

El relato audiovisual: del relato clásico al relato interactivo

INMACULADA POSTIGO GÓMEZ

La naturaleza de los medios no es más que el resultado de una extensa relación que el individuo y las sociedades han mantenido con el fin de ir construyendo los medios de conocimiento y actuación¹.

RESUMEN

La irrupción de las llamadas nuevas tecnologías es un hecho que impregna todas las capas de nuestra sociedad. Como no podía ser menos, la Narrativa Audiovisual se configura como una disciplina que ha de dar cuenta de los cambios acaecidos, si es que los hay, que esta proliferación de nuevos medios provoca en los distintos aspectos de los que dicha área de la ciencia se ocupa. Así, es importante dilucidar cuáles son las consecuencias de la creación de textos narrativos que se materializan en soportes interactivos y que se vehiculan a través de nuevos medios que poseen características distintas a los tradicionales medios de comunicación masiva.

ABSTRACT

The entrance of the technologies is a fact that affects to all levels in our society. As expected, the Audio-visual Narrative is configured as a discipline that must report about new changes, if existing, that this proliferation provoked by the new media in the different aspects that this area of the science deal. It is very important to clarify which are the consequences of creating narrative texts that end up in interactive medium and are transmitted through the new media with different carasteristics to the traditional ones.

¹ Peña Timón, V.: *La imagen narrativa y nuevas tecnologías*, Universidad de Málaga, Málaga, 1998, pp. 108.

INTRODUCCIÓN

Desde tiempos remotos, Aristóteles (Estagira 384 a.C.-Calcis 322 a.C.) estableció el modo «adecuado» para narrar una historia. El paradigma clásico ha venido regulando la estructura básica que rige cualquier narración para que pueda ser comprendida de manera correcta por parte de los receptores de la misma. La estructura en tres actos, planteamiento, desarrollo y conclusión, los puntos de trama..., se erigieron como la mejor forma de contar una historia en tiempos de la Grecia Clásica, y siguen vigentes aún en la actualidad. La Narrativa Literaria primero, y la Narrativa Audiovisual después, adoptan (salvo determinadas corrientes) dicho paradigma como el más generalizado. Los medios de comunicación masivos no pudieron abolir esta forma de narrar, que en pocos años se ratificó como la fórmula más clara y «comercial» para «vender» una historia.

A la luz de los nuevos tiempos que corren y ante la aparición de las nuevas tecnologías, cabe preguntarse si la estructura clásica sigue vigente en las narraciones interactivas, y si la labor del autor y del lector en este tipo de textos creados expresamente para materializarse en soportes informáticos interconectados mediante redes de telecomunicaciones, sigue siendo la misma.

La interactividad, es decir, la potestad otorgada al lector para tomar cierto número de decisiones durante la lectura del texto y, que afectan al texto en sí, así como la capacidad de comunicación entre individuos lejanos que las nuevas tecnologías instauran, creando un espacio de presencia común en el que los interlocutores se encuentran copresentes, son, sin duda, las principales novedades que posibilitan estos nuevos medios, y que, como se puede prever, afectan a las tradicionales concepciones del relato audiovisual como obra autónoma y cerrada, creada por un autor, y cuyo objetivo último está (o estaba) preestablecido.

Por todo lo dicho, creemos necesario centrarnos y analizar un tipo de relato audiovisual construido bajo y para el soporte informático y que, en la actualidad, está proliferando en las sociedades avanzadas, erigiéndose en una de las principales formas de diversión entre el público adolescente: se trata del texto que se construye en los juegos de rol a través de Internet.

¿QUÉ ES UN JUEGO DE ROL?

Los juegos de rol fueron creados por Gari Gygax, quien, tras recrear con soldados de plomo distintas batallas históricas, decidió dar un paso más y ver qué pasaba si, en vez de seguir los hechos marcados en los libros, se tomaba la libertad de cambiar algunos acontecimientos, ideando él mismo una nueva historia.

Pero su novedad no radica ahí, no sólo decidió cambiar grandes acontecimientos, sino que, en vez de centrarse en los hechos principales, tomó en con-

sideración la vida propia de cada uno de los actores implicados: no cambió la batalla, sino que cambió el modo de actuar de los personajes que intervenían en ella, de manera individualizada. Tomó en consideración la intimidad de cada uno de los soldados, sus quehaceres cotidianos, y vio cómo todo ello afectaba al acontecimiento principal que se iba narrando. Solicitó la participación de distintos jugadores, y cada uno de ellos se encargó de manejar a un personaje. Observó como la historia no son sólo los grandes acontecimientos, lo que perdura a lo largo del tiempo, sino que dichos acontecimientos son el fruto de pequeños detalles, decisiones diarias, actuaciones cotidianas... que influyen en los hechos principales, que los marcan, y facilitan o impiden su realización. Así, el cambio no viene dado por la modificación de las grandes decisiones, sino por la variación de hechos menores, de acciones de los personajes en su vida diaria, que caracterizan, modifican, y, en definitiva crean, el acontecimiento principal, entendiendo a este último como el hecho de grandes dimensiones que repercute en el curso de la historia y que se comunica (y por tanto perdura) a lo largo del tiempo.

