** Presenta a un personaje que cae bajo una sombra o poder maligno. Al principio, parece que la maldición no ha funcionado, pero luego se descubre que solo ha sido un espejismo. Tras estar un tiempo bajo el influjo del encantamiento, finalmente, el personaje renace siendo más libre y sabio. Un ejemplo es el cuento de *La bella durmiente*.
- **Metamorfosis:** La trama de la metamorfosis trata de un cambio físico y psíquico, habitualmente resultado de una maldición. El hombre lobo y el vampiro son un ejemplo. La curación suele ser siempre la misma, el amor, que puede ser de distintos tipos, de una madre a un hijo, de un hombre a una mujer, etcétera. El que sufre la metamorfosis es por lo general el protagonista, que es un personaje triste, y la clave de la trama consiste en mostrar el proceso de transformación que lo devuelva a su forma humana. Lo habitual es que la maldición pueda revocarse gracias a ciertas acciones de otro personaje por lo que parte importante de esta estructura es la relación entre los dos. El final puede ser el regreso a la forma humana o la muerte. Un ejemplo de esta trama es *La Bella y la Bestia*.
- **Amor:** Trama también conocida como «chico conoce chica» aunque no necesariamente en ese orden y género. Consiste en dos personas que se encuentran y se enamoran, pero alguna situación o inconveniente impide la relación, como la intolerancia, la incompreensión, la confusión de identidades, etcétera. Como remarca Tobias, habitualmente se sigue la regla de los tres intentos, es decir, hay dos primeros intentos de sortear los obstáculos que fracasan y solo el tercero consigue resolver definitivamente los obstáculos. La lección básica que se trata de mostrar es que el amor debe soportar duras pruebas. No todas las historias tienen final feliz, aunque es lo más habitual. Por ejemplo, en *The Graduate* (*El graduado*, Mike Nichols, 1967).
- **Tentación:** Es una trama basada en la naturaleza humana y vinculada a la religión. Aborda el hecho de verse inducido a hacer algo incorrecto y las emociones que

entran en conflicto ya que una parte quiere correr el riesgo, pero otra quiere estar a salvo. En la primera fase de esta estructura, se plantea la naturaleza de la tentación. Inicialmente el protagonista se resiste, pero finalmente se rinde. La segunda fase refleja los efectos de haber cedido a la tentación. Habitualmente los beneficios se malogran y los aspectos negativos, que no se han tenido en cuenta, aparecen. La decisión empieza a pasar factura, aunque el protagonista trata de minimizarlos. Finalmente, se resuelve con la expiación, la reconciliación y el perdón. Un ejemplo cinematográfico de este argumento es *Fatal Attraction* (*Atracción Fatal*, Adrian Lyne, 1987)

- **Venganza:** El motivo principal de este argumento básico es el desquite que el protagonista desea conseguir sobre el antagonista. Para Tobias esta trama nos conmueve a un nivel emocional profundo porque nos indignamos ante las injusticias y deseamos que sean enmendadas. La trama comienza con el héroe en una situación feliz y estable cuando algo horrible interfiere en su vida. El personaje no puede defenderse de ese crimen, bien porque no está presente cuando lo acusan, bien porque no sabe quién lo ha cometido o bien porque no tiene la manera de demostrarlo. La justicia es incapaz de condenar al culpable por lo que el protagonista tendrá que tomársela por su mano. Entonces comienza a planear la venganza, que debe ser igual al daño ocasionado. La última fase es la confrontación del agraviado con el agraviador. El final puede ser amargo ya que a veces puede pagarse un alto precio emocional por la revancha. Quizás una de las obras más famosas con esta estructura es *Le comte de Monte-Cristo* (*El conde de Montecristo*) de Alejandro Dumas.
- **Rivalidad:** Consiste en dos personas que compiten por idéntico objetivo, aunque cada una posee distinta motivación. Es una trama que ya aparece en la Biblia con Caín y Abel. La regla básica es que dos amigos se convierten adversarios con fuerzas equiparables pero distintas flaquezas. Algunas veces, una parte representa

el Bien y otra el Mal. La clave está en que uno compensa la fuerza del otro dando lugar a un tira y afloja continuo.

Inicialmente, el antagonista tiene más poder y el protagonista sufre porque se encuentra en desventaja. Sin embargo, en un momento dado es el protagonista es que asciende en la curva de poder hasta alcanzar un punto de igualdad que hace posible el desafío. El antagonista es consciente de ese ascenso y trata de poner obstáculos. Finalmente, los dos rivales se enfrentan, gana el protagonista y se restaura el orden. *Ben-Hur* (William Wyler, 1959) es un ejemplo representativo de esta estructura.

- **De la confusión al orden:** Consiste en un malentendido que cada vez es mayor dando lugar a un caos hilarante. Finalmente, el malentendido se resuelve y como resultado la vida del personaje mejora. Un ejemplo es la película *Some Like It Hot* (*Con faldas y a lo loco*, Billy Wilder, 1959). Gran parte del humor se basa en el efecto sorpresa que provoca en el destinatario ver que se han mezclado dos códigos diferentes.
- **Descenso al infierno:** Trata de un viaje o aventura que acaba con la muerte o destrucción del personaje. Tobias denomina a esta trama «El precio del exceso» porque el protagonista sobrepasa los límites de una conducta aceptable empujado por las circunstancias. Se trata de crear horror a partir de los hechos de la vida cotidiana, de ver lo que le sucedería a cualquiera atrapado en unas circunstancias llevadas al límite. Un ejemplo cinematográfico es *Requiem for a dream* (*Requiem por un sueño*, Darren Aronofsky, 2000).

### 1.1.2 División del saber narrativo

Uno de los principales cometidos de todo autor es lograr captar el interés sobre lo que cuenta. La relación entre lo que sabe el espectador y lo que sabe el personaje depende del tipo de focalización. Si la focalización es interna, el espectador sabrá lo mismo que el personaje. Si la focalización es externa, el espectador sabrá menos que el personaje. Si la focalización es cero, el espectador sabe más que cualquier personaje. En resumen, podemos encontrarnos tres tipos de división del saber:

- Igualdad: El espectador sabe lo mismo que el personaje por lo que ambos van conociendo la historia al mismo tiempo. La narración se restringe al saber de dicho personaje. Es muy habitual en el género de misterio, de detectives o cine negro en el que la narración comienza planteando una situación (un asesinato, habitualmente) que genera interrogantes: ¿qué ha sucedido?, ¿quién lo ha hecho? ¿por qué ha pasado? Este tipo de narraciones busca despertar la curiosidad en el espectador ocultándole las causas de las consecuencias ya mostradas. Se restringe el saber narrativo al saber del personaje detective y el espectador comparte su motivación y empeño por resolver el misterio.
- Inferioridad: El espectador sabe menos que el personaje. Este desequilibrio genera sorpresa.
- Superioridad: El espectador sabe más que el personaje y el interés se centra en cómo y cuándo lo descubrirá generando suspense.

Este juego de saberes se puede mantener constante o puede ser alterado en momentos determinados del relato. Genette (1989) propone dos posibilidades: la paralipsis y la paralepsis.

**La paralipsis:** tiene lugar una retención de la información, es decir, se entrega menos información de la que se debería según el tipo modal que prevalece en el relato. Por ejemplo, en el caso de un relato con focalización interna, se omite una acción o pensamiento importante. Una muestra de paralipsis se encuentra en la película *The Sixth Sense (El Sexto Sentido)*, M. Night Shyamalan, 1999) donde predomina una

focalización cero que no se ciñe al conocimiento de un único personaje. El personaje del Dr. Malcom Crowe (Bruce Willis) es herido gravemente por un disparo en la secuencia inicial. Tras un fundido a negro aparece de nuevo en lo que se interpreta como una elipsis temporal. Sin embargo, esta elipsis oculta una información esencial que se devela al final.

**La paralepsis:** por el contrario, se da más información de la que se debería según el tipo modal predominante. La película *Vertigo* (*Vértigo*, Alfred Hitchcock, 1958) es un ejemplo. Hasta la mitad del filme la narración sigue el punto de vista de Scottie (James Stewart) por lo que el espectador sabe lo mismo que él. Esta propuesta de focalización interna se altera cuando Judy (Kim Novak) ofrece al espectador su confesión. Al develar el engaño, el interés se dirige hacia en qué momento descubre todo Scottie y cómo reacciona cuando reconozca que ha sido víctima de un fatídico engaño.

### 1.1.3 Tipos de narrador

El autor implícito o meganarrador es responsable del *showing* pero puede decidir delegar la narración, el *telling*, a un personaje en determinados momentos. Estos narradores delegados solo serían responsables del relato verbal, la voz *over*, mientras que el meganarrador lo es del resto de los elementos narrativos. Lo más habitual es que el relato en imágenes acompañe el discurso verbal del personaje narrador, aunque también puede suceder también que lo corrija, lo complete o lo desmienta como en *The Usual Suspects* (*Sospechosos habituales*, Bryan Singer, 1995) o en *Forrest Gump* (Robert Zemekis, 1994). Sin embargo, a veces puede darse el caso de que la voz en *over* de un personaje parece controlar las imágenes. Una muestra de este caso es *American Beauty* (Sam Mendes, 1999) donde el narrador se permite hacer referencias explícitas a lo que el espectador está viendo por lo que parece controlar tanto el *showing* como el *telling*.

Dependiendo de la relación que mantenga el narrador delegado con la historia narrada, se puede distinguir entre narrador homodiegético y heterodiegético. El narrador

heterodiegético se caracteriza por narrar una historia en la que él está ausente mientras que el narrador homodiegético participa como personaje y, por lo tanto, la conoce de primera mano. A su vez, este personaje homodiegético puede ser protagonista (narrador autodiegético) o puede ser observador (narrador testigo). Por otro lado, el narrador puede estar representado o no. Si no está representado se trata de un narrador extradiegético, no forman parte de la historia. Si está representado, forma parte de la historia siendo personaje, es un narrador intradiegético. Al combinar estas posibilidades podemos distinguir cuatro tipos de narradores:

- Narrador extra-heterodiegético. Está ausente de la diégesis. Es una voz impersonal que narra la historia en tercera persona y cuya procedencia es incierta. Su uso es muy frecuente en documentales.
- Narrador extra-homodiegético. Es un narrador que cuenta una historia en la que él participa como personaje, bien como observador (narrador testigo), bien como protagonista (narrador autodiegético). Puede ser una narración intencionadamente partidista que pretende engañar al espectador como sucede en la primera temporada de la serie *Mr Robot* (Sam Smail, 2015) donde la versión de los hechos que narra Elliot se revela falsa.
- Narrador intra-heterodiegético. Es un narrador que cuenta algo que sucede en una diégesis diferente a la que él, como personaje, está protagonizando. Por ejemplo, en *Las mil y una noches* Sherezade cuenta al sultán distintas historias que suceden a otros personajes en otros lugares.
- Narrador intra-homodiegético. Un personaje de la propia historia se constituye en narrador, desde dentro de la diégesis, de una historia que narra a otro personaje también situado dentro de la diégesis y, por tanto, no directamente al espectador, a diferencia del narrador extra-homodiegético. Una vez que el narrador delegado comienza con la narración, el meganarrador toma las riendas y solo las vuelve a ceder esporádicamente. Un ejemplo cinematográfico lo encontramos en *Forrest Gump* (Robert Zemekis, 1994) donde el protagonista

va revelando su extraordinaria historia a las distintas personas que esperan el autobús.

#### 1.1.4 Estructura narrativa: Monograma y Multitrama

- **Estructura narrativa Monograma**

La estructura monograma está compuesta por una trama principal acompañada por una o varias tramas secundarias subordinadas. Este tipo de estructura puede entrañar mayor o menor complejidad dependiendo de la manipulación temporal que presente, especialmente en el orden, frecuencia y duración de los acontecimientos.

- **Orden:** Una vez establecido el tiempo presente de referencia (mediante la voz *over*, un texto al comienzo, lo que dice un personaje, etcétera), se pueden producir dos tipos de anacronías o alteraciones del orden en el relato: Retrospectiva (analepsis o *flashback*) y anticipadora (prolepsis o *flashforward*).
  - El *flashback*: es una vuelta al pasado respecto al tiempo de referencia que sirve de presente en el relato. Los elementos formales que marcan un *flashback* suelen ser movimientos de cámara (especialmente de acercamiento al personaje), encadenados, desenfoques, cambios de color, congelados, similitudes gráficas, sonidos no diegéticos, o encabalgamientos sonoros.
  - El *flashforward*: implica un salto al futuro con respecto al tiempo de referencia. No es un viaje al futuro ya que en ese caso el futuro (o los sucesivos viajes temporales) son el presente del personaje. Además, el *flashforward* tiene que ir acompañado de una vuelta al tiempo presente porque de lo contrario sería una elipsis. A diferencia del *flashback*, es poco frecuente en el relato audiovisual. En la mayoría de las ocasiones tiene una función de predicción como sucede en la serie *Medium* (Glenn Gordon Caron, 2005-2011).
  - Otra forma de alterar el orden es contando los acontecimientos hacia atrás, como sucede en *Memento* (Christopher Nolan, 2000)

- **Frecuencia:** Es el número de veces que acontecimientos semejantes tienen lugar en la historia y el discurso. Puede haber cinco tipos de relaciones según Canet y Prósper (2009):
  - Singularidad: se cuenta una vez lo que sucede una vez. Es la modalidad más usada.
  - Frecuencia múltiple: un acontecimiento sucede en varias ocasiones en la historia y se muestra varias veces en el discurso. Por ejemplo, en la película *Hannah and her sisters* (*Hannah y sus hermanas*, Woody Allen, 1986). Se muestran de manera consecutiva tres cenas de Acción de Gracias que tienen lugar en distintos años.
  - Frecuencia repetitiva: Se muestra en varias ocasiones un suceso que ha tenido lugar en la historia una única vez. Por ejemplo, una misma acción desde distintos puntos de vista como *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), también un mismo suceso con distintos desenlaces como en *Lola rennt* (*Corre; Lola, corre*, Tom Tykwer, 1998).
  - Frecuencia iterativa: En el discurso se muestra en una ocasión lo que en la historia acontece distintas veces. Por ejemplo, un personaje que se levanta a la misma hora por la mañana para ir a trabajar y solo se cuenta una vez.
  - Frecuencia cero: Acontecimientos que tienen lugar en la historia no son mostrados en el discurso. Es una elipsis.
  
- **Duración:** Ciertas formas de montaje intervienen en la estructuración del tiempo narrativo dando lugar a una doble temporalidad: la de la historia y la del discurso. La relación entre ambas es uno de los elementos fundamentales en la construcción del relato audiovisual. Pueden darse tres posibilidades:
  - Tiempo equivalente o isocronía: cuando la duración del tiempo de la historia y la del discurso es la misma.

- Tiempo reducido: cuando la duración del tiempo del discurso es menor que la de la historia. Puede ser por elipsis, por condensación o por efectos visuales.

