Hacia una definición del relato audiovisual interactivo

POR **CLAUDIA RAUSELL KÖSTER**

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, matiza la noción de discurso audiovisual, definiéndose en función de la proporción de la presencia de la imagen en movimiento, con respecto a otro tipo de mensajes como, por ejemplo, los verbales.

1. El relato interactivo

1.1 La disciplina narrativa audiovisual ante los discursos interactivos

Últimamente se ha generado una enorme expectación en torno al fenómeno de la emergente narrativa interactiva sea en Internet, CD-Rom u otros soportes interactivos como los videojuegos. Todas las disciplinas, sean nuevas como el diseño en Internet, simplemente jóvenes como la comunicación audiovisual, la publicidad o la informática, o ya consolidadas como la teoría literaria, parecen tener algo que decir a propósito de este nuevo fenómeno que además les obliga a un proceso de redefinición de conceptos precedentes, afines o adyacentes que adquieren nuevos matices fruto de la confrontación y oposición a esta nueva realidad.

En esta tesitura se encuentra la narrativa audiovisual cuando se enfrenta con relatos interactivos que incorporan el componente audiovisual. Esta joven disciplina, cuando apenas si ha finalizado el proceso de definición y adaptación de los términos procedentes de la teoría narrativa literaria y de las teorías de la comunicación, de las que es deudora, se ve obligada a acometer un nuevo esfuerzo conceptualizador que matice y defina su idiosincrasia y sea capaz de dar cuenta de otros fenómenos nuevos y emparentados como la narrativa interactiva. En este proceso quisiéramos aportar nuestro granito de arena, intentando subrayar algunas de las características que tendrá que tener en cuenta una futura definición de relato audiovisual

Fundación Telefónica
Telefónica

interactivo.

1.2 El discurso interactivo

Definíamos en otro lugar el discurso interactivo 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 constituía un multi-discurso aquellas estructuras arbóreas en la que cada uno de los itinerarios de lectura propuestos constituía un discurso diferenciado.

Estos discursos se componían de fragmentos que podían 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.

1.3 El relato interactivo

Los discursos tienen distintos ?modos? (según la terminología utilizada por Calsamiglia, 1999) de organización: narración, descripción, argumentaciones, explicación o diálogo. Podríamos 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. A partir de las teorías de Genette (1971), aplicadas al relato cinematográfico por Metz (1972) y matizadas por Gaudreault y Jost (1995), el relato se caracteriza por: tener unidad, un principio y un final; poner en juego dos temporalidades: el tiempo de la historia y el del discurso (o tiempo de lectura o visionado); e irrealizar la cosa narrada: presentándola como distinta de la realidad al situarla en un tiempo y espacio alejados.

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.

1.4 Distinción entre relato interactivo y juego

Tal y como advertía Genette a propósito del relato moderno, o Vanoye (1991) a propósito del cine no comercial, no todos los relatos se someten al modelo del relato clásico con un planteamiento, nudo y desenlace, linealidad temporal y clausura narrativa, pero lo cierto es que debemos matizar con García Jiménez y Peña Timón (2001) que la historia consiste en una sucesión de acontecimientos de interés humano que no debe confundirse con la simple sucesión cronológica de acontecimientos o la mera exploración del espacio propuesta por muchos videojuegos. Ahora bien con toda la interactividad u optatividad que queramos introducir.

Fundación Telefónica
Telefónica

Distinguimos entre tramas principales y tramas secundarias, entre nudos y satélites para Barthes (1970) y Chatman (1990). Las tramas principales son las que necesariamente tendrán que tener una continuidad lógico-causal o temporal, es decir, no una relación de mera sucesividad. Las tramas secundarias una vez exploradas deberán necesariamente o bien reenviar al lector a una rama principal u obligarle a que desande el camino y pruebe la otra opción.

1.5 El relato y multi-relato interactivo

Siendo el relato un discurso, éste podrá constituir un relato o un multi-relato en función de cómo estructure la información.