Con la puesta en práctica de estas ideas y la plasmación de las mismas a modo de juego, nacieron los juegos de rol, en principio de tablero, y posteriormente, con el avance de las nuevas tecnologías, desarrollados bajo el soporte informático.

El juego consiste, en definitiva, en la creación de un texto en colaboración entre distintos jugadores (lectores) bajo unas reglas propuestas por el creador del mismo (autor). Pero dichas reglas no son rígidas, e incluso pueden ser modificadas por los propios interactuantes durante el transcurso (discurso) del propio juego.

El siguiente paso en la historia de los juegos de rol, como acabamos de exponer, llegó con la proliferación de los ordenadores personales y el uso de los mismos como instrumento lúdico.

En un principio, la tecnología no permitía grandes alardes. En este sentido, aparecieron juegos que creaban entornos sintéticos en los cuales el lector podía interactuar con los objetos presentes, e ir creando su propia historia, pero eran juegos monousuario con lo que la posibilidad de participación de otros jugadores quedaba excluida, y por tanto, la riqueza del texto dependía de la acción de una única persona: no era un texto creado en colaboración, pues sólo permitía la participación de un único jugador, dependiendo el cambio de los acontecimientos de las acciones de una sola persona.

Posteriormente, también se desarrollaron, a través de la red, juegos que permitían la común-acción de distintos jugadores a la vez, pero esto se realizaba a costa del entorno recreado, se trataba de juegos puramente textuales en los que todo era descrito mediante la palabra, perdiéndose la riqueza que proporcionan las imágenes, ya que, era del todo imposible construir entornos gráficos complejos que pudieran ser enviados a una velocidad adecuada a través de la red de comunicación. Por lo tanto, la riqueza de contenido que provenía de la interacción de distintos jugadores, permitiendo crear historias en las que los acon-

tecimientos surgían de las decisiones de distintas personas, quedaba mermada por la pobreza del entorno gráfico. No eran narraciones audiovisuales propiamente dichas, pues el sonido, la imagen fija y en movimiento... eran de escasa calidad. Además, las demandas de acción por parte de los usuarios hacia sus representaciones gráficas en pantalla, se producían mediante texto escrito, haciendo evidente la mediación tecnológica, eliminando toda naturalidad en la interacción con el entorno sintético y, por lo tanto, impidiendo la inmersión del usuario dentro del relato que él mismo iba narrando.

Por último, en la actualidad, gracias a los métodos de compresión de las imágenes y a la mejora en las redes de comunicación, se ha conseguido conjugar el diseño de espacios gráficos, con la interacción de distintos usuarios a la vez.

Ahora, las nuevas tecnologías proponen y necesitan de la colaboración de nuevos usuarios, usuarios que participan en la creación de nuevos textos audiovisuales cuyo resultado no es previsible y depende, en gran medida, de las acciones que ellos operen dentro del espacio de comunicación en el que interactúan.

Ahora sí se puede decir que, gracias al imparable avance tecnológico, se construyen verdaderos relatos audiovisuales, en los que la imagen en movimiento y el sonido se combinan y complementan, en los que se permite el desarrollo de historias surgidas de la acción conjunta de varios jugadores, y en los que la naturalidad de la interacción y la facilidad de uso de la interfaz, permiten la proyección de la imagen del usuario dentro del propio relato, creando un entorno en el que se puede establecer una relación sintética con otros individuos que se perciben como físicamente presentes, individuos que influyen en el devenir de la vida propia (dentro del relato), y cuyas acciones afectan a todos los habitantes de este mundo recreado, y a la historia narrada en su globalidad.

EL «ROL» DEL AUTOR

Como se puede entrever de lo expuesto hasta ahora, la labor del autor en el relato audiovisual interactivo se ve modificada por las características que este nuevo medio impone. El autor, en el sentido tradicional del término, varía su función, y, si bien, no desaparece, sí que modifica su cometido.

Los textos construidos en las nuevas tecnologías están escritos en colaboración: colaboración entre autor y lectores. En este sentido, se puede afirmar que estos nuevos instrumentos llevan a la plena realización, a la realización práctica y tangible, los postulados de Eco² acerca de la cooperación necesaria entre el/los autores y lectores (en el sentido tradicional de los términos) a la hora de producir el discurso narrativo.