La elipsis es un salto en el tiempo de la historia, fragmentos de tiempo que sabemos que han pasado, pero que no se muestran. Normalmente se suprimen fragmentos en los que no pasa nada relevante como desplazamientos, esperas o actividades rutinarias e intrascendentes. Podemos considerar la elipsis como un mecanismo narrativo que consiste en presentar únicamente los fragmentos significativos de un relato. Las películas suelen resultar más interesantes que la vida real gracias a las elipsis.

- Tiempo expandido: cuando la duración del tiempo del discurso es mayor que la de la historia. Puede ser por dilatación, por ampliación o por efectos visuales. La expansión temporal ha sido menos utilizada que la reducción temporal. La dilatación es un procedimiento para expandir el tiempo que consiste en superponer o insertar acciones para que el tiempo del discurso sea mayor que el tiempo de la historia. Ejemplos se encuentran en *Matrix Reloaded* (Lilly Wachowski y Lana Wachowski, 2003)

Otro procedimiento para la expansión es la ampliación, frecuente en momentos donde está en peligro algún personaje, como sucede en el combate final entre la estrella de la muerte y los cazas de los rebeldes en *Star Wars: Episode IV (La Guerra de las Galaxias: Episodio IV)*, George Lucas, 1977). Una voz indica que queda un minuto, y más tarde treinta segundos. Sin embargo, entre las dos referencias temporales ha transcurrido más de minuto y medio. Es decir, el tiempo del discurso es mayor que el tiempo de la historia. La ralentización, congelación o el “*bullet time*” son otras formas de expandir el tiempo.

- **Estructura narrativa Multitrama**

Aunque siempre ha habido películas que han roto con la fórmula clásica, el número de narraciones audiovisuales multitrama ha aumentado en los últimos años, especialmente las de tipo multiprotagonista. *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006), *Crash* (Paul Haggis, 2004) o *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000) son ejemplos de este tipo de estructura.

Ramirez Berg (2006) considera que la estructura multiprotagonista puede ser de cuatro tipos: polifónica, paralela, en cadena, o de personalidad múltiple. Las características de cada una de ellas son las siguientes:

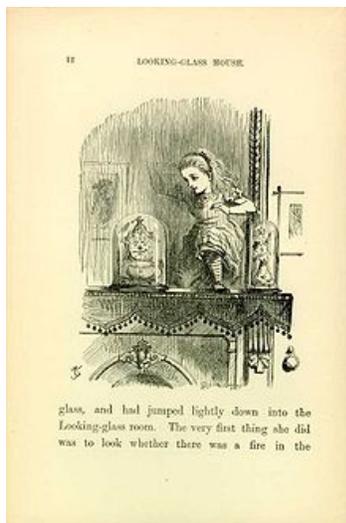
- **La trama polifónica:** se caracteriza por la existencia de múltiples protagonistas que comparten una misma localización. Un ejemplo es la película *Crash*. En una trama polifónica cada personaje tiene un objetivo. Otra característica diferenciadora es la unidad de tiempo y espacio.
- **La trama paralela:** los múltiples protagonistas se encuentran en diferentes tiempos o espacios, pero existe un tema que de alguna manera los une. Además, al no haber un espacio o tiempo unificador, el número de tramas se reduce a un máximo de cuatro. Por ejemplo, en *Traffic* (Steven Soderbergh, 2000), se cuentan tres historias que suceden en lugares distintos relacionadas con las drogas.
- **La trama en cadena:** no presenta historias entrelazadas sino en turnos como en *Le violon rouge* (*El violín rojo*, François Girard, 1998).
- **La trama de personalidad:** múltiple se caracteriza porque conviven distintas personas dentro del mismo personaje, como en el caso de *The Fight Club*.

## 1.2 Antecedentes de las narrativas interactivas en el audiovisual

Una historia surge de una narración, de un evento real o imaginario, oral o textual, que es actualizado por la mente del oyente o lector y traspuesto a un ambiente de representación. Desde tiempos antiguos, desde los registros en cuevas hasta la estructura de la narración en el teatro griego, el hombre cuenta historias.

Se comparten historias para comunicarnos, transmitir cultura, valores y conocimientos; y eso ocurre de generación en generación. Ya sea mediante una canción de cuna o una película, todos somos contadores de historias. Historias con principio, medio y fin. Historias de carácter lineal y secuencial que, generalmente, suelen tener una introducción, un desarrollo, conflictos, la solución de estos conflictos y la búsqueda del final feliz. Sin embargo, los artistas y cuentistas tratan de subvertir el orden narrativo al contar una historia, para crear un ambiente de inmersión y de participación en la búsqueda de la interacción de los sentidos y apropiación de la representación de la realidad por el público.

Los primeros ejemplos en la literatura se remontan a la obra *Sator palíndromo-Arepo*, de 79 D.C, que permite múltiples lecturas de la misma frase. Luego vinieron los libros



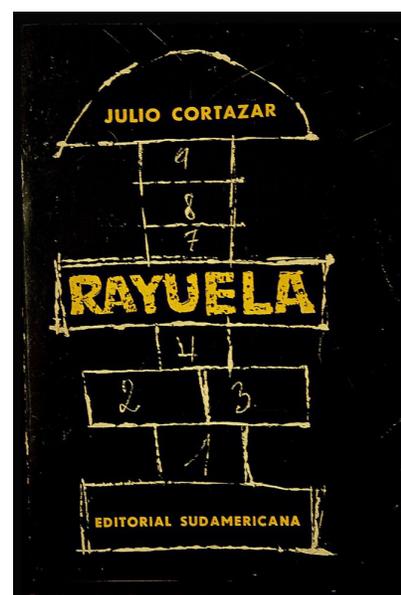
ilustrados.

Uno de los precursores de este tipo de narrativa en la literatura es Lewis Carroll con *Alicia a través del espejo publicada* en 1871, el autor juega con la linealidad del espacio y el tiempo, usando la metáfora del reflejo en el espejo y alterando los movimientos de las fichas -algunos de ellos en contra de las reglas- en una partida de ajedrez.

Y llegamos a 1963 con *Rayuela* donde Julio Cortázar propone un anticipo

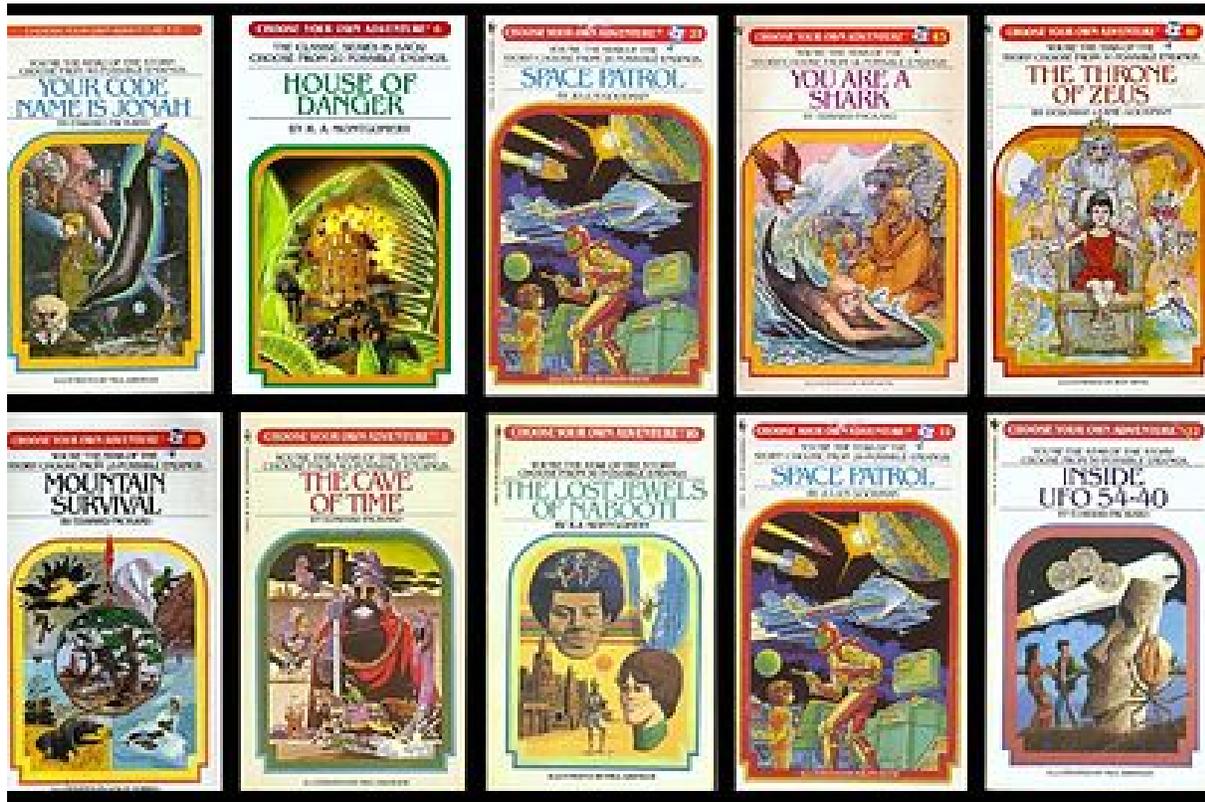
análogo de la navegación digital, con una estrategia narrativa en la cual el lector escoge la secuencia a seguir. Se trata de 155 capítulos, dispuestos físicamente en un determinado orden, para los que el propio autor propone dos formas diferentes de lectura:

- una secuencial, desde el primer capítulo hasta el 56.
- otra, comenzando por el capítulo 73, saltando



después a los capítulos que indica el propio autor al final de cada uno, rompiendo la secuencia cronológica.

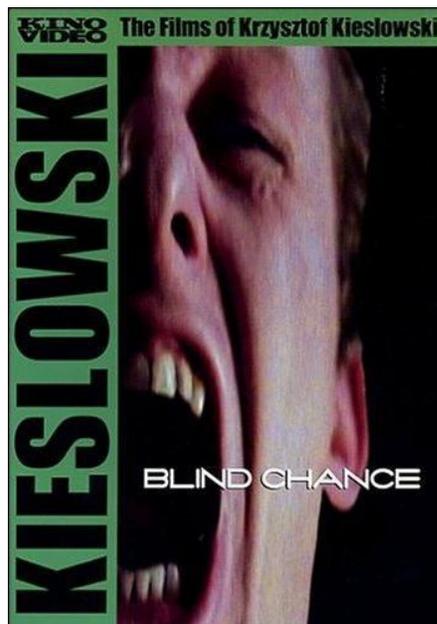
No pueden faltar las novelas juveniles de hiperficción explorativa de la serie *Elige tu propia aventura* (Edward Packard, 1979 – 1998), que gozaron de una importante popularidad hacia los 80, y que hasta hoy siguen siendo un referente. Narradas en segunda persona, el lector adopta el rol del protagonista facilitando la inmersión. Ofrecen al lector la oportunidad de decidir el destino de los personajes, al elegir entre varias opciones en determinados puntos de la narración.



La no ficción en el cine no escapa a la singularidad de esta narrativa en 1929 en *El hombre con la cámara*, Dziga Vertov, cámara al hombro, consigue una estructura fragmentada y circular en un montaje vertiginoso, donde describe el transcurso de un día en una ciudad rusa, sólo la totalidad de los breves retazos permite percibir la ciudad en su totalidad.



En *Rashomon* de 1950, un hombre es asesinado y su esposa violada. A través de sucesivos flashbacks, Akira Kurosawa, narra cuatro versiones diferentes de lo sucedido, de acuerdo al punto de vista del que la cuenta. En *El Azar* de 1982, Krzysztof Kieslowski, propone cuatro historias completamente diferentes, tomando a un mismo protagonista y un mismo punto de partida.



Ya en la década de los noventas el cine recibe la influencia de los video juegos, películas como *El quinto elemento* de 1997 y *Corre lola corre* de 1999 utilizan elementos típicos de los videojuegos: serialidad y repetición de acciones, múltiples niveles de aventura, deformaciones del espacio tiempo, premios y sanciones.

### **1.3 Las narrativas audiovisuales interactivas en el siglo XXI**

Aunque parezca erróneo comenzar con el video juego como una narrativa audiovisual interactiva del siglo XXI, a pesar de su surgimiento en el pasado siglo y los cuestionamientos que existen sobre su condición como medio audiovisual, su vitalidad e influencia que aun hoy ejerce, hace que sea necesario incluirlos. Después le seguirán en orden cronológico los otros géneros y formatos, cada uno con sus características propias, donde se observa además una tendencia al incremento en la producción de videos interactivos por la variedad de usos que se le confieren y el desarrollo de múltiples plataformas que hoy existen para su creación y hospedaje.

#### **1.3.1 El videojuego**

El primer videojuego *Tennis For Two*, concebido por William Higinbotham, en 1958, no tuvo posibilidades de desarrollo real hasta que a partir de los 70 se hizo factible la creación de programas utilizando la pantalla del televisor que podían pilotar movimientos robots como avanzar, retroceder, levanta o bajar un objeto. A pesar de la capacidad de expresión para la narración del juego en soporte tecnológico, su reconocimiento como medio artístico y de comunicación es más bien tardío, como también el reconocimiento como un medio al igual que el cine o la televisión.

El videojuego se vale de recursos electrónicos y de programación, empleando además como vehículo la interface gráfica del computador para crear el control sobre la experiencia del usuario. De ahí que se haya denominado “jeu électronique” en francés o “video game” en inglés americano, resaltando bien su sustancia cibernética, bien la sustancia video. El adjetivo video remarca su calidad icónica y el aparato de grabación/visionado que sirvió de soporte para el cine doméstico comercial y para la investigación y el video arte.

Se podría decir que un videojuego es un sistema informático en el que intervienen múltiples tecnologías y disciplinas artísticas para crear un espacio de ficción con desafíos y objetivos, donde una o más personas se divierten e interactúan para expresarse, socializar y aprender.

La narración no monopoliza el género de comunicación en el videojuego pues comparte protagonismo con el juego. Y por primera vez en un programa de ficción, la audiencia se mueve, es decir, actúa sobre la superficie del lenguaje narrativo accionando interfaces. El usuario del videojuego es el único receptor de los medios que interviene para crear experiencias lúdicas y narrativas y pone en marcha habilidades cognitivas como aprender, investigar, decidir y jugar. El videojuego es el primer medio lúdico-narrativo interactivo.

La narrativa es una capacidad que el videojuego puede manifestar en mayor o menor medida dependiendo del caso (desde ejemplos que no pueden entenderse sin ella hasta ejemplos en los que resulta casi imposible de rastrear), pero que sin duda posee.

- **Tipos de videojuegos según su carácter narrativo**

Clasificación que divide los videojuegos según la proporción en que el componente narrativo aparezca en ellos. (Alegria, 2019)

- Narratividad primaria: videojuegos cuya carga narrativa tiene tal peso que no resulta posible para el usuario jugar sin tenerla en cuenta. Su público objetivo busca una historia profunda con giros dramáticos y una intensidad que mantenga su atención durante todo el tiempo, como en una novela, y valora negativamente no encontrar esto en el juego. En este grupo caben títulos como el ya mencionado *Life is Strange*, *Night in the Woods* (Infinite Fall, 2017), *Oxenfree* (Night School Studio, 2016), *La fuga de Deponia* (Daedalic Entertainment, 2012) o *Gone Home* (Fullbright, 2013).