Relato interactivo: estructura lineal con digresiones
– optatividad referida a las ramas secundarias y no requerida

Multi-relato interactivo: estructura arbórea
– de opciones excluyentes
. optatividad referida a ramas principales o secundarias
– de opciones no excluyentes (programa con intra-interactividad inteligente
. optatividad referida a ramas secundarias

Si articulamos la información a partir de una estructura lineal con digresiones construiremos un único relato. La concatenación causal de las acciones, los nudos se encontrarán en el tronco principal o discurso lineal mientras que la optatividad, que no será requerida, se limitará a las tramas secundarias o satélites, que caractericen al personaje, expliquen su pasado, psicología, etc. Si por el contrario partimos de una estructura arbórea con optatividad requerida construiremos un multi-relato, donde cada rama principal con continuidad será un relato diferenciado.

Sin embargo, no toda optatividad implica la creación de un multi-relato. Se puede introducir interactividad sin crear relatos diferenciados. Ejemplo: raptan a la hija del usuario-protagonista y se plantean dos opciones: a) acudir a la policía, b) robar el dinero para el rescate. A partir de esta simple situación se puede desarrollar un doble relato: uno en el que el protagonista se dedica al robo del dinero, otro en el que el protagonista contacta con la policía. Pero también se puede truncar la continuidad de una de las ramas constituyendo un único relato: es decir el protagonista acude a la policía, pero ésta resulta ser incompetente y el protagonista no tiene más remedio que robar el dinero. El lector, una vez recorrida esa acción optativa, es reenviado u obligado a seguir la segunda rama: el robo del dinero.

Las opciones planteadas al usuario en la estructura arbórea del multi-relato podrán ser excluyentes o no, siempre y cuando estas últimas vehiculen única y exclusivamente tramas secundarias. Se puede plantear una estructura arbórea con opciones no excluyentes y recuperar esa rama secundaria no explorada en un estadio posterior: en un primer momento el usuario opta por robar el dinero, para ello contacta con un amigo que se niega a colaborar, y se

Fundación Telefónica

le plantea al usuario de nuevo la posibilidad de acudir a la policía. Evidentemente para ello el programa debe poder retener los recorridos realizados por el usuario para no presentarle como opción una acción ya explorada. Caso de hacerlo, caemos en la lógica del juego y nos alejamos del relato. Esto sólo es posible con un programa con intra-interactividad inteligente, según la terminología de Moreno (2002), puesto que cada rama planteará al usuario una optatividad diferente según el recorrido previamente realizado por el usuario antes de llegar a ese punto.

1.6 Grados de participación del lector-espectador en el relato interactivo

Un relato interactivo puede hacer que el lector-espectador participe en muy diverso grado y de formas muy diversas:

1) Participación como lector-investigador.
2) Participación como personaje:
. por inmersión (en primera persona)
. mediante un avatar (en tercera persona)
3) Participación como lecto-autor.

El lector-espectador como 1) lector-investigador puede decidir el orden de exploración o lectura para llegar a descubrir una historia inalterable. Como 2) personaje (ya sea protagonista, personaje principal o secundario, o antagonista), puede elegir cómo reaccionar a las situaciones planteadas (tomando decisiones, utilizando unos medios u otros, etc.) bien sumergiéndose en la historia en primera persona (si se trata de relatos audiovisuales se trataría de entornos virtuales) o en tercera persona (mediante un avatar si nos encontramos con relatos audiovisuales). Y, por último, también puede participar como 3) lecto-autor, que elige uno entre los distintos relatos del multi-relato creado: permitiéndole elegir, por ejemplo, entre el lugar y tiempo en que sucede la acción, el personaje protagonista, la situación inicial y las siguientes, etc.

1.7 La optatividad aparente y real en el multi-relato

En el multi-relato interactivo se pueden plantear como optativos todos y cada uno de los elementos que configuran la historia: los existentes (el tiempo, el espacio y los personajes), pero también el orden de las acciones y la concatenación causal (la situación inicial, o posteriores, sean principales o secundarias, los medios utilizados, etc.).