² Eco, U.: *Obra abierta*, ed. Ariel, Barcelona, 1990.

Pero, ¿cuál es el papel concreto del autor en la construcción de estos relatos? Como se puede entrever de lo expuesto hasta ahora, estamos ante textos débilmente definidos a priori, y que se van desarrollando según las acciones y decisiones de los jugadores, y no sólo de ellos a título individual, sino del resultado de la interacción de varios de ellos en un momento dado. En este sentido, las narraciones audiovisuales resultantes de la escritura/lectura de dichos textos, reconfiguran, de un modo particular, las tareas que lleva a cabo el autor.

En primer lugar y analizando el programa narrativo³ que se construye en los juegos de rol, hay que decir que el objeto de valor que busca el sujeto en las narraciones tradicionales queda aquí situado en un segundo plano. El autor (entendiendo a éste como el guionista creador del software) expone claramente cuál es la dirección y el sentido de dicha búsqueda, pero esto no es más que una excusa utilizada como gancho que catapulta el inicio de la narración.

Lo importante en este tipo de textos no es la junción con el objeto de valor, ya que ésta queda diluida y diferida en el tiempo. La búsqueda por parte de los actantes se sitúa en un segundo plano y no es el objetivo real de este tipo de relatos. La finalidad principal de estos textos se centra en la creación de un espacio en el que «viven» distintos personajes, y el objetivo último es la exploración de este entorno de presencia común en el que se relacionan, y en el que se crean microsociedades estructuradas y reguladas por los propios interactuantes: el planteamiento del problema inicial y la propuesta de búsqueda de su solución mediante las acciones de los jugadores, es la excusa para que estas relaciones puedan desarrollarse y evolucionen a lo largo del tiempo y del discurrir del propio relato.

Así, el autor proporciona el pistoletazo de salida, expone cuál es el objetivo que han de conseguir los jugadores para finalizar la narración, cuál es el objeto de valor con el que deberán conjuntar, pero ello es sólo el impulso que se necesita para comenzar a desarrollar el discurso, que una vez iniciado discurrirá según los cauces que vayan decidiendo los jugadores, y, en el que ya no importa tanto la consecución del objetivo marcado al inicio, como la propia vida desarrollada a partir de la interacción de los personajes manejados por cada uno de ellos.

La libertad de acción que se otorga a los jugadores lleva al autor a la necesidad de crear un marco diegético flexible, pero en el que tienen que estar bien definidas las normas y reglas que permiten su funcionamiento.

A pesar de las posibilidades de las nuevas tecnologías, el autor ha de prever los posibles requerimientos que el lector modelo (siguiendo la terminología de Eco) va a demandar del entorno creado para permitir una respuesta del sistema y evitar la frustración del usuario al solicitar acciones que, por no estar previstas, no pueden ser respondidas.

El autor crea una matriz estructural y abierta a la participación de los jugadores. La obra no se presenta como algo acabado sino que lo que el autor

³ Courtés, J.: *Análisis semiótico del discurso*, Ed. Gredos, Madrid, 1997.

construye es un entorno que permite su desarrollo en función de las distintas decisiones que tomarán los jugadores, decisiones propias que, al unirse a las actuaciones del resto de usuarios, van conformando un relato nuevo, un relato en el que los grandes acontecimientos surgen de las pequeñas decisiones tomadas por distintos actores que participan en la elaboración del texto mediante sus acciones.

Pero el autor ha de tener garantías de que su proyecto textual llegue a materializarse. En este sentido, debe planificar una estructura lo suficientemente débil como para que pueda ser modificada, y lo suficientemente fuerte para controlar que el despliegue se produce efectivamente. Para ello, ha de valerse de distintos medios.

Como todo relato, para que la historia avance de manera efectiva y no llegue a un punto muerto en el que el estatismo acabe con la narración, el autor debe ir introduciendo puntos de trama que garanticen el avance de la misma. La diferencia con los relatos clásicos radicará en que dichos cambios que impulsan la acción no tendrán un lugar fijo en la estructura narrativa, sino que su posición variará dependiendo de las actuaciones de los usuarios, que son los que determinan la sucesión de acontecimientos así como la cronología de los mismos. Esta indefinición de la posición de los puntos de trama es la que proporciona la sensación de libertad del usuario, pero sólo se trata de una libertad en el ordenamiento de los catalizadores, de una libertad para la ubicación de ellos dentro del relato, y, en algunos casos (cuando el punto de trama es de carácter menor, cuando no ejerce la labor de función⁴ núcleo), de una posibilidad de no llevarlo a cabo y seguir avanzando en la historia. Por lo tanto es una libertad restringida, ya que dichos puntos de trama están efectivamente previstos por la estructura narrativa creada por el autor, pero a la hora de su efectiva materialización en el discurso, el jugador tiene la posibilidad de situarlos dentro de él en el momento que considere más oportuno, por lo que el resultado final variará en función de las decisiones que haya tomado. A esto hay que añadir que, no es un solo jugador el que modifica la ordenación de los puntos de trama, sino que se trata de la acción conjunta de muchos jugadores, por lo que