Dentro de este sector también destacamos videojuegos cuya calidad narrativa va aún más allá: son lo que antes llamábamos *visual novels*, que pueden incluso ser leídos como un relato ilustrado. Algunos ejemplos son *The Arcana*, *Danganronpa* (Spike Chunsoft, 2010) o *Choices: Stories you play* (Pixelberry, 2017).



- Narratividad secundaria: videojuegos que poseen una línea argumental o motivo narrativo que puede ser más o menos elaborado, pero que siempre ofrece la posibilidad de ser ignorado de manera temporal para el mero disfrute de las mecánicas.



En algunos, como *Super Mario* o *Angry Birds* (Rovio Entertainment, 2009), esta narrativa es tan irrelevante que es viable olvidarla durante todo el *gameplay*; en otros, como *Pokémon* u *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015) el papel de la historia es mucho más importante, pero el jugador puede “descansar” de ella si le apetece.

- Narratividad emergente motivada: videojuegos *sandbox* que, si bien no poseen una línea argumental predefinida, ofrecen expresamente al usuario los recursos y herramientas necesarios para que sea él quien le dé forma. El único objetivo de este tipo de juegos es la creación de la narrativa desde cero dentro de sus parámetros y todas sus mecánicas están orientadas a cumplir con esta tarea. Así se aprecia en títulos como *Los sims*, *Animal Crossing* (Nintendo, 2001), *Minecraft* (Mojang AB, 2009) o *Spore* (Electronic Arts, 2008).



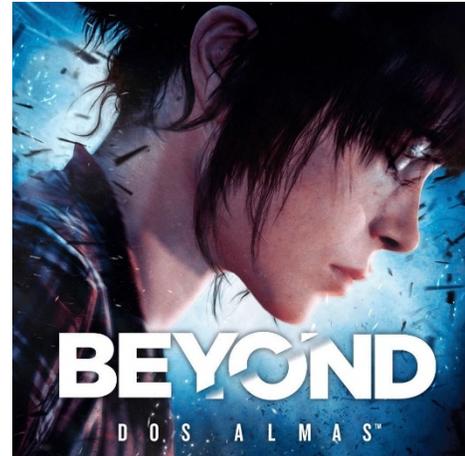
- Narratividad emergente no motivada: videojuegos que ni son narrativos ni ofrecen ningún tipo de recurso que favorezca especialmente la narrativa emergente, pues su interés primario es la mecánica. La interpretación de un relato estético dentro de estos juegos es, aunque discutible para muchos, posible, pero exige una colaboración mucho mayor del usuario. Encajan con esta descripción, por ejemplo, el *Tetris*, el *Pong* (Atari, 1972) o *Slither.io* (Lowtech Studios, 2016).

- **El elemento audiovisual**

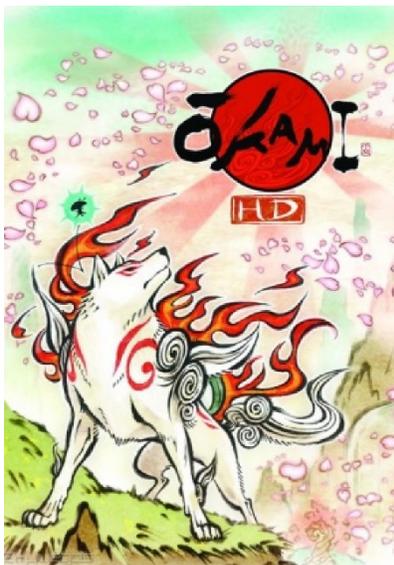
La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e Internet.

El videojuego se adscribe sin problemas a esta definición. Su uso de la imagen y el sonido puede llegar a asemejarse mucho (en algunos casos más que en otros) al del cine, hasta tal punto que muchos consideran a ambas como las mayores formas de expresión audiovisual de la contemporaneidad. Las posibilidades estéticas del videojuego nos obligan a resaltar el papel del elemento visual en la configuración del universo diegético y de la narrativa.

En efecto, el amplio y veloz progreso de los medios tecnológicos necesarios para el desarrollo de videojuegos ha facilitado que en la actualidad se pueda encontrar obras con estilos artísticos infinitamente variados en función del efecto que persigan sus creadores: la moda del hiperrealismo en videojuegos como *Beyond: Two Souls* (Quantic Dream, 2013) aproxima al jugador a una experiencia que pretende ser tan cercana a la realidad como sea posible.



Mientras que otros títulos como el anteriormente citado *Night in the Woods* optan por una estética sorprendentemente sencilla que prioriza el diálogo sin renunciar a la belleza.



Existen incluso videojuegos cuyo estilo se basa de manera directa en el de artistas famosos o importantes corrientes pictóricas de la historia del arte: un ejemplo de esto es *Ōkami* (Capcom, 2006), un videojuego sobre el folclore japonés que utiliza de manera eficaz el estilo *ukiyo-e* para cohesionar historia y estética.

A propósito de estas cuestiones, se resalta el concepto de *environmental storytelling*: Henry Jenkins apuntaba ya en su artículo “Game design as narrative architecture” (2002) cómo los espacios en el videojuego son cruciales para

contar la historia. Se trata de evocar ideas, información y sensaciones en el jugador exclusivamente a través de lo audiovisual. Un ruido de fondo, una iluminación determinada, una música bien escogida o un objeto revelador en el paisaje pueden ser elementos decisivos en la experiencia narrativa del usuario. Volvemos a apreciar, entonces, una clara similitud entre videojuego y cine.

- **Inmersión e interactividad**

Se entiende por “inmersión” la capacidad que tiene un videojuego para introducir al jugador en su mundo virtual y hacerle sentir parte de este, mientras que con “interactividad” nos referimos a la exigencia de la colaboración activa del receptor para que la historia avance, que puede incluir la posibilidad de modificarla. Son conceptos distintos, pero inseparables en su actuación dentro del videojuego: la interactividad favorece la inmersión, presentándose como un requisito casi indispensable para que esta se produzca.

### **1.3.2 El webdoc**

El documental interactivo también conocido en inglés como interactive documentary o su hibridación idocs, es una intersección entre el género documental y las nuevas tecnologías, el elemento clave que diferencia el ámbito audiovisual del interactivo es evidente: la narración tradicional incluye una linealidad y no permite alterar el orden del discurso, mientras que en el ámbito interactivo se puede afectar este orden y modificarlo. Gifreu (2013)

El documental interactivo requiere de un usuario activo en lugar de un espectador pasivo, el espectador tiene que realizar alguna acción para avanzar en la historia pudiendo navegar, interactuar, participar; hasta llegar a co-crear con el mismo autor.

Este género audiovisual con el tiempo se expande hacia lógicas transmedias y tiene una serie de soportes o plataformas como la instalación interactiva, la televisión conectada, los soportes o formatos ópticos como CD-DVD ROMS, la forma propia de la multiplataforma,

o el transmedia. El formato más utilizado, es el documental Web o el webdoc, que de alguna manera es el hijo pródigo de esta gran familia, que sería el documental interactivo.

Un 80-90% de los documentales interactivos actuales, son webdocs y están generados para navegar en computadoras, con temas relacionados con la temática ecológica y del medio ambiente, la guerra o conflictos diversos, la vida en las grandes ciudades o las historias personales. Gifreu (2013)

Las dos principales taxonomías del documental interactivo fueron expuestas por los investigadores Sandra Gaudenzi (2013) y Arnau Gifreu (2013), en sus respectivas tesis.

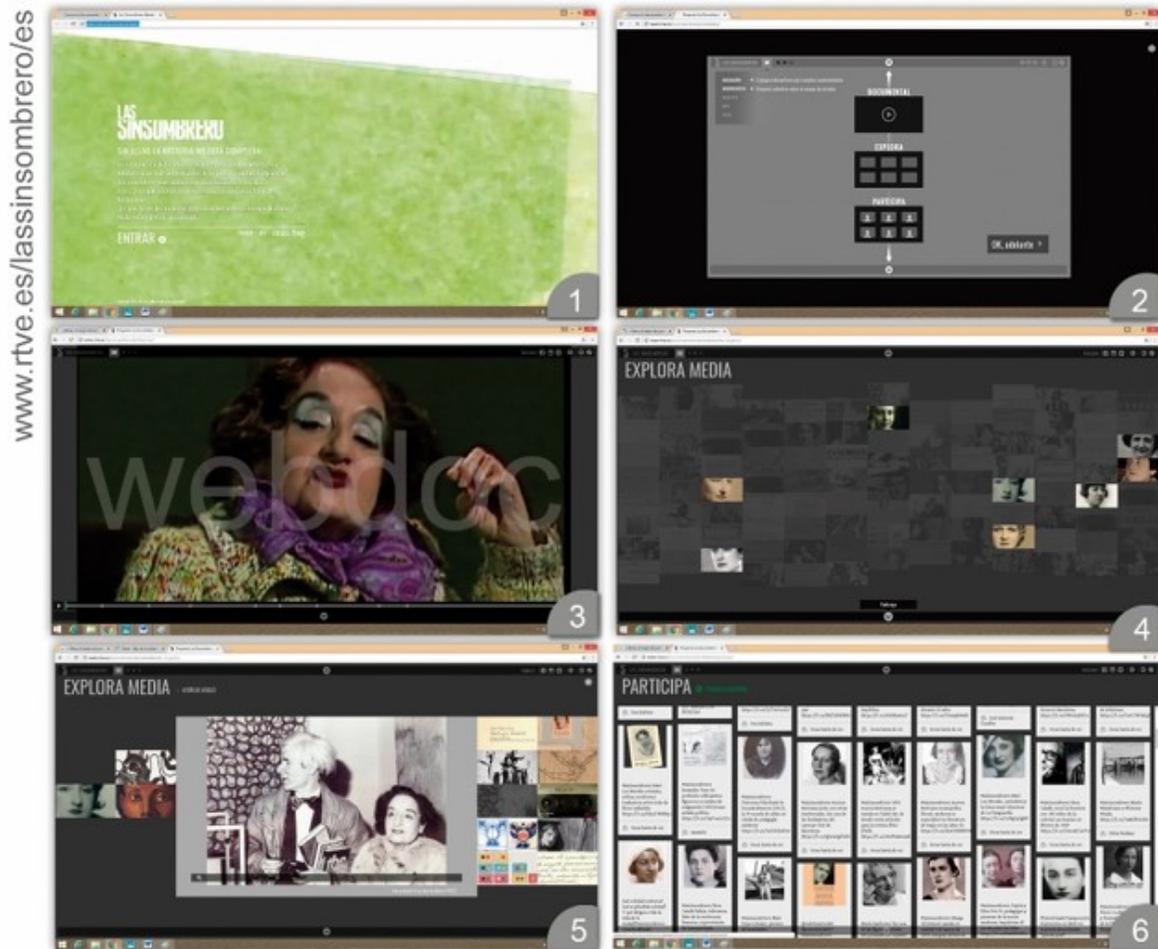
La primera se basa en la experiencia del usuario para construir cuatro modos: conversacional, hipertextual, participativo y experiencial. Gifreu establece diferentes modalidades de navegación que, combinadas, dan resultado a productos complejos: partida, temporal, espacial, testimonial, ramificada, hipertextual, preferencial, audiovisual, sonora y simulada-inmersiva; y tres de interacción: social-2.0, generativa-contributiva y física-experimentada. El mismo autor desarrolla una clasificación en función a las modalidades del documental establecidas por Nichols (2001) para describir cómo se representa la realidad en el documental interactivo: poético, expositivo, observacional, participativo, reflexivo y performativo.

Con los Webdoc las historias se narran como interacciones y en forma dialógica. Los narradores cuentan historias, pero contribuyen en forma significativa a sugerir preguntas y hacer sugerencias. La audiencia no permanece cautiva y su experiencia de escucha y lectura le sirve para ir adelante en la historia y la investigación.

Algunos documentales interactivos han pasado a ser referentes en este género:

**Las Sinsombrero** es un proyecto transmedia que pretende recuperar y divulgar la existencia de las mujeres que formaron parte de la Generación del 27, las grandes olvidadas. Este documental interactivo es solo una de las partes de un proyecto transmedia

que contempla, además, un documental, coproducido por TVE (estrenado en el Festival de Málaga. (<https://www.rtve.es/lasinsombrero/es/webdoc/>)



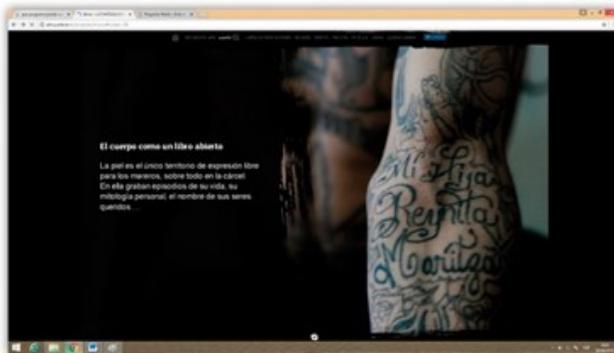
El webdoc ***Alma, hija de la violencia***, dirigido por Miquel Dewever Plana e Isabelle Fougère, estrenado en 2013, cuenta la historia de Alma, una joven guatemalteca de veintiséis años nacida en uno de los barrios más pobres de su país y criada en una familia desestructurada, hija de un padre alcohólico y una madre que le obligó a dejar sus estudios a una edad temprana, se integra desde muy temprana edad en una de las maras (pandillas) más peligrosas del país.

Este webdoc ha sido galardonado con el World Press Photo al mejor documental interactivo y los premios a la innovación, en los festivales de Sheffield y Amsterdam.