Siendo la historia una concatenación lógica de acciones, cada opción que se le plantea al lector en cada uno de los niveles del relato supone una multiplicación de variables y resoluciones diferentes. Por lo que el autor debe elegir qué aspectos se plantean como alternativos. La optatividad aparente puede ser de lo más variopinta y variada, pero ésta puede dar lugar a multitud de relatos con un sinfín de variables excluyentes o dar lugar a un número moderadamente reducido de relatos predeterminados que combinan variables compartidas con

Fundación Telefónica

los otros relatos, lo cual reduce considerablemente el trabajo del guionista y del informático. Me explico: un relato interactivo animado (al estilo de los videojuegos) puede, por ejemplo, dejarle elegir al usuario que el protagonista de la historia sea un personaje femenino o masculino y plantear la misma concatenación de las acciones, en el mismo escenario, variando tan sólo la apariencia del personaje y los medios utilizados para conseguir la acción. O, por el contrario, puede construir dos tramas diferentes adaptándose a la psicología femenina o masculina, respectivamente, creando situaciones, animaciones y decorados diferentes en uno y otro caso. O puede dejarle elegir entre un tiempo y espacio determinados en los que ocurre la acción y plantear la misma intriga variando tan sólo los decorados o construir dos tramas diferentes según ocurra en un espacio u otro. Y esto vale para los existentes, pero también para la concatenación lógica de las acciones: puede ?como hemos visto anteriormente con las tramas truncadas? dejarle elegir entre una continuación u otra pero construir una única trama principal con continuidad real.

1.8 Optatividad explícita e implícita en el relato interactivo

Otro aspecto a tener en cuenta es el grado de explicitud de la optatividad planteada. Cuanto menos explícitos sean los itinerarios propuestos, más sensación de interactividad generan en el usuario. Imaginemos un relato animado interactivo en el que el usuario participa como personaje en tercera persona: con un avatar, y se encuentra en un pasillo con dos puertas de madera cerradas y con una cómoda en la que hay un machete, una llave y, más allá, unas cerillas. El itinerario planteado y desarrollado puede ser único: o sea que aparezca la misma estancia tanto si abre una puerta como la otra, o que una no dé a ningún lado y la otra sí, pero si no se explicita cuál es la optatividad propuesta en ese momento concreto al usuario (que sólo puede seguir un itinerario cada vez) le parece que su grado de libertad es mayor. También podría ser que el machete y la llave fueran *links* interactivos con los que se pudiera abrir la puerta, pero no las cerillas que hemos colocado más alejadas estratégicamente y que son simple decorado. Al presentar los tres objetos, aquellos que sí son interactivos junto al tercero que no es interactivo, sin ningún elemento distintivo que los diferencie, la oferta de optatividad parece mayor, al tiempo que hemos guiado sutilmente al espectador hacia las opciones que sí tienen continuidad, puesto que al estar más próximas y ser más lógicas, son las primeras con las que prueba.

2. El relato audiovisual interactivo

2.1 La presencia del discurso audiovisual en medios y soportes interactivos

Hemos estado barajando ejemplos que se sirven de la imagen fija y de la imagen en movimiento sin referirnos a ellos como relatos o multi-relatos audiovisuales interactivos porque para ello debemos estudiar previamente si el concepto de discurso audiovisual puede aplicarse a estos nuevos productos discursivos.

Fundación Telefónica
Telefónica

Hasta ahora, mientras predominaba el discurso fílmico y televisivo, se había entendido por discurso audiovisual aquel que combinaba de una forma u otra la imagen en movimiento (lo visual) con el sonido (el audio). Sin embargo, el propio término no alude a una característica que hasta entonces sólo era propia de estos dos medios, el hecho de que el componente visual era y es, concretamente, imagen en movimiento. Entendiendo pues el discurso audiovisual como aquel que combina sonido e imagen en movimiento, podemos decir que aún está poco presente en Internet, aunque sí está muy presente en otros soportes interactivos como los videojuegos.