⁴ Funciones: unidades narrativas mínimas que se preocupan de la definición de las acciones de los personajes en relación con el desarrollo de la intriga (Propp, 1971: 235), y que se pueden reducir e insertar dentro de una serie de constantes. Las funciones se pueden englobar en dos categorías (Talens, 1988: 128):

Funciones distribucionales: aquellas que comprenden el hacer. Dentro de ellas se sitúan:

1. Funciones nucleares: corresponden a lo que tradicionalmente se consideran nudos de la trama y son los puntos fuertes que hacen girar y empujan el desarrollo del relato hacia delante.
2. Funciones secundarias: son también acciones pero de menor relevancia e intensidad dentro del relato. Son catalizadores que unen las funciones nucleares.

Funciones integradoras: son aquellas que aportan el significado. Se dividen en:

3. Funciones informativas: son datos explícitos que se dan en el relato. Contextualizan espacio-temporalmente los acontecimientos y caracterizan a los personajes.
4. Funciones indiciales: son elementos que aluden a un significado implícito, que necesita descifrarse.

se pueden dar infinitas combinaciones y, por tanto, el resultado final de un discurso interactivo es prácticamente imprevisible.

Para la construcción de la estructura que será el esqueleto de la narración, para evitar que el proyecto textual llegue a un momento en el que la sucesión de acciones se detenga y se pase de la narración a la descripción, además de los puntos de trama ya mencionados, el autor ha de intercalar elementos que eviten la sensación de estatismo en la historia que se construye, elementos que marquen el ritmo, elementos que eviten el colapso cuando es elevado el número de jugadores que interactúan a la vez, o el aburrimiento cuando es sólo uno el que se encuentra dentro del entorno, elementos que aseguren la estabilidad tecnológica y la efectiva respuesta del sistema a los requerimientos de los usuarios.

La mayoría de las veces, para ello se utiliza el recurso consistente en incluir personajes predefinidos que no manejan los jugadores, y que evitan, por ejemplo, que un usuario se pierda por no saber qué hacer o dónde debe ir. Dichos personajes actúan como guías para la acción (se podría decir que su rol actancial⁵ sería el de ayudantes) y despliegan sus actuaciones cuando detectan la posibilidad de fracaso en la creación/lectura de la narración.

Otro punto importante es la planificación del espacio de interacción en el que se desarrollará la «vida» de los personajes. El entorno ha de ser rico, ha de comportarse de manera coherente y autónoma, y debe permitir una interacción sencilla y fácilmente asimilable por parte de los usuarios.

El espacio de la comunicación sintética donde se desarrolla la historia se construye mediante imágenes, pero dichas imágenes han de poder ser leídas de manera rápida ya que la sucesión de acontecimientos cuando interactúan muchos jugadores a la vez se vuelve vertiginosa, y no permite una recreación ni un estudio detallado del contenido de las mismas. El autor debe hipotetizar sobre la cultura del lector modelo al que va dirigido dicho proyecto textual y, en función de ella, elegir unas imágenes que permitan, de manera efectiva, la aprehensión de su macroestructura semántica⁶, teniendo en cuenta que cuanto menor sea la cantidad de información contenida en las macroestructuras semánticas abstraídas por los lectores modelo, mayor habrá sido el nivel de comprensión de la imagen, y, por lo tanto, mayor acierto habrá tenido el autor a la hora de elegirla.

El autor ha de desplegar de manera efectiva la isotopía semántica que rige el texto, ya que, de la captación de su sentido dependerá la correcta interpretación por parte de los usuarios que, decidirán sus acciones, en función de la dirección marcada por el autor y comunicada a través de la isotopía semántica que se extrae de la imagen que conforma el espacio sintético recreado.

⁵ Actantes: Roles desempeñados por los personajes del relato. Un mismo personaje puede actuar bajo más de un papel actancial. Siguiendo a Greimas (1971: 263-293) se puede establecer la siguiente tipología de actantes:

- Sujeto-Objeto
- Fuente-Destinatario
- Ayudante-Oponente.

⁶ Greimas, A. J.: *Semántica estructural*, ed. Gredos, Madrid, 1971.