# Alma

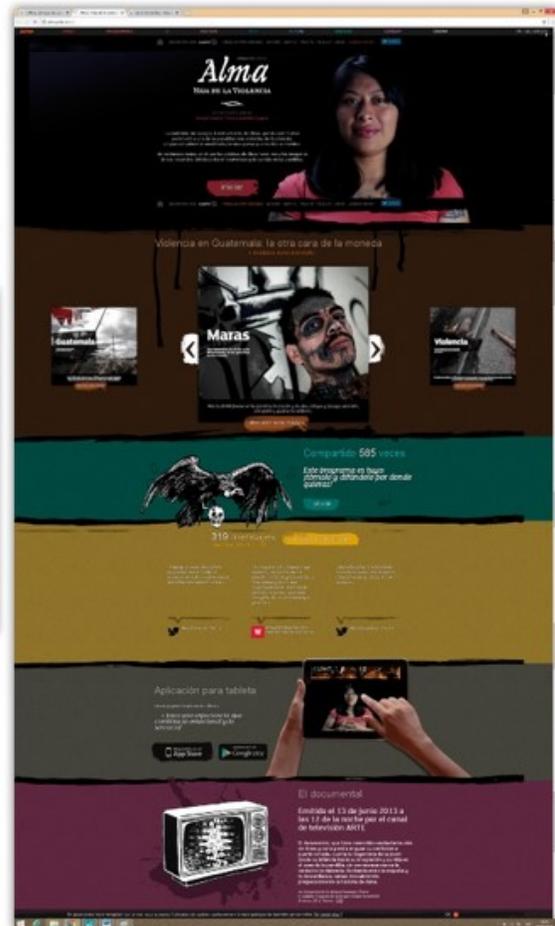
Hija de la Violencia

La confesión sin tapujos, frente a frente de Alma, que durante 5 años perteneció a una de las pandillas más violentas de Guatemala. Un país actualmente arrodillado por una guerra que no dice su nombre.



webdoc

[www.alma.arte.tv](http://www.alma.arte.tv)



## ***Proyecto Walsh La historia argentina en tiempo real***

Basado en la obra Operación Masacre de Rodolfo Walsh el primer experimento se presenta como un meta-homenaje a la figura de Walsh, un homenaje a su obra a través de su obra. La hipótesis inicial del proyecto plantea:

¿Qué hubiese sucedido si para la investigación de Operación Masacre, Rodolfo Walsh hubiese tenido a su alcance las herramientas digitales de publicación que poseen hoy los periodistas?

Responder esa hipótesis, requiere aplicar dinámicas narrativas muy novedosas poco vistas en un proyecto digital de estas características.

Proyecto Walsh busca, reconstruir la investigación que llevó adelante Walsh en 1957, en tiempo real -medio siglo más tarde- y desfragmentada a través diferentes medios.

# Proyecto Walsh

Proyecto experimental sobre "Operación Masacre", obra periodística realizada por Rodolfo Walsh. A través del uso de la web social y las nuevas tecnologías, se traza un recorrido paralelo del proceso de investigación del libro, en tiempo real 55 años más tardes.



webdoc

[www.proyectowalsh.com.ar](http://www.proyectowalsh.com.ar)

## 1.3.2.1 El docugame

El Docugame, forma derivada del documental interactivo es una propuesta audiovisual ante la que el usuario asume un rol que desarrolla a través de dinámicas propias de un videojuego. Los relatos plantean desde un primer momento la necesidad de proactividad por parte del usuario para realizar el viaje.

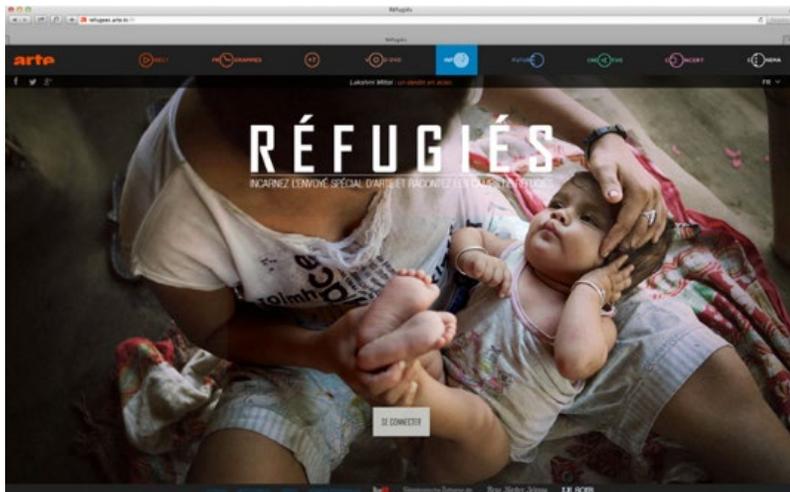
**Pirate Fishing** (<https://interactive.aljazeera.com/aje/2014/piratefishingdoc/>)

Se inicia con un correo electrónico que comunica el encargo que se debe realizar. El usuario asume el rol de periodista de investigación ante la piratería pesquera en Sierra Leona. Asimismo, cuenta con diferentes recursos para archivar información y pruebas y mantener contacto con el



medio de comunicación. El buen desempeño del jugador permite la obtención de insignias que destacan su buen ejercicio en la investigación.

**Réfugiés** <http://refugees.arte.tv/fr/>



Comienza con el vídeo de un cargo del medio que plantea la tarea que el usuario debe realizar en un determinado campo de refugiados. Debe regresar con un reportaje multimedia, en base a las entrevistas que se realizan en los cinco días que dispone en la localización. La toma de

decisiones del jugador se combina con el paso del tiempo, que es limitado, y la necesidad de presentar un reportaje que recoja los diferentes puntos de vista de la realidad que visita.

**Montelab** (<http://lab.rtve.es/montelab/>)

El juego comienza con una presentación en vídeo que explica y contextualiza la situación económica y las razones que causaron la crisis inmobiliaria. A partir de ahí el usuario debe definir su perfil. El usuario necesita elegir entre comprar o alquilar un apartamento, pero el alquiler no está permitido y el juego permite sólo comprar el apartamento.



Con eso, los problemas empiezan a aparecer. Lo curioso del juego es que en cada uno de los flujos narrativos se ofrecen nudos neurales con opciones para el jugador.

### 1.3.3 El video interactivo

El video interactivo le permite al espectador «reescribir» la narración, involucrándolo en el proceso de su propia experiencia audiovisual, al enriquecer su papel de espectador, lo vuelve activo en la toma de decisiones sobre el rumbo o sentido que puede tomar la historia.

Sin embargo, la búsqueda de la interacción audiovisual no es un objetivo nuevo. La inquietud por expandir los estímulos que provoca la pantalla y un emprendimiento por descubrir nuevas alternativas a la linealidad hegemónica en la narrativa, dio inicio a la búsqueda de la ansiada interactividad. Así, la vanguardia cinematográfica en los años veinte, el videoarte, la videoinstalación, entre otras áreas de la experimentación audiovisual, son los antecesores de estas nuevas plataformas que permiten producir videos interactivos en línea.

Cuando se habla de video interactivo, se suele pensar en la interactividad del videojuego. Y aunque compartan muchos elementos en común, estos deben entenderse como dos ramas distintas. El puente es muy delgado; sin embargo, el objetivo de un video interactivo es el de la artesanía del lenguaje audiovisual, el de trabajar con actores o con personajes

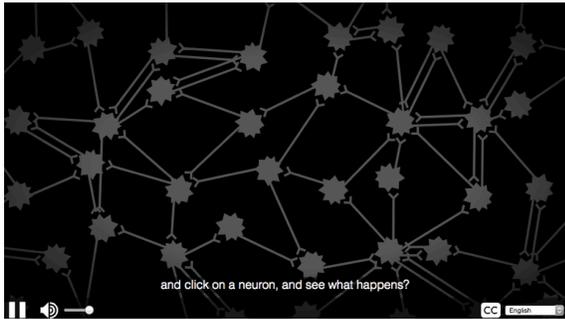
profundos —como en el caso del documental interactivo—, y aunque sea un video interactivo animado, sigue siendo concebido con cierta pausa propia heredada del cine.

El video interactivo va al ritmo de las acciones dramáticas y en función de una búsqueda y un objetivo que persigue el personaje, generando identidad en el espectador; en ese sentido, el personaje no es un avatar. Por el contrario, el objetivo del videojuego sigue siendo lo lúdico, en cuanto el juego desaparezca para dar paso únicamente a lo dramático, este pierde su función. Puede tener también lo cinematográfico en su lenguaje y en su estética, pero no los silencios, ni las pausas de los planos contemplativos de una obra audiovisual, ya que en todo momento la acción es constante. Cabe aclarar que, el videojuego cuenta con su propio paradigma y canon; además, no se descarta que tanto el videojuego como el video interactivo lleguen a colaborar entre sí o a ser parte de un mismo corpus de estudio.

En el video interactivo, el espectador reconstruye la narración a partir de fragmentos *premontados* por los realizadores, lo cual lo convierte en un *postmontar*, responsable del sentido último que adoptará la narración para su propio entendimiento y experiencia. De esa manera, guionistas y realizadores deben contemplar en crear una historia con posibilidades diversas, giros narrativos, modificaciones de imágenes, edición, sonido y/u otros elementos que compongan el propio video en todos sus aspectos, lo cual permite una *cocreación* controlada.

Ese es el poder en el corazón de los videos interactivos. El video interactivo transforma el arco narrativo lineal al permitir que los espectadores lleven la historia a donde quieran. Las formas que puede adoptar el vídeo interactivo son ilimitadas. Puede ofrecer a sus espectadores cuestionarios, control sobre la perspectiva de visualización, contenido gamificado, menús en los que se puede hacer clic e historias interactivas que les permiten elegir su propia aventura.

Independientemente de la forma que adopte, todos los videos interactivos comparten el poder de crear con la audiencia. Eso es diferente del video lineal tradicional, donde la participación de la audiencia se limita a mirar.



**Nicky caso** (<https://ncase.me/neurons/>)

“Entonces, siempre solía tener ansiedad”, explica el narrador Nicky Case al comienzo de este video explicativo animado. A partir de ahí, el video muestra como las neuronas provocan la felicidad o la ansiedad. Todo se basa en las conexiones que hace el cerebro. Las mismas conexiones que se hacen mientras se interactúa con las neuronas en el video.

El narrador continúa describiendo su propia experiencia con la ansiedad. También continúa explicando conceptos avanzados como el aprendizaje hebbiano. El usuario aprende cómo funciona su cerebro con estas interacciones gamificadas, si no conecta suficientes neuronas o no hace las conexiones lo suficientemente rápido, se ve obligado a hacerlo de nuevo.

El narrador continúa describiendo su propia experiencia con la ansiedad. También continúa explicando conceptos avanzados como el aprendizaje hebbiano. El usuario aprende cómo funciona su cerebro con estas interacciones gamificadas, si no conecta suficientes neuronas o no hace las conexiones lo suficientemente rápido, se ve obligado a hacerlo de nuevo.

**Bob Dylan** (<http://video.bobdylan.com/>)

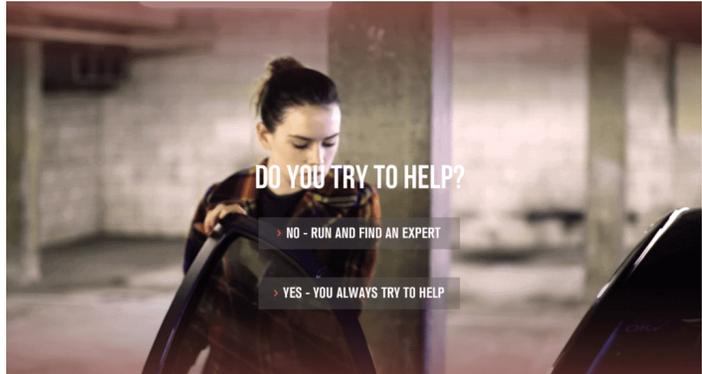


Bob Dylan es uno de esos artistas icónicos del siglo XX. El video permite visitar los canales de personas que sincronizan los labios con la canción clásica de Bob Dylan "Like a Rolling Stone", más de 125 de estos canales donde aparecen los más diversos personajes.

Al abrir el video se muestran las instrucciones. Una vez que presiona reproducir, se muestran algunos canales antes de comenzar la canción.

### **Salvador de la vida** (<https://life-saver.org.uk/films>)

Muchas personas no logran capacitarse o no mantienen su entrenamiento en Reanimación Cardiopulmo-nar (RCP), incluso si significa que se puede salvar una vida. Este video explicativo interactivo de Lifesaver, muestra el poder para salvar vidas de la RCP y la maniobra de Heimlich. El video comienza preguntando: "¿Sabrías qué hacer?" El usuario participa del rescate como personaje inmersivo al seleccionar una de las cuatro historias de sus protagonistas Jake, Rebecca, Harry y Peter, una situación de vida o muerte ante la que el usuario tiene que actuar.



Después de completar un rescate de RCP, se puede consultar el tiempo de RCP. El video mide el tiempo de las compresiones torácicas simuladas (al presionar una tecla en su teclado). Además, hay un marcador de respuestas correctas. También se califica la velocidad de respuestas en el rescate.

La historia se cierra describiendo el tratamiento hospitalario y la recuperación del paciente. El video logra una conexión inmersiva al colocar al usuario como responsable del rescate hace que la conexión sea más poderosa. Es muy interactivo, emocional y ludificado. Por sus muchos logros, el video gana un premio Webby y un premio E-Learning y fue nominado para un BAFTA.

### **Sesiones de arte virtual**

(<https://virtualart.chromeexperiments.com/>)

Para presentar su aplicación de dibujo 3D, Tilt Brush, Google encarga a seis artistas que pinten en tiempo real utilizando un software. Al comienzo de este video interactivo, se brinda



la opción de interactuar normalmente o usar la realidad virtual, si tiene un dispositivo. Luego, aparece un menú con seis artistas, que abarcan disciplinas que van desde la escultura y el arte callejero hasta la moda y la ilustración. Una vez que se elija un artista, entra en una sesión en un espacio en blanco y negro. Pronto, la obra comienza a tomar forma a medida que el artista comienza a moverse y a realizar sus primeras pinceladas.

Brinda la opción de ver cómo trabaja el artista, pero lo que lo hace diferente es la capacidad de alterar la perspectiva del artista en acción. Incluso si no se tiene un equipo de realidad virtual, se puede experimentar el arte en tres dimensiones con vistas de 360 grados desde todos los ángulos. También hay enlaces a entrevistas en video tradicionales con cada artista, a las que se puede acceder desde el interior de cada sesión de artista en una exploración inmersiva.

### **1.3.3.1 El video clip interactivo**

Uno de los formatos audiovisuales más permeable a los cambios y al hibridismo de formas mediáticas es el videoclip. Es un género complejo a la de hora de analizar porque si bien se configura como una obra audiovisual en sí misma, su primera vocación es la publicitaria. Pero su riqueza también estriba precisamente en su doble capacidad para llegar al espectador: por la vía persuasiva a través de la espectacularidad; y/o por la vía narrativa con la creación de una historia que es contada a partir de una pieza musical.

Tanto en los videoclips narrativos como en los no narrativos la interactividad puede ser una modalidad viable. No obstante, a pesar de que actualmente, los videoclips se consumen mayoritariamente por la red, las bandas de música, en general, no son dadas a experimentar demasiado respecto a las posibles formas de interactividad del vídeo musical.

Sin duda uno de los pioneros en la realización de películas y vídeos musicales interactivos ha sido el canadiense Vincent Morisset (Montreal, 1976) quien además de haber colaborado con el grupo canadiense “Arcade Fire” en la creación de seis videoclips

interactivos, ha participado en otras creaciones como el trailer interactivo para la película “The Luper Suitcases” (2003), de Peter Greenaway; y el original *teaser* interactivo que realizó para la artista Emilie Simon como presentación de su disco “The Big Machine” (2009).

Desde 2004, Morisset. realiza una apuesta muy creativa integrando al usuario en la narración, pero sin exigir un esfuerzo ni una inversión de tiempo extra por parte de éste al tratarse de una acción simultánea entre la interacción y la reproducción del clip.