Este escaso desarrollo del discurso audiovisual en Internet y CD-Rom se debe tanto a problemas tecnológicos y económicos como a las propias características del discurso audiovisual. Internet y otros soportes digitales nacen como medios o soportes adaptados para transmitir mensajes escritos. Sólo posteriormente con la ampliación de la memoria de los ordenadores, pueden incorporar, aunque torpemente, el sonido, la imagen fija y la imagen en movimiento.

Tanto el sonido como la imagen en movimiento (discursos en esencia lineales y de flujo continuo) se adaptan mal a los contextos interactivos por varios motivos:

Causas de la inadaptabilidad de la imagen en movimiento a los contextos interactivos.
1) Naturaleza discursiva de la imagen en movimiento:
a. la linealidad
b. discurso de flujo continuo
2) Motivos económicos (caros de producir).
3) Motivos tecnológicos (utilizan mucha memoria).

1) Por su naturaleza discursiva:

a. Al ser discursos en esencia lineales se adaptan mal a la estructura arbórea que permite elegir entre una gama más o menos amplia de fragmentos intercambiables: ¿después de escuchar el primer movimiento de una sonata de Beethoven le dejamos elegir entre el segundo movimiento de la misma sonata o el segundo movimiento de las cantatas de Bach?

b. Al ser discursos de flujo continuo se trata de mensajes no fácilmente segmentables en lexias (unidades menores de lectura con significado según Barthes, 1970): éstas requieren que se respete un cierto orden en la transmisión de la información y que ésta sea recibida a una velocidad predeterminada. Puesto que, si no se acaba con la ilusión de realidad de la imagen en movimiento (que como sabemos no es más que un efecto óptico producido por la proyección a 25 *frames* por segundo o 24 fotogramas por segundo) o se acaba con la esencia rítmica de un fragmento musical o se pierde inteligibilidad en el discurso oral, ya que estamos acostumbrados a escuchar las palabras por bloques a un ritmo determinado. Pero qué duda cabe que se conjugan con otros motivos.

2) Por motivos económicos: la imagen en movimiento, reproduzca la calidad fotográfica o sea de animación, resulta extremadamente costosa de producir: podríamos idear una película de ficción interactiva donde le dejáramos elegir al espectador entre varias opciones para continuar

Fundación Telefónica
Telefónica

la historia: pero esto supondría haber grabado o diseñado previamente todas y cada una de las opciones disponibles con la consiguiente multiplicación exponencial del coste de un producto ya de por sí muy caro.

3) Por motivos tecnológicos: la imagen con calidad fotográfica, es decir imagen digital que reproduce las características de la imagen analógica o fotográfica, y sobre todo la imagen en movimiento, son documentos especialmente ?pesados? que requieren conexiones a Internet y procesadores potentes. En Internet por ejemplo, donde al contrario de lo que sucede con la comunicación punto a punto telefónica, la información no se transmite de forma continua sino a través de paquetes de información discontinua (buscando cada uno de estos el camino más adecuado para llegar a destino y realizando trayectos de lo más variopintos), y la lentitud de la conexión puede desvirtuar la naturaleza de un mensaje que es esencialmente continuo y lineal.

Lo cierto es que debido a estos problemas, tanto en Internet como en los videojuegos, se ha renunciado al uso de la imagen en movimiento cinemimética, según la terminología de Moreno, que ha sido sustituida por animaciones cineinfográficas cada vez más expresivas y realistas que sí permiten la interactividad y la ampliación de la optatividad sin multiplicar exponencialmente el tamaño en *bytes* del documento.