La correcta elección de las imágenes que constituirán el entorno y la captación de la isotopía semántica por parte de los jugadores, son la garantía para que, dichos interactuantes, soliciten del sistema acciones posibles y previstas por el autor. En este sentido, cuando un lector/jugador solicita acciones no previstas por el software, y por tanto, imposibles de llevarse a cabo, se deberá a que dicho jugador no ha captado el sentido del juego, por lo tanto el autor no ha sabido transmitir de manera efectiva dicha isotopía, abocando el proyecto textual al fracaso y frustrando tanto el proceso de comunicación como las propias expectativas de los interactuantes

Además, el autor deberá tener en cuenta que la imagen sintética que configura el espacio de interacción, ha de estar dotada de una lógica interna, ya que su función no es únicamente ser contemplada, sino que será explorada y manipulada, y, por lo tanto, habrá de proferir a esta manipulación una respuesta coherente dentro del mundo en el que se inscribe. En este sentido, se tratará de la creación de un sistema abierto⁷, que inspeccione los cambios provocados por los lectores en el entorno, que se alimente de ellos, y que varíe sus estructuras, garantizando así su supervivencia, en función de dicha nueva información.

Junto a la elección de imágenes que cumplan las características antes señaladas y dado que se trata de una narración audiovisual, el autor utilizará ciertos recursos retóricos⁸ que garanticen la riqueza en la comunicación. Así, podrá incluir marcas de género, utilización expresiva de los encuadres, cambios de plano, tropos..., que agilicen la narración, que den vida al relato, que lo hagan rico en matices..., en definitiva, que lo hagan atractivo de cara a futuras interacciones de los jugadores: la ventaja de este tipo de relatos es, precisamente, la posibilidad de desarrollar nuevos textos cada vez que se interactúa, y, por tanto, no se agotan cuando concluyen la primera vez, ya que, si se consigue atraer la atención de los jugadores, se estarán garantizando futuras interacciones en las que los mismos individuos desarrollarán nuevos discursos, distintos del primero que llevaron a cabo.

También es importante, desde el punto de vista del autor, tener en cuenta que el relato se desarrollará continuamente en función de las acciones de los jugadores, independientemente de que todos ellos se encuentren jugando a la vez (conectados). Al tratarse de juegos en red, aunque uno de los jugadores no se halle jugando en un instante preciso, sí que habrá otros que lo estén haciendo, y, por lo tanto, el discurso seguirá avanzando, y las acciones que se vayan desarrollando en esos instantes, también afectarán al jugador que no se encuentra interactuando en ese momento, porque el personaje que él maneja sigue viviendo dentro de un entorno que nunca se detiene, y, como miembro de ese entorno, se

⁷ Bertalanffy, L. V.: *General system theory*, ed. Penguin Books, Harmondsworth, 1971.

⁸ Para una ampliación de los recursos expresivos que pueden ser utilizados en la construcción de narraciones bajo soporte informático ver Postigo Gómez, I.: *El guión en los productos interactivos*, Festivales de Andalucía Publicaciones, Málaga, 2000, pp. 79-98.

ve afectado por los cambios que en él se producen. Se abren nuevas posibilidades que no se tenían en cuenta en las narraciones tradicionales. Ahora, un nuevo usuario se puede adscribir a una historia ya comenzada, y, además, la historia seguirá avanzando y evolucionando aunque haya sólo un jugador interactuando.

Esta característica particular lleva aparejada la necesidad de que el autor, para evitar que cuando el jugador se «enganche» ande perdido por no saber qué curso ha tomado la historia durante el tiempo en el que él no ha estado presente, establezca y dote al texto de mecanismos que permitan la rápida captación de lo sucedido para que se superen las lagunas que cada jugador desarrollará durante esos periodos de no interacción (resúmenes de lo acaecido, personajes confidentes que cuentan los hechos pasados,...)

Como hemos intentado exponer, los relatos audiovisuales que construyen los juegos de rol a través de Internet, necesitan de la creación por parte de un autor, de un entorno regido por reglas propias, de una matriz que garantice la ejecución efectiva del relato. Así, el autor se configura como un demiurgo que crea un mundo en el que se insertarán unos seres que desarrollarán su propia vida:

No muere ciertamente el autor con las nuevas tecnologías, sino que alcanza la categoría de demiurgo, eso sí demiurgo entre demiurgos⁹.

Después de todo lo dicho, se puede observar cómo la tradicional autoridad que poseía el autor sobre su obra, su aura de creador absoluto, queda disminuida considerablemente, ya que, para la creación del texto necesita de la colaboración de los jugadores que, con sus acciones decidirán el discurrir de la historia, su cronología, y los acontecimientos que en ella se van a desarrollar.