En el 2011 dirige para Arcade Fire el videoclip de la canción “Sprawl II” (2011). Existen dos versiones: una normal y otra alternativa. En el vídeo interactivo, el usuario puede dirigir el movimiento de los personajes que aparecen en la narración y requiere de una webcam por parte del usuario. Su creación en la que con una propuesta sencilla y sin la presencia de interfaz, recurre a una tecnología mínima, invita a bailar al público para que se integre como uno más de los personajes de la historia



Interfaz videoclip “Sprawl II” con opciones para usuario

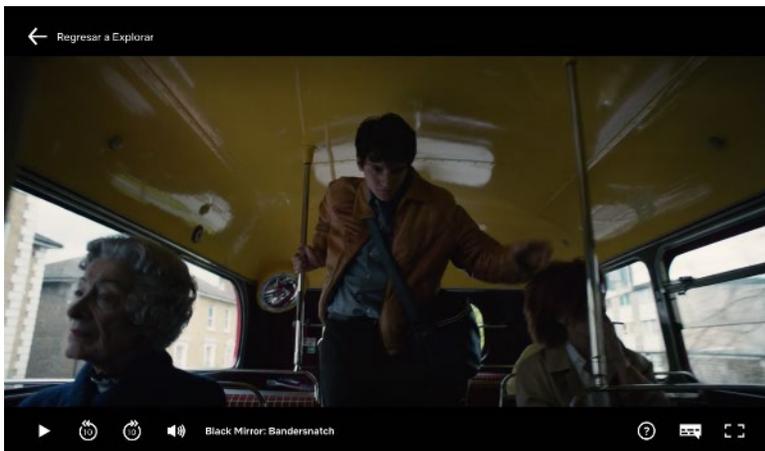
### 1.3.4 El cine interactivo

Netflix es una de las plataformas de streaming más importantes del mundo, con más de 100 millones de suscriptores y una capacidad de producción propia de series y largometrajes cada vez más diversa. En 2015, adquiere la serie de ciencia ficción de la BBC, Black Mirror. Sus capítulos, que no siguen una trama lineal, presentan a través de

sus futuros y presentes distópicos, un enfoque diferente respecto a cómo la tecnología afecta a las personas y a la sociedad.

A fines de 2018, Netflix anuncia el lanzamiento de una película interactiva en el universo de Black Mirror llamada Bandersnatch, una historia interactiva al estilo "elige tu propia aventura", tiene lugar en 1984 y nos relata la historia de un joven programador que busca adaptar una caótica novela fantástica a un videojuego. Pero a medida que avanza la historia el mundo real y virtual se mezclan y el propio protagonista se lleva a cuestionar su propia realidad.

La trama de la película se mantiene en la línea tradicional de la serie, planteando un "¿Qué pasaría sí...?". Sin embargo, la narración es un elemento que queda -casi en su totalidad- a decisión del usuario, quien puede elegir las acciones que realiza el protagonista y definir su destino.



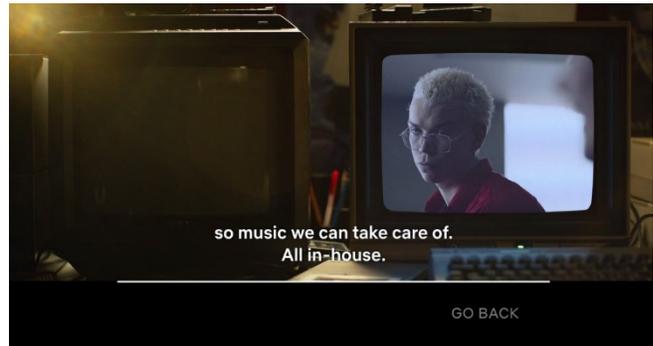
Una de las características para su visualización, es la ausencia de una línea de tiempo. En su lugar, solo se encuentra botones de Play/Pausa y adelantar o retroceder 10 segundos.

Una línea de tiempo no tiene sentido en una experiencia que puede durar 15 minutos o más de

dos horas. Con esto, Netflix no da escapatoria a sus espectadores, la idea es enfocar la interacción en las decisiones donde la línea de tiempo convencional deja de existir como la conocemos.

En su lugar, se agregan los botones de decisiones. Estos entregan opciones en la mayoría de los casos binarias: seguir o volver, aceptar o rechazar, o, en algunos casos, elecciones

hasta algún punto inocuas, como qué cereal va a desayunar el protagonista. Pese a que la serie ha sido creada para que la mayoría de elecciones tengan su propia línea narrativa, en algunos casos la propia serie comunica que la decisión es errónea y aparece un mensaje que ofrece volver atrás para elegir otra opción si se desea.



Antes de ver Bandersnatch, los usuarios de la plataforma reciben un breve tutorial, que establece lo básico. En ciertos puntos la acción se detendrá y se te presentarán ciertas opciones, teniendo 10 segundos para decidir qué hacer dejando la sensación de que puede dejar una impronta grande en los videojuegos del futuro.

#### **1.3.4.1 Bandersnatch: ¿Cine o videojuego?**

Bandersnatch tiene un formato interactivo: desde el primer momento, la historia avanza en función de las decisiones que toman los espectadores, un formato muy presente en la industria de los videojuegos. Las dos primeras decisiones que plantea Bandersnatch carecen de sentido dramático o narrativo. Son un tutorial que, se puede saltar (no tomando ninguna decisión) y se desencadena uno de los finales.

A partir de ese momento, Bandersnatch invita a tomar dos tipos de decisiones. Las primeras son decisiones narrativas, con las que el espectador asume el rol de protagonista y actúa, ya sea de la forma que le lleve a cumplir sus objetivos o de la manera más coherente dado su estado emocional.

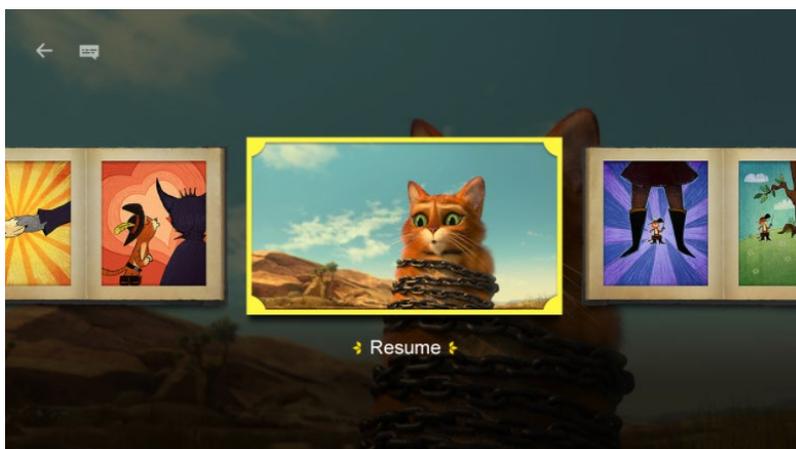
Sería discutible la condición de videojuego de Bandersnatch si esto fuera todo lo que el capítulo nos ofrece. Pero luego están las otras decisiones, las recreativas. Una vez que el usuario se ha convertido en un ente presente en la historia, todas las decisiones pasan de tener un componente dramático a ser meramente lúdicas: se eligen acciones sólo para ver qué es lo que va a pasar. Aunque uno de los grandes defectos de Bandersnatch es no

tener claro lo que quiere contar, ni si en realidad quiere narrar una historia, anima al espectador a volver una y otra vez a los puntos de divergencia para "ver qué pasa", de manera que Bandersnatch no se disfruta al tomar decisiones, sino al interiorizar y explotar una mecánica. Literalmente, jugar.

Aunque es posible que los próximos acercamientos de Netflix a la ficción interactiva, quizás por carecer del factor sorpresa, no tengan tanto éxito, sí es cierto que Bandersnatch ha abierto una puerta a lo que podrían ser los videojuegos del mañana. No tanto por la novedad, como por la forma de consumirlo: desde casa, por *streaming* y sin necesidad de inversión alguna, democratizando lo que supone jugar.

No es la primera vez que Netflix experimenta con una narrativa interactiva. Las series infantiles 'El Gato con Botas' y 'Buddy Thunderstruck' también permiten al usuario elegir qué decisión deben tomar los protagonistas.

En la serie infantil interactiva El Gato con botas: Atrapado en un cuento épico se puede elegir el camino a seguir al estilo de "Elige tu Propia aventura"



¿Seguir caminando por el bosque o enfrentarte a un enemigo que te acaba de asaltar? Ésta será una de las decisiones que los espectadores de la nueva serie infantil 'El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico' tendrán que tomar.

'El Gato con Botas: Atrapado en un cuento épico': 13 "elecciones" y 2 posibles finales. Entre 18 y 39 minutos.

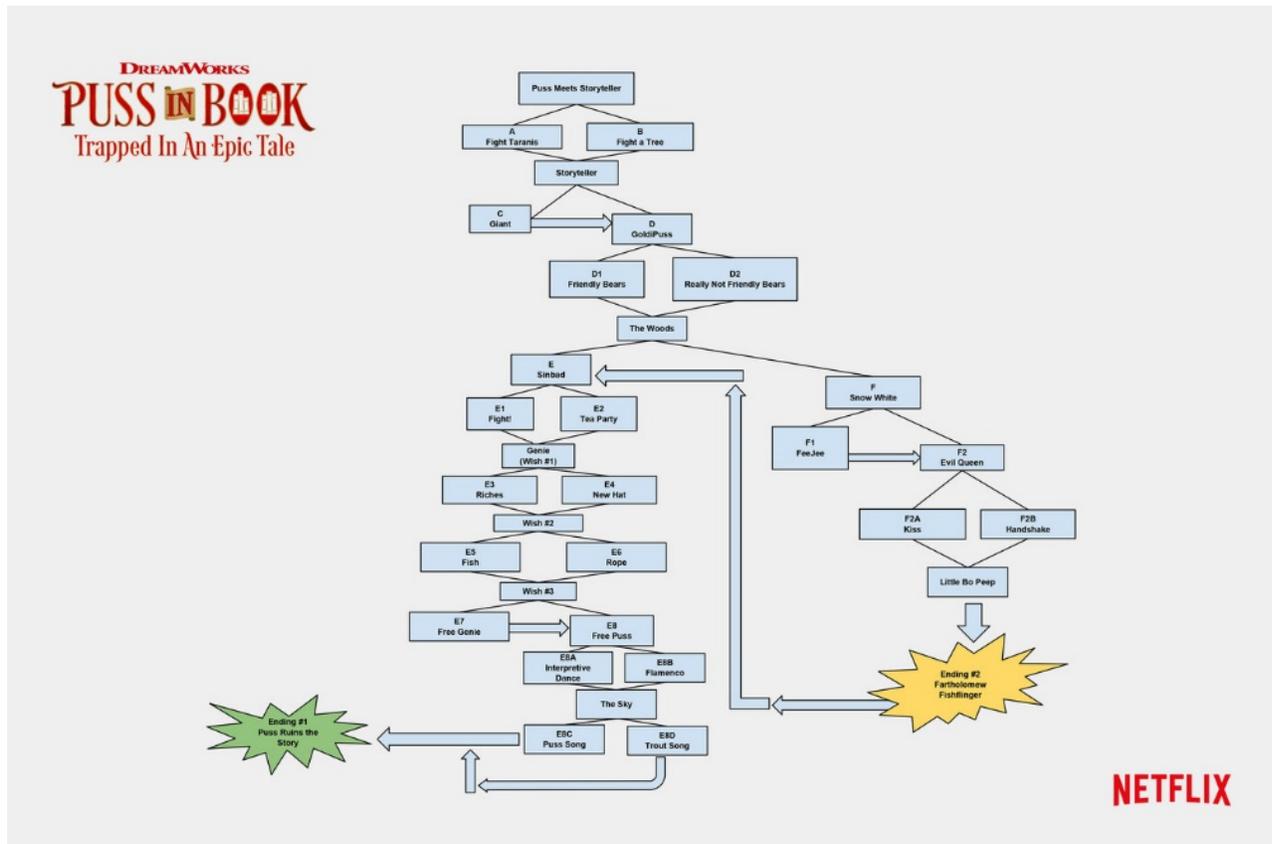


Figura. 7 "Árbol" con la historia de 'El Gato con Botas', pueden verse las decisiones que el espectador tiene que tomar y los dos posibles finales



Por su parte *Buddy Thunder - struck*: La pila del quizá, tiene una narrativa más sencilla: 8 "elecciones" y 4 posibles finales. Entre 12 minutos e ¿infinito?

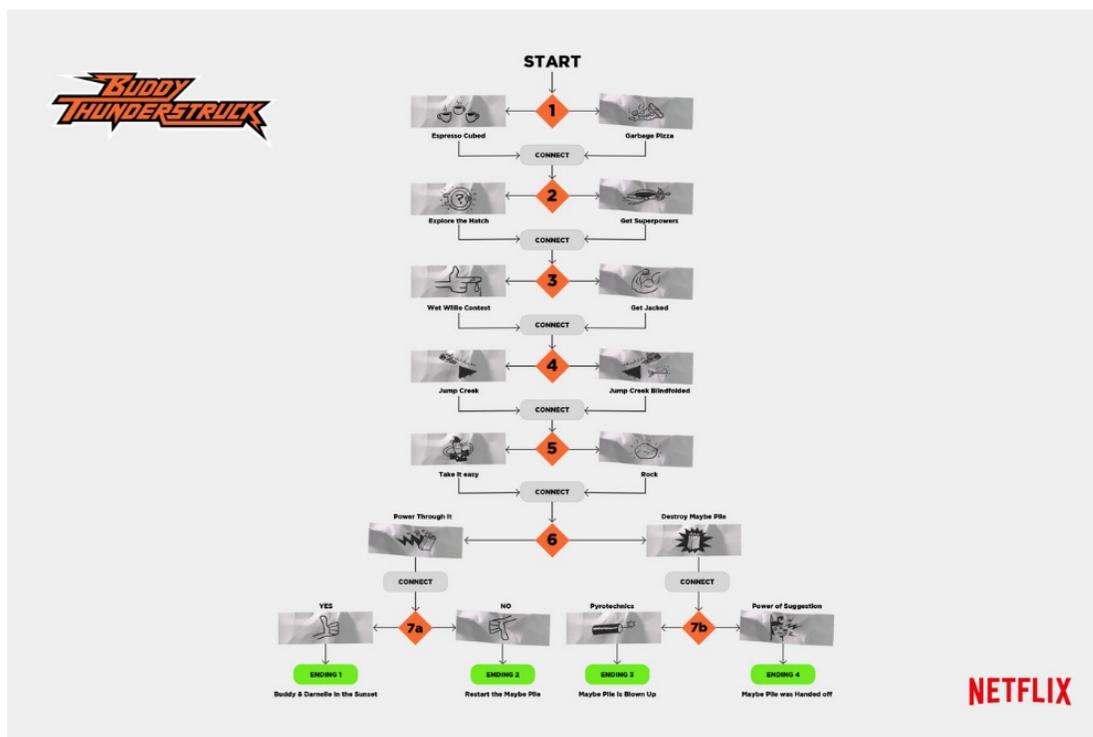


Figura. 8 "Árbol" con la historia de *Buddy Thunder-struck*: La pila del quizá, puede verse una interacción mucho más sencilla.