2.2 El discurso audiovisual interactivo: ¿un nuevo género de discurso audiovisual?

Veíamos que los discursos interactivos pueden articular tanto mensajes sonoros (orales, ruidos, música) como visuales (escritos o imágenes fijas) o audiovisuales (imágenes en movimiento: cinemiméticas o cineinfográficas). Nada pues que no se diera ya en medios como el cine o la televisión.

A esta combinación de discursos o mensajes, muy similar en gran parte de las obras, hasta ahora se la denominaba ?discursos audiovisuales? sin más especificación; sin embargo, con la llegada de medios y soportes interactivos, estos mismos elementos se han combinado de formas diversas variando la proporción de un tipo de mensajes sobre otros y creando nuevas configuraciones. Si bien no incorporan elementos nuevos, sí tienen distinta expresividad, haciendo que resulte embarazoso utilizar el mismo término con el ?apellido? interactivo para nombrar una realidad que nos parece bien distinta. Moreno habla de discurso o relato hipermedia, otros términos no son más afortunados. El problema radica en que cuando utilizamos los términos ?discurso? o ?relato audiovisual? no estamos tan sólo aludiendo a los medios o canales a través de los cuales se transmite, sino a una combinación específica de discursos con larga tradición histórica. Nos estamos refiriendo a un discurso donde a pesar de que cada género (informativos, documental, publicitario o película de ficción) tiene sus propias reglas específicas de combinatoria, siendo conscientes de que éstas han variado y evolucionado a través de la historia del cine y la televisión, todos ellos se supeditan a una combinación característica e identificable que establece las proporciones toleradas entre los distintos tipos de mensajes que lo componen. Así pues, el discurso audiovisual televisivo o cinematográfico actual está compuesto básicamente por imágenes en movimiento con sonido sincrónico. Siendo las primeras más importantes que el segundo. Es decir que aunque puede

Fundación Telefónica
Telefónica

incorporar, en mayor o menor medida, imágenes fijas, siempre prevalecen las imágenes en movimiento. O que a pesar de que puede contener fragmentos que carecen de sonido, o éste en ciertos casos puede cobrar autonomía con respecto a la imagen, el sonido es, en gran medida, sincrónico o está supeditado a la imagen (por ejemplo, la música no diegética dramática). De igual forma, aunque puede incorporar el lenguaje verbal escrito (por ejemplo, una sobreimpresión: ?Cinco años más tarde?), predomina ampliamente el lenguaje verbal oral.

Además, dentro de los discursos audiovisuales cada género tiene combinaciones normativas específicas. Si nos atenemos al relato audiovisual no hay más que echar un vistazo a la crítica cinematográfica o a los manuales para guionistas para comprobar que estas reglas existen y tienen vigencia (obras consideradas poco cinematográficas por la crítica: los bustos parlantes del cine francés de corte autorial; la consideración, por parte de algunos historiadores del cine, de los intertítulos del cine mudo como vestigios de la tradición literaria; o la recomendación de los guionistas consagrados: no lo digas, muéstralo, etc.). Normas que atañen al relato audiovisual pero que no se aplican, por ejemplo, al *spot* publicitario o la tertulia televisiva.

Siendo flexibles, pero sobre todo cautos, a la hora de describir 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… o como quiera llamarse) que combina de forma distinta los diferentes tipos de mensajes que alberga: siendo radicalmente distintas la combinación que presentan, por ejemplo, un videojuego, un CD-Rom educativo o una página web publicitaria.

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).

2.3 El relato audiovisual interactivo

El relato audiovisual interactivo sería un tipo de discurso audiovisual interactivo que, en tanto relato, aludiría a un tipo de discurso que narra una historia y que, en tanto audiovisual, incorporaría al menos fragmentos de imagen en movimiento (cinemimética o cineinfográfica) con sonido. Asimismo, en tanto interactivo, incorporaría la posibilidad de intervención del espectador en la historia de formas muy diversas. Así, podría participar como lecto-autor (tal y como lo denomina Moreno) o podría participar como personaje: principal o secundario, en tercera persona mediante un avatar o en primera por inmersión (concepto que tomamos de Murray).