EL «ROL» DEL LECTOR

Como venimos exponiendo a lo largo del presente artículo, los juegos de rol a través de Internet ratifican el estatuto del usuario como lectoautor, es decir, como coautor, junto con el autor tradicional y el resto de jugadores, del texto narrativo, y, por tanto, responsable en un alto grado del resultado final:

...cuando predominen los programas inteligentes y los productos inviten a la transformación y a la construcción, en lugar

⁹ García García, F.: *Nuevas Tecnologías y Narrativa Audiovisual*, en Peña Timón, V. (coord.): *Comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías*, ed. Universidad Málaga, Málaga, 1998, pp. 202.

*de a las puras selecciones, la denominación
lectoautor adquirirá su sentido pleno*¹⁰.

La primera de las tareas que efectúa el lectoautor y que, tradicionalmente, era responsabilidad del autor, es la creación del personaje. Hablamos en singular ya que sólo creará uno, el que él maneja, siendo el resto creados por otros lectoautores que completan la narración.

Así, el relato construido está escrito en colaboración, no sólo entre autor y lectoautor, sino entre autor y lectoautores, con lo que el grado de imprevisibilidad del resultado final se eleva considerablemente.

La elección de las características del personaje, representación virtual del lectoautor en el espacio sintético en el que discurre la historia, se ve constreñida por las posibles opciones que el autor oferta. Pero las posibilidades combinatorias son tantas que es prácticamente imposible que dos lectoautores construyan personajes iguales¹¹.

Además, una vez creado el perfil básico e inicial del personaje, el lectoautor, en función de sus decisiones y acciones, irá haciéndolo evolucionar: al igual que en la cinematografía clásica, los personajes cambian con el discurrir de la historia, aprenden nuevas habilidades, adquieren mayor fuerza o riqueza, cambian de estatus social... La diferencia radica en que en este tipo de relato, la evolución del personaje no la decide el autor, sino los lectoautores, ya que ellos son los responsables de que un personaje estudie, se entrene, se alimente, se relacione con otros personajes cuyas acciones también le afectarán...

La imagen sintética ya no es un hecho narrado, sino un hecho que acontece ahora, en el instante en que el lectoautor ejercita su labor creativa mediante la ejecución de las acciones. Cada una de esas acciones provocan un cambio en el entorno, en el mundo creado por el autor como demiurgo y en el que dichos personajes viven. El entorno asimila esos cambios, esa nueva información y responde a ellos de la manera óptima para garantizar su supervivencia. Así, este mundo que contiene a los actantes, se ve modificado por ellos a semejanza de lo que ocurre en el mundo real. Las interacciones de los lectoautores, en el momento de efectuarse, reducen la incertidumbre de la historia ya que cierran muchos caminos posibles del conjunto total. Así, cada acción reestructura el porvenir y demanda nuevas acciones por parte de los demás actantes implicados. El lectoautor deberá prever las posibles consecuencias de sus acciones, así como anticipar las reacciones de sus contrarios para erigirse en posición do-

¹⁰ Moreno, I.: *El relato hipermedia*, en García López, M., y Ruíz del Olmo, F. J. (coords.): *Nuevas Tecnologías, Nuevos Medios*, Universidad de Málaga, Málaga, 1997, pp. 26.

¹¹ En el juego de rol EverQuest, creado por Verant, el jugador elegirá la raza del personaje entre trece posibilidades, decidiendo si quiere ser un gnomo, un enano, un humano, un elfo... Además, decidirá la clase social a la que, en principio, va a pertenecer, entre un total de catorce: bardos, clérigos, magos, guerreros... La religión también será decidida por el lectoautor entre dieciséis disponibles. Asimismo, incluso el aspecto físico se diseña al gusto del jugador: se puede elegir desde las facciones hasta la ropa que visten.

minante ya que, no lo olvidemos, no sólo estamos ante la construcción de un relato audiovisual, sino que también estamos ante un juego de estrategias:

*Es en el juego donde probablemente se ejerza con mayor consistencia la acción pragmática. Cada jugador ha de leer la jugada de su contrario y cómo afecta esto al juego, y a su vez ha de activar un nuevo movimiento o tomar una nueva decisión que hará variar de nuevo la historia*¹².

La construcción del texto audiovisual, como venimos argumentando, se produce mediante la colaboración del autor y los lectoautores. Teniendo en cuenta a estos últimos, hay que puntualizar que, a diferencia de las narraciones tradicionales, el relato que se crea en los juegos de rol a través de Internet solicita de la participación activa de los usuarios, que han de cooperar en la construcción de este nuevo mundo virtual.

Los jugadores han de implicarse en la creación de la historia ya que el resultado de la misma es responsabilidad de todos ellos. Han de aceptar voluntariamente su compromiso en la edificación del entorno, y han de establecer una serie de acuerdos que permitan la comunicación entre ellos y el desarrollo de la historia. Dichos acuerdos podrán ser modificados a lo largo del relato siempre y cuando exista consenso para que esto ocurra: en este sentido las reglas propuestas por el autor y por los jugadores al inicio, no son estáticas sino que variarán en función de las decisiones consensuadas de los participantes durante el transcurso de la historia.