### 1.3.5 Realidades inmersivas

Las aplicaciones para dispositivos móviles brindan una nueva plataforma creativa para narradores de todo tipo, al tiempo que utilizan las mejores prácticas que se aplican a cualquier historia digital, este es el caso de las narrativas audiovisuales interactivas, que incorporan la realidad aumentada y la realidad virtual.

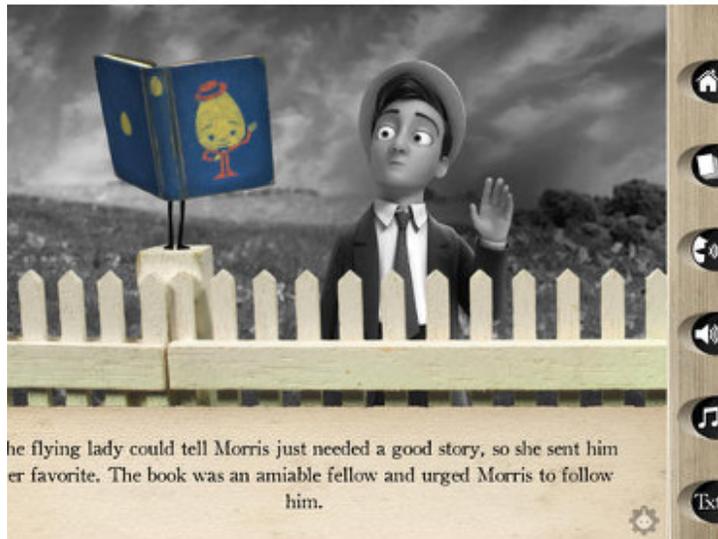
Con los dispositivos digitales, se puede crear narrativas que tengan múltiples capas de información, contexto y desarrollo. Ya sea que esté se cuentan historias en páginas web simples o al utilizar la realidad aumentada para darle vida al mundo que lo rodea, es crucial considerar los diferentes caminos que puede tomar la narrativa y cómo funcionan las diferentes capas dentro de la estructura general de la pieza. Trazar una historia lineal ya no es suficiente; las historias deben mapearse en múltiples dimensiones para brindar la experiencia de usuario más sólida y flexible.

La realidad virtual por su parte, es un medio que permite contar historias a través de una experiencia audiovisual inmersiva de 360 grados, puede servir como una poderosa herramienta educativa para captar la atención del usuario con una variedad de temas complejos. Con la V. R. como también se le conoce, las experiencias combinan el poder de la inmersión con convincentes narraciones en primera persona para permitir a los usuarios explorar una variedad de temas científicos, culturales y globales.

***Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore***: lectura en realidad aumentada

[https://play.google.com/store/books/details/William\\_Joyce\\_The\\_Fantastic\\_Flying\\_Books\\_of\\_Mr\\_Mor?id=rZc5BA73\\_SMC](https://play.google.com/store/books/details/William_Joyce_The_Fantastic_Flying_Books_of_Mr_Mor?id=rZc5BA73_SMC)

No todas las historias interactivas tienen que ser puramente digitales. La aplicación de Moonbot Studio para *Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore* da vida a un libro de cuentos impreso con realidad aumentada. Mientras se sostiene el teléfono o tableta sobre las páginas, la obra de arte cobra vida con elementos animados que saltan de la página. También se puede interactuar con elementos específicos de la página tocándolos o arrastrándolos.



Este tipo de enfoque de narración interactiva es único en el sentido de que la narrativa base es completamente estática. Los elementos interactivos se superponen a la historia existente, dándole vida de una nueva manera.

Una de las partes más atractivas de la narración impulsada por la tecnología es la capacidad de crear narrativas en capas. Los autores de libros para niños se aproximan a este enfoque del

pasado con libros emergentes, pero el contenido bidimensional sigue siendo relativamente restrictivo.

***Decodificando el secreto lenguaje de los delfines*** experiencia en realidad virtual  
<https://g.co/kgs/2NMYmU>

"The Click Effect", lleva al espectador a una inmersión libre con dos científicos marinos mientras capturan la comunicación secreta de "clic" de delfines y cachalotes. En esta experiencia, los usuarios desempeñan el



papel de científicos marinos que investigan el lenguaje secreto de los delfines.

## **CAPITULO 2. LA REALIZACIÓN DE AUDIOVISUALES INTERACTIVOS**

El abordaje de la realización de audiovisuales interactivos desde la narrativa, requiere el acercamiento tanto a la narrativa audiovisual clásica como a la narrativa interactiva. En el caso de la narrativa interactiva tener claridad en la construcción del relato y el discurso audiovisual interactivo, sus características, la selección de las estructuras narrativas interactivas que más se acercan a la historia y público meta, son determinantes en el resultado final de su obra. Una tendencia que se viene observando en los últimos años, es la gamificación de los contenidos, el realizador debe decidir si es conveniente o no, el empleo de elementos de la estructura lúdica en función de la inmersión del usuario, lo que no presupone que la elección del tema tenga que ser menos seria. En el caso de la no ficción, la selección idónea de las modalidades de navegación e interacción, puede ser muy importante cuando se trata de temáticas extensas y complejas que necesitan de la claridad para su entendimiento. Conocer los conceptos de la narrativa interactiva y observaciones que se ofrecen a partir de la experiencia, puede ser de utilidad al realizador audiovisual que se enfrenta por primera vez a este tipo de creaciones.

### **2.1 El relato y el discurso audiovisual interactivo**

La noción de relato audiovisual interactivo plantea varios problemas: por un lado, la incorporación de la interactividad desvirtúa o requiere una redefinición del concepto de relato, y, por otro, cambia la noción de discurso audiovisual, definiéndose en función de la proporción de la presencia de la imagen en movimiento.

- **El discurso interactivo:** Se define como cada uno de los itinerarios de lectura propuestos por un emisor a través de enlaces en medios y soportes interactivos que constituyen un todo coherente, donde el sentido global y el de sus partes es interdependiente, mientras que constituye un multi-discurso aquellas estructuras arbóreas en la que cada uno de los itinerarios de lectura propuestos es un discurso diferenciado. Estos discursos se componen de fragmentos que pueden tener una estructura lineal de flujo, continuo o discontinuo, o de fragmentos con estructura arbórea con opciones excluyentes y no excluyentes, pudiendo así vehicular todo tipo

de mensajes: sonoros (verbales, musicales, etc.), visuales (escritos o con imágenes) o audiovisuales. (Rausell, 2005)

- **El relato interactivo:** Los discursos tienen distintos modos (según la terminología utilizada por Calsamiglia, 1999) de organización: narración, descripción, argumentación, explicación o diálogo. Se puede decir que el relato es un tipo concreto de discurso que se sirve mayoritariamente de la narración, aunque puede incluir puntualmente los otros modos. Se trata de un discurso que nos cuenta una historia, es decir, una sucesión de acontecimientos reales o ficticios que tienen lugar en un tiempo y en un espacio. El relato interactivo será aquel relato que estructure la información en lexias conectadas a través de enlaces que propongan opciones de lectura y requiera la participación del usuario. (Rausell, 2005)
- **El discurso audiovisual interactivo:** Partiendo que es un discurso que está naciendo, podríamos considerar que en los medios y soportes interactivos está surgiendo un nuevo género o géneros (formato, clase, mezcla específica, etc) que combina de forma distinta los diferentes tipos de mensajes que alberga: siendo radicalmente distintas la combinación que presentan, por ejemplo, un videojuego, un documental interactivo, un video interactivo, una realidad inmersiva.

Podríamos definir el discurso audiovisual interactivo a partir del mínimo común denominador: un subtipo de discurso interactivo en el que prevalece la imagen sobre el discurso verbal (sea éste escrito u oral) y que incorpora, al menos, algunos fragmentos de sonido e imagen en movimiento (sea ésta cineinfográfica o cinemimética). (Rausell, 2005)

- **El relato audiovisual interactivo:** El relato audiovisual interactivo es un tipo de discurso audiovisual interactivo que, en tanto relato, alude a un tipo de discurso que narra una historia y que, en tanto audiovisual, incorporara al menos fragmentos de imagen en movimiento (cine mimética o cine infográfico) con sonido. Asimismo, en tanto interactivo, incorporara la posibilidad de intervención del espectador en la historia

de formas muy diversas. Así, se puede participar como lecto-autor (tal y como lo denomina Moreno) o se puede participar como personaje: principal o secundario, en tercera persona mediante un avatar o en primera por inmersión (concepto que se toma de Murray, 1999).

▪ **Características del relato audiovisual interactivo actual:**

○ Participación del usuario:

▪ como personaje en un multi-relato:

Para que prevalezca el componente visual e incorpore, al menos, algunos fragmentos de imagen en movimiento, la participación del usuario en la historia, en el caso de que éste se encuentre ante un multi-relato, tiene que ser como personaje sea **por inmersión** o **con un avatar**.

▪ como lecto-investigador de una historia inalterable de estructura lineal con digresiones

▪ como lecto-autor que elige la historia

Resulta más difícil que prevalezca el componente visual puesto que en este caso deben permanecer separados los espacios de selección y de representación, y resulta difícil que el primero presente visualmente las distintas posibilidades de continuación de la historia.

○ Participación del usuario centrada básicamente en desplazamientos espaciales

Aunque el programa sí pueda plantear opciones sonoras y visuales mediante una estructura arbórea, así como responder a las elecciones del usuario mediante fragmentos de discursos de flujo continuo: sonoros (un ruido, una música o un mensaje verbal oral) o visuales (escritos, imagen fija o en movimiento). La imagen que aparece como respuesta puede suponer un cambio de escenario, un encuadre distinto del mismo escenario o un cambio y desplazamiento de la posición de elementos y figuras en el interior del encuadre simulando un movimiento de cámara.

- Toma de decisiones propuesta de carácter visual (preferiblemente no explícita). No sólo la representación de la historia debe ser visual sino también la toma de decisiones propuesta que también puede apoyarse con recursos sonoros, tiende a ser no explícita para dar mayor sensación de toma de decisiones y evitar la necesidad de recurrir al discurso verbal.

## **2.2 La estructura en la narrativa audiovisual interactiva**

Juanjo Mestre Supervisor Creativo en la agencia de innovación creativa Fluor Lifestyle define siete estructuras diferentes, con las fortalezas y debilidades de cada una de ellas, propone diferentes arquetipos narrativos interactivos con la premisa de que primero está la historia, luego la tecnología.

Es obligatorio recordar que la tecnología es un complemento, un añadido que permite llegar a un público diferente para sumergirlo dentro de la trama. Nunca es una excusa o un valor diferencial suficiente como para dejar de lado el valor de un buen guión. La tecnología es siempre un catalizador hacia un público concreto, no un recurso que enmiende la historia. Por lo que en la hoja de ruta se debe trabajar en el orden “trama – audiencia – tecnología” para conseguir los mejores resultados.

Si se tiene en cuenta la hoja de ruta anterior, ¿qué arquetipos de storytelling se puede aplicar al diseño de los contenidos interactivos?”. Estas son siete estructuras diferentes, no son únicas, pero se muestran los beneficios y desventajas de cada una de ellas:

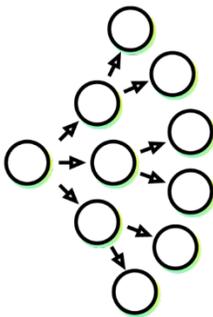
- **Narrativa lineal:** La primera de ella y la más simple, una disposición en la que el creador controla el recorrido del espectador a través de la historia, todos experimentamos el mismo principio, el mismo nudo y el mismo final.

**Fortalezas:** la manejabilidad del proyecto aumenta, el director del contenido controla cada aspecto y el uso que se le da a la historia.

**Debilidades:** no genera una experiencia personalizada y la sensación gamificada es menor, no ayuda a descubrir más allá de la primera capa y no permite que el usuario se maneje cómo y por donde él quiera.



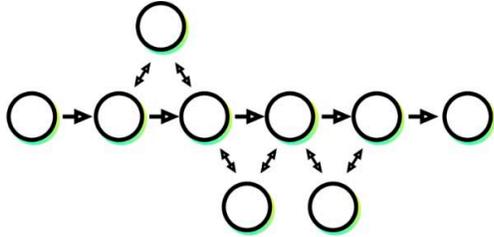
- **Narrativa ramificada:** Esta segunda variante es completamente exponencial, es decir, cuanto más se abra el abanico, mayor será el número de contenidos que se deben producir. Se parte desde un inicio concreto, las opciones se empiezan a desviar durante el desarrollo hasta llegar a una secuencia de finales diferentes. La sensación del usuario es de completo control.



**Fortalezas:** cada espectador decide su historia y su final, siente el control de la historia en todo momento.

**Debilidades:** es el modelo que obliga a escribir, diseñar y producir más. Para los creadores se pierde el control del usuario y la historia y se convierte en el más difícil de manejar.

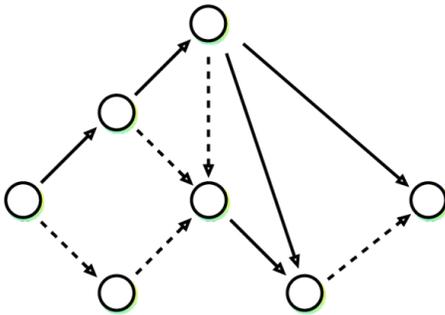
- **Narrativa de espina de pescado:** Esta tercera organización permite a los espectadores desviarse y explorar pequeñas subhistorias de la trama, pero siempre le devuelve al hilo conductor de la historia principal.



**Fortalezas:** es muy manejable para el director y el usuario mantiene el foco sobre la trama principal.

**Debilidades:** no ahonda más allá de lo esperado y se pierde un poco la dinámica gamificada.

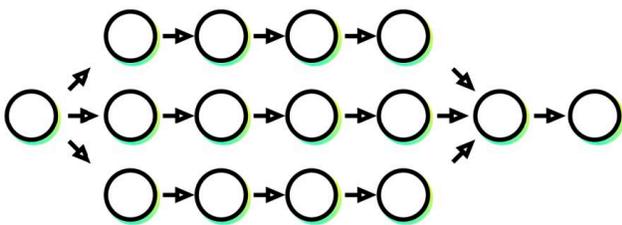
- **Narrativa dinámica:** Esta es una estructura altamente experimental. Ofrece a los usuarios una narrativa que se extiende tanto como el usuario lo desee o los elementos narrativos lo permitan. Son experiencias que contienen historias independientes en forma de sucesos interconectados con múltiples conexiones entre los nodos de dicha experiencia. Esto permite al usuario construir una narrativa a voluntad y donde la relación entre personajes o la revelación de la trama se desarrolla de forma impredecible, ya que cada una tiene varios puntos de entrada y salida potenciales.