Pero si seguimos ahondando en el «rol del lector» de este tipo de relatos, no olvidemos la importancia de, lo que en términos lingüísticos se denomina competencia comunicativa, que aquí adquiere un importante papel al tratarse de un tipo de comunicación mediada por un soporte tecnológico «nuevo».

La comunicación entre lectoautores se materializa en el entorno sintético, y necesita, como cualquier comunicación, de la competencia de los interlocutores. Esta competencia versa, en primer lugar, en la capacidad de manejo de la interfaz, medio a través del cual se vehiculan las acciones del usuario. En este sentido, también es tarea del autor diseñar una interfaz gráfica que permita, de manera casi intuitiva, su manejo, evitando la pérdida del usuario y que éste tenga que pararse y centrar su atención en el propio soporte, en vez de en la narración.

Además, también dentro de la competencia comunicativa, cada jugador ha de poder interpretar como signo las acciones de los demás actores implicados en el juego comunicacional, ya que, a veces incluso, la correcta interpretación de las mismas permitirá su propia supervivencia dentro del entorno.

¹² García García, F.: *Nuevas Tecnologías y Narrativa Audiovisual*, en Peña Timón, V. (coord.): *Comunicación Audiovisual y Nuevas Tecnologías*, ed. Universidad Málaga, Málaga, 1998, pp. 206.

El lector también habrá de saber modificar su centro de atención en el transcurso de la historia. El objetivo marcado al inicio por el autor (centro de atención) es una excusa para catapultar el juego, pero la propia narración irá proponiendo nuevos objetivos, y lo que debía captar la atención al principio, variará con el discurrir de la propia historia. El lector ha de saber leer modificando dicho centro de atención en cada momento y adaptándose a los nuevos acontecimientos que propondrán lo que es importante en cada instante de la narración, ya que la historia se va reestructurando a medida que avanza. En definitiva, el lector, para que pueda establecer una comunicación eficaz con los demás miembros de la comunidad virtual, deberá saber «navegar» por el entorno y abandonar las constricciones a las que tradicionalmente está acostumbrado en la lectura de textos lineales.

Otra importante novedad radica en el tipo de comunicación predominante en los juegos de rol.

En este entorno sintético, la comunicación que se establece tiene su materialización en las imágenes. La palabra pierde su poder dominante, pasa a un segundo plano, ya no es el centro de la comunicación, y los lectores establecen las relaciones a través de las imágenes, de la manipulación de los objetos, de su propia representación como personaje... El texto escrito puede ser utilizado, construyéndose un intercambio similar al que acaece en los IRC (Internet Relay Chats), pero esta modalidad es poco utilizada dentro de los juegos de rol, aunque es posible y necesaria en momentos determinados.

Por tanto, la comunicación que se crea tiene como pilar fundamental las imágenes. En este sentido y en primer lugar, hay que destacar que cada lector, en la elección de las características del personaje, está manifestando a los demás una serie de indicios sobre el modo de ser, comportarse, actuar... La concreción en un cuerpo figurado es un mensaje que se envía acerca de la personalidad del actante e incluso puede dejar entrever el modo de ser del lector que se proyecta en él, que lo maneja.

Estas identidades, aunque figuradas, tienen la característica de ser estables, es decir, cada lector se representa de la misma manera a lo largo de toda la trama, ya que, en caso contrario, el proyecto comunicativo no se ejecutaría pues no se podría intuir con qué actante de la historia se está llevando a cabo la comunicación, y sería imposible prever sus respuestas y acciones futuras, dificultando la acción pragmática del resto de usuarios.

También son una forma de comunicación las acciones que se ejecutan en el discurrir de la historia. Cada uno de los actos que se desarrollan en el espacio de la comunicación se erige como una información acerca del mundo virtual y del propio sujeto que la realiza. Así, la comunicación que se instaura mediante estas nuevas tecnologías no se basa en la palabra, sino en la manipulación del entorno, manipulación representada mediante imágenes, pero que es consecuencia de acciones volitivas de los lectores.

Asimismo, las posibilidades de comunicación entre los lectores pueden variar desde la cooperación en el discurrir de la historia, creando comunidades

virtuales que se ayudan mutuamente, hasta la competitividad más extrema, procurando eliminar a los adversarios. Así, este mundo virtual se asemeja al mundo real, en el que cada individuo se agrupa con otros en función de sus gustos y/o necesidades.

En definitiva, el lector de los juegos de rol a través de Internet se convierte ahora en lectoautor que colabora en la realización del texto narrativo audiovisual, que efectúa un recorrido por este entorno virtual en función de sus apetencias. Es el lectoautor el que elige el principio y el fin de la narración, principio y fin que serán diferente para cada uno de los lectoautores implicados, ya que éstos (el principio y el fin) se crean en el ejercicio de la lectura del texto, que queda clausurado cuando el interactor decide «desengancharse» del entorno sintético.

A MODO DE CONCLUSIÓN

La configuración de las narraciones audiovisuales interactivas es un campo incipiente que aún está poco explorado desde el punto de vista semiótico.

Aunque la idea de crear una obra abierta no es nueva, (antecedentes de ello encontramos en los movimientos dadaístas, Bertolt Brecht, con la puesta en marcha de prácticas como los happenings, performances...), la potestad que se le da a los lectores alcanza aquí grados insospechados.

La labor del autor se materializa en la construcción de un entorno en el que se desarrollará la historia y en el que lo principal será la interrelación entre los distintos personajes, independientemente del objetivo inicial que catapultó la narración.

La adhesión e implicación de los usuarios es máxima, ya que no es un espectador pasivo que contempla, ahora crea la historia, elige el camino, construye al personaje con el que se identifica, enlaza las acciones en función de sus deseos, de su personalidad, de su situación emocional. Además, se relaciona y enfrenta con otros personajes tras los cuales hay un ser humano, rivaliza o coopera con ellos, crea verdaderas comunidades dentro de un entorno coherente y con reglas propias de funcionamiento en el que las constricciones impuestas por el autor de la narración son mínimas y apenas percibidas.

Todo ello ofrece nuevas posibilidades en la creación de estos textos audiovisuales, nuevas posibilidades vehiculadas por las nuevas tecnologías. Pero no debemos caer en la fascinación de la digitalización, no debemos construir proyectos efectistas en los que la tecnología tiranice al texto, en los que el contenido no esté estudiado, en los que lo importante sea la simple muestra de las posibilidades tecnológicas para crear ese aura de novedad, de contribución al avance de la sociedad, de «estar a la última»: el medio es el que ha de adaptarse al contenido, y para ello se debe llevar a cabo un profundo estudio sobre los modos de actuación tanto del autor como del lector, para favorecer la creación de textos cuya riqueza comunicativa sea el principal exponente.

BIBLIOGRAFÍA

- A.A.V.V.: *Análisis del discurso. Hacia una semiótica de la interacción textual*, Cátedra, Madrid, 1989.
- A.A.V.V.: *Elementos para una semiótica del texto artístico*, Cátedra, Madrid, 1988
- AA.VV.: *Videoculturas de fin de siglo*, Editorial Cátedra. Madrid 1993.
- BETTETINI, G. y COLOMBO, F.: *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Paidós, Barcelona, 1995.
- BETTETINI, Gianfranco: *La conversación audiovisual*. Editorial Cátedra. Madrid 1996.
- BURDEA, Griore: *Tecnologías de la Realidad Virtual*. Editorial Paidós. Barcelona 1996.
- CASEY LARIJANI, L: *Realidad Virtual*. Editorial McGraw-Hill. Madrid 1994.
- DEL PINO GONZALEZ, L.M.: *Realidad Virtual*. Editorial Paraninfo. Madrid 1995.
- ECO, U.: *Obra abierta*, Ariel, Barcelona, 1985.
- GARCÍA JIMENEZ, J.: *Narrativa Audiovisual*, Cátedra, Madrid, 1993.
- GARCÍA LÓPEZ, M., y RUIZ DEL OLMO, F.J. (coords.): *Nuevas Tecnologías, Nuevos Medios*, Universidad de Málaga, Málaga, 1997.
- GOLDBERG, R.: *Performance Art. From futurims to the present*, Thames and Hudson, Slovenia, 1.993.
- PEÑA TIMÓN, V. (coord.): *Comunicación audiovisual y nuevas tecnologías*, Universidad de Málaga, Málaga, 1998.
- PEÑA TIMÓN, V.: *El programa narrativo en el relato audiovisual*, Universidad de Málaga, Málaga, 1998.
- PEÑA TIMÓN, V.: *La imagen narrativa y nuevas tecnologías*, Universidad de Málaga, Málaga, 1998.
- POSTIGO GÓMEZ, I.: *El guión en los productos interactivos*, Festivales de Andalucía Publicaciones, Málaga, 2000.
- RHEINGOLD, H.: *La comunidad virtual*, Gedisa, Barcelona, 1996.
- RHEINGOLD, H.: *Realidad virtual*, Gedisa, Barcelona, 1994.
- VILCHES, L.: *La lectura de la imagen: prensa, cine y televisión*, Paidós, Barcelona, 1995.
- WOLLEY, B.: *El universo virtual*, Acento, Madrid, 1994.