**Fortalezas:** el tiempo de escritura de la trama completa se reduce, ya que cada mini-historia es auto conclusiva. Este modelo ofrece potencialmente un alto grado de personalización porque abre la puerta a elementos opcionales, el enfoque de “escoger y mezclar” es la esencia del viaje definido por el usuario.

**Debilidades:** demuestra una ejecución muy difícil a nivel tecnológico. Más allá, no se establece una imposición de metas, por lo que la experiencia nunca llega a una conclusión satisfactoria.

- **Narrativa en hilo:** Describe historias que se dividen en pequeños fragmentos, quizás con varios arcos de trama que pueden o no cruzarse. El usuario elige entonces qué caminos seguir y en qué orden. Se cuenta una historia a través de múltiples puntos de vista. Los hilos narrativos pueden llegar a unirse o permanecer totalmente separados.

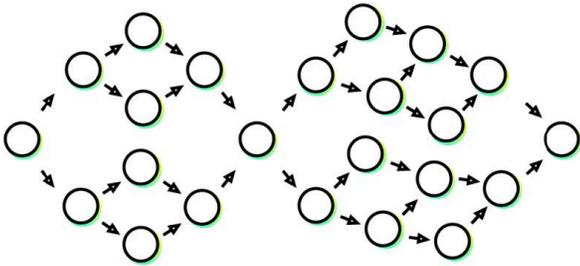


**Fortalezas:** Una misma historia puede tener múltiples comienzos, nudos y desenlaces, según donde entre el usuario y la combinación que decida hacer.

**Debilidades:** puede llevar al usuario a la posibilidad de que haga las cosas en un orden alterado. El espectador puede perderse partes de la trama si no se hacen los saltos con mucho cuidado.

- **Narrativa paralela:**

Bajo este esquema, las decisiones de cada persona alteran el recorrido narrativo que están disfrutando, pero siempre vuelven al hilo principal para momentos decisivos y hechos comunes. Es una buena opción para plantear la expansión transmedia de, por ejemplo, una ficción en la que siempre hay que volver a los puntos de contacto del contenido primigenio.

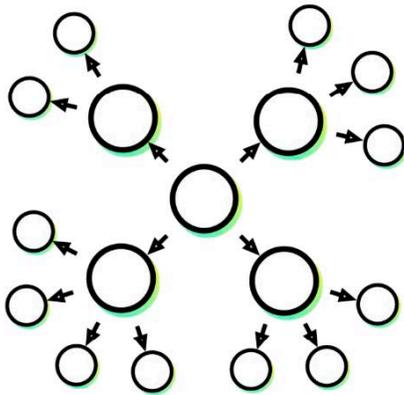


**Fortalezas:** Es más manejable y el usuario pasa por los puntos claves que interesan a los creadores: giros de guion, información importante de un personaje o hechos decisivos en la trama. Permite al espectador cambiar de arco narrativo a placer.

**Debilidades:** Es necesario diferenciar bien las líneas narrativas para evitar la sensación de repetición, ampliar el contenido de forma que el usuario no sienta que simplemente “está dando una vuelta”. La experiencia nunca será tan personal como en una narrativa ramificada.

- **Narrativa concéntrica:**

Así se denomina esta estructura que orbita en torno a un punto central compartido, estos formatos giran en torno a un nodo principal que contiene múltiples puntos de entrada a distintos hilos de la historia. Los espectadores pueden elegir el camino que toman, en el orden que quieran, pero siempre vuelven a esta área central.



**Fortalezas:** es relativamente fácil de configurar y proporciona una gran libertad e interactividad.

**Debilidades:** plantear una estructura como ésta, significa la renuncia al control de lo que la audiencia ve y aunque puede que le brinde mucha información, es posible que no se consiga el viaje que los otros esquemas proporcionan.

### 2.3 La estructura lúdica

Como mencionábamos anteriormente una de las tendencias de las narrativas audiovisuales del siglo XXI, es la gamificación de los contenidos, de ahí que, conocer los elementos que intervienen para lograr este propósito son fundamentales. Esta es la propuesta de Durgan A. Nallar que, aunque hace referencia a los videojuegos se puede extender a cualquier narrativa gamificada.

La estructura lúdica, resulta ser un sistema de motivación por vía del aprendizaje. Deseos, necesidades, objetivos, desafíos y recompensas deben estar presentes en la mecánica del juego –y de cualquier actividad que deseemos ludificar– para que el jugador/usuario reciba una experiencia de calidad.

Se define un buen juego por la combinación de elementos de jugabilidad que incluye una experiencia derivada del conjunto de reglas, condiciones de victoria y derrota, dinámica, interacción, meta de diseño, objetivos y desafíos; aprendizaje, sociabilidad y expresión; donde la ficción promueve el avance, donde la ambientación, sumado a

la estética en la cual la tecnología, la programación, el arte y la música cumplen un rol importante. Conjuntamente con un sistema de *recompensas* que completa el esquema de diseño.

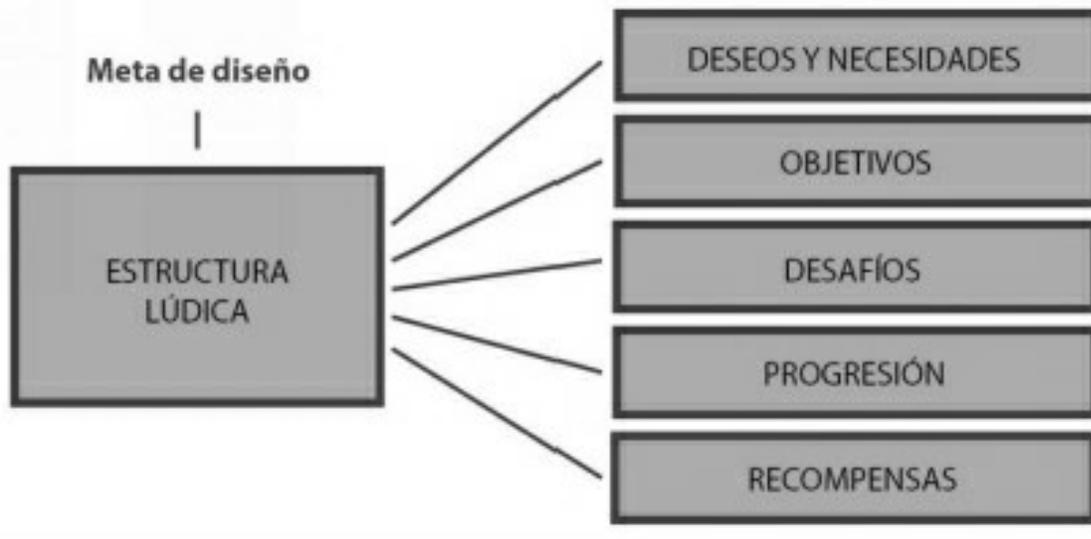
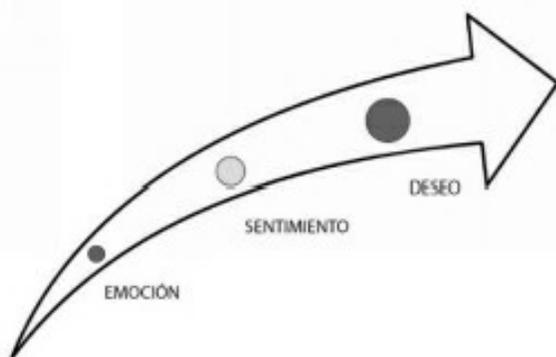


Figura. 3 Estructura lúdica propuesta de Durgan A. Nallar. Sus elementos conforman un sistema de motivación. Cuando están presentes, el juego o la narrativa a gamificar adquiere un alto nivel de *engagement*.

- **Deseo:** ¿Cómo se diseña motivación? Se necesita concebir en el diseño la tríada compuesta por emoción, sentimiento y deseo. El deseo es el objetivo final. Los jugadores deben *desear* el juego.



Si no hay deseo, tampoco hay motivación. La emoción es una reacción psicofisiológica que representa los modos de adaptación a ciertos estímulos cuando se percibe un objeto, persona, lugar, suceso o recuerdo importante.

Figura. 4 Recorrido para llegar al deseo en busca de la motivación

El sentimiento, por otro lado, es el *resultado* de las emociones. Es posterior. El sentimiento aparece ante la *repetición* de las emociones.

El deseo, finalmente, *sucede* al sentimiento. El deseo es una maquinación, la consecuencia final de la emoción. Lo que queremos que sienta el jugador.

- **Los deseos básicos**

- Aceptación: la necesidad de ser aprobado.
- Curiosidad: la necesidad de aprender.
- Apetito: la necesidad de los alimentos.
- Familia: la necesidad de criar hijos.
- Honor: la necesidad de ser leal a los valores tradicionales de un clan o grupo étnico.
- Idealismo: la necesidad de justicia social.
- Independencia: la necesidad de la individualidad.
- Orden: la necesidad de ambientes organizados, estables y predecibles.
- Actividad física: la necesidad de practicar ejercicio.
- Poder: la necesidad de la influencia de la voluntad.
- Romance: la necesidad de practicar el sexo.
- Ahorro: la necesidad de recoger y acumular.
- Contacto social: la necesidad de los amigos y las relaciones.
- Estatus: la necesidad de sentirse importante en la sociedad.
- Tranquilidad: la necesidad de sentirse seguro.
- Venganza: la necesidad de contraatacar y ganar.

- **Necesidades humanas:** existen tres que encarnan el tema central de todo lo que hacemos incluido el juego:

- Supervivencia
- Existencia
- Evolución

- **Los objetivos:** Todo juego debe tener tres tipos de objetivos. Uno de corto plazo, por ejemplo, atravesar un nivel o resolver un problema; otro objetivo para cumplir a mediano plazo, por ejemplo, construir algo o reunir las piezas de un objeto; y un tercer objetivo, a largo plazo, como vencer a un jefe final.



*Figura. 5 Los objetivos*, propuesta de Durgan A. Nallar Todo juego debe tener tres tipos de objetivos. Uno de corto plazo, por ejemplo, atravesar un nivel o resolver un problema; otro objetivo para cumplir a mediano plazo, como construir algo o reunir las piezas de un objeto; y un tercer objetivo, a largo plazo, vencer a un jefe final.

- **Desafíos**

Los desafíos trabajan en conjunto con los objetivos de corto, mediano y largo plazo. Crecen en complejidad cuando el jugador progresa a través del juego. Son los obstáculos a vencer, los acertijos que resolver, los problemas para solucionar. Los acertijos, que se llaman también puzles o *puzzles*, son un tipo de desafío que exige agilidad mental. Requieren hallar la solución de un enigma por medio de la intuición y el razonamiento, y no en virtud de la posesión de determinados conocimientos. Debido a esto también se les llama juegos de inteligencia o de lógica.

- **Progresión**

La progresión se percibe como la recompensa más importante. Consiste en transmitir al jugador sentimientos de poder y victoria. Además, la progresión tiene anclaje en dos ejes fundamentales de la jugabilidad: los objetivos y el desafío. Y posee una estructura propia, que se llama curva de progreso o curva de dificultad. Es por esto que podemos

representar con notable eficiencia el sentimiento de progreso cuando se utilizan personajes capaces de mejorar sus habilidades, como en los juegos de rol.



*Figura. 6 Progresión* propuesta de Durgan A. Nallar Se debe concebir el diseño como la construcción de un mecanismo de motivación. Las características de un personaje pueden mejorar transitoria o definitivamente, por ejemplo, cuando sube de nivel. Las habilidades mejoran por usarlas. El equipamiento, lo que carga y viste un personaje, beneficia (o penaliza) el desempeño.

- **Las recompensas (rewards)**

Llamamos *rewards* o recompensas a los elementos del juego destinados a activar la conducta de los jugadores. La estructura de recompensas contempla ambos tipos de motivación, intrínseca y extrínseca. Es decir, el público juega en principio porque el producto le resulta atractivo, pero permanece jugando porque estará motivado intrínseca y extrínsecamente. Los elementos motivadores son parte inseparable de la jugabilidad.

Estos elementos pueden ser las mejoras del personaje, enfrentarse con los jefes de nivel, ofrecer habilidades o poderes especiales, a estos se suman otros tipos de recompensas. Tres de estas forman el sistema que se nombran como PBL, por *Points*, *Badges* y *Leaderboards* (puntos, insignias y tablas de posición)

## **2.4 Modalidades de navegación e interacción en la no ficción**

La no ficción interactiva representada por el Webdoc como género audiovisual y el Docugame, expanden el universo narrativo de la última década. Los estudios de Arnau Gifreu en su tesis de doctorado del 2013, proponen modalidades de navegación y de interacción, que pudieran también ser objetos de análisis en algunas narrativas interactivas de ficción.

- **Modalidades de navegación para la no ficción interactiva según Arnau Gifreu (2013)**

- Modalidad de navegación partida. Submodalidades: Temas, capítulos, secuencias, historias, tópicos. Metáfora gráfica de la secuencia ordenada de los principales ejes temáticos (particiones por secuencias o unidades temáticas del documental audiovisual)
- Modalidad de navegación temporal. Submodalidades: siglos, décadas, años, meses, días, fechas concretas, eventos, períodos/etapas. Metáfora gráfica del eje cronológico.
- Modalidad de navegación espacial. Submodalidades: Mapa geográfico, mapa gráfico, mapa estadístico, fotografías. Metáfora gráfica de la recreación digital de un escenario físico descrito o que mantenga relación con el contexto y/o tema del documental.
- Modalidad de navegación testimonial. Submodalidades: vídeo/audio de los personajes, vídeo/ audio de los participantes-entrevistados. Metáfora gráfica del dibujo de los personajes históricos a los que se refiere el documental (personajes).
- Modalidad de navegación ramificada. Submodalidades: elegir opción. Metáfora del esquema multidesarrollo que comienza de manera automática la narración y en un punto determinado se para, punto en el que el usuario debe bifurcarse de manera obligatoria.
- Modalidad de navegación hipertextual. Submodalidades: Esquema hipertextual a base de nodos y enlaces. Metáfora que sigue el esquema de esqueleto hipertextual clásico: un conjunto de contenidos articulados a partir de nodos, vínculos y anclas.
- Modalidad de navegación preferencial. Submodalidades: Arrastrar media en zonas concretas, botones de adición y supresión. Metáfora de conjunto de cuadros vacíos que se llenan y se ordenan con la información elegida por parte del usuario.

- Modalidad de navegación audiovisual. Submodalidades: vídeo y audio, animación y audio, animación con vídeo y audio, fotografía y audio. Metáfora en forma de barra de navegación en la parte inferior del vídeo o de botones separados en algún lugar de la pantalla (desde donde activamos las diferentes particiones).
  - Modalidad de navegación sonora. Submodalidades: audio, música. Metáfora en forma de reproductor de música o de webcast de audio.
  - Modalidad de navegación simulada-inmersiva. Submodalidades: simulación, juego interactivo. Metáfora basada en los parámetros de simulación e inmersión que proponen los videojuegos. En el caso de la simulación: se trata de recrear la situación real dotándola con el máximo de realismo posible para lograr una inmersión casi total.
- **Modalidades de Interacción para la no ficción según Arnau Gifreu (2013)**
    - Interacción con aplicaciones 2.0. Submodalidades: conexión/incrustación herramientas 2.0. Metáfora de la participación del interactor en el sistema de tal manera que aporte su punto de vista o utilice otras plataformas para comunicarse con el interactivo.
    - Interacción generativa. Submodalidades: añadir o aportar contenido al sistema, buscador de media en equipo informático. El usuario-interactor actúa como emisor de contenidos y el director como filtrador de calidad.
    - Física – Experimentada: Submodalidades: Geolocalización, Mapeado en tiempo real (Realidad aumentada y realidad virtual).

## **2.5 Conceptos y observaciones para creadores de narrativas audiovisuales interactivas**

La principal característica de la narrativa interactiva es su carácter hipertextual, la posibilidad de crear enlaces electrónicos (hipervínculos), que replantean la noción de textualidad y se estructuran en bloques y enlaces, que habilitan múltiples itinerarios

alternativos de lectura Janet Murray, plantea el concepto de las Unidades de Lectura (lexías). Considera al **Hipertexto** como un conjunto de documentos de cualquier clase (imágenes, textos, tablas, vídeos), conectados entre sí, por medio de enlaces.

Con respecto al **Hipermedia**, Arnau Gifreu matiza que, si bien algunos autores, suelen considerar al Hipermedia una extensión del término Hipertexto “donde audio, vídeo, texto e hipervínculos generalmente no secuenciales, se entrelazan para formar un conjunto continuo de información, que puede considerarse virtualmente infinito” también se designa así a mecanismos de escritura, diseño o movimiento de audio, vídeo o texto.

El término **Multimedia**, por su parte, se utiliza para designar la integración de medios diferentes (imágenes, vídeos o ejecutables) en una unidad discursiva o también da nombre al soporte, comunicación o equipo que utiliza estos medios en su presentación de la información.

Una de las características de las nuevas narrativas, es la interactividad. La **interactividad** es la posibilidad que brinda un sistema para que los usuarios puedan intervenir en la obra: en el caso del audiovisual interactivo, es la capacidad de los receptores para decidir, durante su consumo, el desarrollo del producto audiovisual a partir de unas opciones diseñadas previamente.

Uno de los elementos clave para facilitar los procesos interactivos es justamente la **interfaz** que se emplee. La interfaz organiza las interacciones con las “expresiones multimedia” y facilita la selección, transformación o creación sobre la narración, creando con esto lo que podemos llamar un postmontaje narrativo.

Los recursos retóricos son elementos indispensables en el lenguaje interactivo. Uno de los más usados es la **metáfora gráfica** que consiste en establecer y asignar relaciones entre dos elementos o conceptos que tienen semejanza, aunque a priori

parecen no tenerla. Puede aplicarse tanto al guion, como al diseño de la navegación, la interacción o la propia gráfica de la interfaz de usuario del desarrollo. También se puede extender el concepto para la **metáfora audiovisual**.

Uno de los problemas comunes que se presentan en la narrativa hipertextual multimedial es la confusión. Una navegación demasiado compleja o una estructura demasiado enmarañada pueden llevar al interactor a un estado de pánico en el que la solución más común es la salida del sistema sin resolver del conflicto. Por tanto, se debe “diseñar” una participación agradable. Si el placer del laberinto es perderse, el interactor debe poder perderse en un espacio agradable. El futuro de la narrativa audiovisual interactiva exige una mentalidad joven y fresca, que haya crecido en el mundo de la información y que haya logrado sobrevivir.

No se trata por tanto de crear una experiencia audiovisual interactiva en la que el interactor únicamente toma decisiones que afectan al desarrollo de la historia, ya que eso no varía sustancialmente el concepto de la obra ni rompe con la linealidad del modelo narrativo clásico, que es lo que se pretende. Se trata de que el interactor se acerque a un personaje o quede inmerso en un espacio indagando en la experiencia del espectáculo como si buscara en su propia mente, estableciendo las relaciones que quiera. Se crea entonces un vínculo entre el interactor y la experiencia en el que la experiencia audiovisual materializa los conceptos y el interactor establece sus propias relaciones a través de la intervención en la lectura.

Por otro lado, la idea de la propuesta es un modelo lo más cercano posible a una película no interactiva. El paradigma clásico establece la estructura interna de un guión audiovisual, así como del resto de unidades narrativas menores. El esquema clásico viene definido por tres partes: planteamiento, confrontación y resolución, donde cada una estas partes está separada por un nudo de la trama. Estos nudos de la trama son los elementos narrativos que realmente provocan el avance del conflicto y de la historia. Es, por lo tanto, un punto crucial donde el espectador debe poder tomar partido

para poder reconducir los acontecimientos. Una posible aproximación puede ser introducir una decisión temporalmente previa y cercana al nudo, de manera que condicione la generación de un nudo u otro, en función de la respuesta del espectador.

Esto da como resultado una estructura ramificada donde las historias de cada rama en un esquema muy simple permanecerán independientes, manteniendo la linealidad temporal. Este modelo resulta interesante como punto de partida. De esta primera aproximación a **donde introducir la toma de decisión** se pueden sacar una serie de conclusiones:

- La primera es que un buen lugar para colocar las decisiones es un poco antes de los nudos de la trama.
- Y la segunda es que el modelo de árbol no es del todo apropiado puesto que estaremos haciendo tantas películas como ramas tengamos en el árbol. Con lo que el modelo más apropiado sería el de una narrativa paralela dirigida con muchas restricciones sobre los caminos que se pueden seguir.

Independientemente de la estructura o temática elegida, uno de los puntos claves del modelo interactivo es el **formato de toma de decisión**. A continuación, se describen una serie de características que deberían tenerse en cuenta a la hora de seleccionar el formato:

- El lenguaje de interacción debe ser claro y sencillo
- Previamente al visionado el espectador debe conocer las reglas de la interacción.
- Se deben evitar las congelaciones de la imagen en espera de la respuesta.
- La toma de decisión, pueden establecerse de forma visual o sonora. El aviso sonoro junto al aviso visual puede ser el más efectivo.
- El aviso visual se puede plantear mediante el realce en un color de algún elemento del encuadre actual.

- Otra posibilidad es usar tomas de decisión fuera del encuadre o que afecten lo menos posible a este.
- Tras el aviso de toma de decisión, el espectador debe tener perfectamente clara la decisión a tomar, en función de lo que esté ocurriendo en ese momento en la historia.
- Desde el aviso hasta la decisión pasiva no debe pasar mucho tiempo.
- El espectador interactivo debe mantenerse siempre en la trama emocional de la historia, evitando la sensación de estar involucrado en un video juego.

El esquema narrativo propuesto por Aristóteles de planteamiento, nudo y desenlace, ha sido conservado y adaptado a cada medio. La narrativa interactiva forma parte de esa adaptación por reactualizar el arte de la narración. El principio de la interacción entre espectador y narración, es la intervención y la interrupción, respectivamente.

Existen numerosas **técnicas narrativas** que se pueden emplear en la narrativa interactiva, se proponen algunas a tener en cuenta:

- Cada **interrupción temporal** puede emplear la técnica del Cliffhanger que restringe el saber narrativo y se deja en suspenso la información lo que provoca intriga en el espectador y lo obliga a intervenir postmontando la continuidad narrativa.
- Otras posibilidades de **interrupción recurrente** en la continuidad narrativa son:
  - la elipsis
  - el punto de vista
  - las acciones paralelas o perspectivas
  - el flashback
  - el flashforward

Para algunos autores **lo lúdico o gamificar** la experiencia es uno de los elementos más importantes en la narración interactiva, ya que dentro de su estructura presenta retos y pruebas que el espectador tendrá que superar para entender la historia. Por

ello, se entiende que el paradigma de la narración está repensando la relación y experiencia de un espectador activo.

La no linealidad se trata de una metáfora artificial, puesto que, aunque el guionista haya creado todos los nudos e hiperenlaces posibles para desestructurar la linealidad de la historia, esta seguirá siendo asumida por el espectador como lineal, debido a que solo se puede entender un sentido narrativo a la vez. Además, dicha interacción suele tener un límite decidido por los realizadores quienes siempre tendrán el control de la narración.

Sin embargo, esto brinda libertad al espectador, aunque sea ilusoria. El espectador pasivo ya no existe más o en todo caso el espectador tiene el poder de decidir que quiere ver y como lo quiere ver.

## **CONCLUSIONES**

Los géneros y formatos identificados en la realización de audiovisuales interactivos son el video interactivo, el video clip interactivo, el webdoc, el docugame, el cine interactivo, la realidad aumentada y la realidad virtual.

El realizador debe elegir la estructura narrativa interactiva, según la trama y la audiencia a la que se dirige.

El realizador debe conocer los elementos básicos de la estructura lúdica si desea gamificar su historia, en busca de mayor inmersión del usuario.

El realizador debe manejar las modalidades de navegación e interacción a emplear, tanto para la no ficción como para la ficción

El realizador debe conocer los conceptos y observaciones que se brindan en esta investigación para la realización de audiovisuales interactivos.

## **RECOMENDACIONES**

- Promover investigaciones sobre las narrativas interactivas en el audiovisual dedicando un apartado al guion interactivo.
- Proponer la realización de talleres y cursos de postgrados donde se impartan los elementos necesarios para la creación narrativas interactivas en el audiovisual.
- Estimular la producción de este tipo de narrativas a partir de los resultados obtenidos en las investigaciones.

## BIBLIOGRAFIA

- Alegría, I. (2019). *El videojuego como medio narrativo* (Tesis de maestría). Facultad de Filología, Universidad de Salamanca, España.
- Avendaño, D. F., (2017). *Propuesta de realización de un documental interactivo que permita reconocer diversas expresiones artísticas musicales originarias de la ciudad de Ibagué* (Tesis de pregrado). Universidad Pontificia Bolivariana, Bolivia.
- Ballester, O. (2011). *Estudio del cine interactivo* (Tesis de maestría). Universidad politécnica de Valencia, Escuela politécnica superior de Gandia, España.
- Barthes, R. (1970). *S/Z*, París, Francia: Seuil.
- Bravo C., Salinas B., Chonono, E. G. y Apaza F., (2018). *El libro interactivo para dispositivos móviles*, (Tesis de maestría). Universidad Autónoma Gabriel René Moreno, Santa Cruz de la Sierra, Bolivia.
- Benveniste, E. (1971). *Problemas de lingüística general*, Madrid, España: Siglo XXI.
- Booker, C. (2004). *The seven basic plots: Why we tell stories*. London, United Kingdom: Bloomsbury.
- Canet, F., y Prósper, J. (2009). *Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos*, Madrid, España: Síntesis.
- Calsamiglia Blancaflor, H. & Tusón Valls, A. (1999). *Las cosas del decir*. Manual de análisis del discurso, Barcelona, España: Ariel.

Chatman, S. (1990): *Historia y discurso*. La estructura narrativa en la novela y el cine, Madrid, España: Taurus.

Feldler, T. (2020). *Teaching with NYT Virtual Reality Across Subjects*, New York Times, recuperado en: <https://www.nytimes.com/2019/03/28/learning/lesson-plans/teaching-with-nyt-virtual-reality-across-subjects.html>

Gaudenzi, S. (2013). *The Living Documentary: from representing reality to co-creating reality in digital interactive documentary* (Tesis de Doctorado). Goldsmiths, University of London, United Kingdom.

Gaudreault, A. y Jost, F. (1995) *El relato cinematográfico*, Barcelona, España: Paidós.

García, F. E. (2018). *Postmontaje narrativo, una hoja de ruta para generar videos interactivos*. (Tesis de Maestría). Pontificia universidad católica del Perú, Escuela de posgrado, Perú.

Genette, G. (1972). *Figures 111*. París, Francia: Seuil.

Gifreu, A. (2013). El documental interactivo como nuevo género audiovisual (Tesis de Doctorado). Departament de comunicació, Universidad Pompeu Fabra, Barcelona, España

Gottschall, J. (2012). *The storytelling animal: How stories make us human*. San Francisco, Estados Unidos: Houghton Mifflin Harcourt.

Hernández Sampieri, R., Pilar, D. y Fernández Collado, C. (2010). Metodología de la investigación. México, DF, México: McGraw-Hill

- Field, S. (2005). *El manual del Guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*, ISBN 9788486702281, España: Plot
- Freitas, C. y Castro C. (2010). Narrativas audiovisuales y tecnologías Interactivas, *Revista Estudios Culturales*, ISSN-e 1856-8769, Nº. 5, 2010, págs. 19-42.
- Nallar, Durgan A. (2015). *Diseño de juegos en América latina. I Estructura Lúdica*, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina: Nallar, Durgan Alberto.
- Nichols, B. (1991). *La representación de la realidad, cuestiones y conceptos sobre el documental*, Barcelona, España.
- Noguera, T. (2018). *7 apps para disfrutar de la mejor realidad virtual en iOS y Android*, Recuperado en: <https://www.xatakamovil.com/aplicaciones/7-apps-para-disfrutar-de-la-mejor-realidad-virtual-en-ios-y-android>
- Mestre, J. 2018. *Narrativas Interactivas ¿Cuál usar y por qué?* Fluor Lifestyle. Recuperado en: <https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/>
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-72)*, Barcelona, España: Paidós.
- Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*, Barcelona, España: Paidós.
- Moreno Zambrano, V. (2018). *La aplicación del documental interactivo en el ámbito educativo*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de Información, Departamento de Periodismos II, Madrid, España.

- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Barcelona, España: Paidós.
- Ortiz, María J. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad* (Tesis de maestría). RUA. Universidad de Alicante, España.
- Peña Timón, V. (2001). *Narración audiovisual*. Investigaciones, Madrid, España: Ediciones del Laberinto.
- Rausell, C. (2005). *Hacia una definición del relato audiovisual interactivo*, Recuperado en: <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero062/hacia-una-definicion-del-relato-audiovisual-interactivo/>
- Ramirez Berg, C. (2006). A taxonomy of alternative plots in recent films: Classifying the “Tarantino effect”. *Film Criticism*, 31 (1/2), 5.
- Simons, D. J., y Levin, D. T. (1997). Change blindness. *Trends in cognitive sciences*, 1 (7), 261-267.
- Tobias, R.B. (1999). *El guion y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual*. Ohio, Estados Unidos: Ediciones Internacionales Universitarias.
- Tarín, M. (2016). *El videoclip interactivo como nuevo formato en la red* (Tesis de maestría). Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Vanoye, F. (1991). *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, París, Francia: Nathan.
- Vázquez, J. y López X., *La gamificación en el periodismo a través del documental interactivo: estudio comparativo de Pirate Fishing, Réfugiés y Montelab*, Novos Medios, Universidad de Santiago de Compostela, España.