3. Primera aproximación a las características del relato audiovisual interactivo

3.1 La imagen en movimiento

Fundación Telefónica
Telefónica

Aunque evidentemente es un poco pronto para establecer cuál será la combinación de discursos que resultará normativa en el nuevo género de relato audiovisual interactivo, podríamos, teniendo en cuanta las limitaciones tecnológicas y económicas actuales, aventurarnos a delimitar las características que, hoy por hoy, debe tener un relato interactivo para poder denominarlo relato audiovisual interactivo.

Características del relato audiovisual interactivo actual:
1) Participación del usuario:
a) como personaje en un multi-relato
b) como lecto-investigador de una historia inalterable de estructura lineal con digresiones
2) Optatividad propuesta de carácter visual (previsiblemente no explícita).
3) Participación del usuario centrada básicamente en desplazamientos espaciales.

1) Participación del usuario: 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, tendrá que ser como personaje: sea por inmersión o con un avatar. O que participe como lecto-investigador de una historia inalterable estructurada linealmente pero con digresiones. En los relatos interactivos en los que el espectador participa 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. Además, este tipo de participación supone un esfuerzo conceptualizador más previsible que resulte atractivo para los consumidores habituales de literatura que para los consumidores habituales de discursos audiovisuales a quienes este tipo de productos se dirige.

2) Optatividad propuesta de carácter visual: no sólo la representación de la historia deberá ser visual sino también la optatividad propuesta, que previsiblemente tenderá a ser no explícita para dar mayor sensación de optatividad y evitar la necesidad de recurrir al discurso verbal.

3) Participación del usuario centrada básicamente en desplazamientos espaciales: dado el desarrollo actual de la tecnología y, concretamente, del tipo de interfaces periféricas hegemónicas, las posibilidades de participación del usuario consistirán 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.

3.2 El problema de la doble temporalidad

Sin embargo, existe una característica que definía el relato literario ?que tanto Metz como Gaudreault y Jost aplican al relato audiovisual? que si bien no resulta problemática para

Fundación Telefónica

caracterizar productos audiovisuales como el relato cinematográfico, sí lo es a la hora de dar cuenta del relato en directo (por ejemplo, en programas como ?Gran hermano?) o del relato interactivo, sirviéndose ambos de tecnologías que no existían con anterioridad como es la retransmisión en directo y la interactividad (que supone una transmisión bidireccional casi en directo). Según estos autores, el relato se caracteriza por una doble temporalidad: la de la historia y la del relato o tiempo de lectura. Esta doble temporalidad permitía asegurar la labor organizadora y estructuradora del meganarrador que ordenaba los acontecimientos asegurando la coherencia y el sentido (llevándole a Jost a postular que en las vistas de los hermanos Lumière había evidentemente discurso pero no relato).

Sin embargo, tanto en los relatos en directo como en los relatos interactivos, el tiempo de la historia y el tiempo del discurso o relato coinciden, al menos en grandes segmentos, e incluso podrían coincidir a lo largo de todo el relato. Este hecho no niega la existencia del meganarrador, labor de demiurgo que precede al inicio de la historia y consiste en toda la labor de preparación de un programa como ?Gran hermano?: selección de personajes con problemáticas dispares, colocación de cámaras en lugares estratégicos, selección de tareas y pruebas que desencadenarán problemas y conflictos latentes, etc.; y, finalmente, selección en cada momento de una cámara u otra en la emisión en directo. La misma tarea de organización la ejerce el narrador del relato interactivo, que ha previsto y preprogramado todas y cada una de las elecciones posibles realizadas por el usuario.

En ciertos tipos de relato interactivo, como aquellos en los que el usuario participa como personaje y se presentan situaciones intemporales que suceden en estricta continuidad sin elipsis, el tiempo de la historia coincide con el tiempo del relato. En este tipo concreto de relato audiovisual interactivo confluye el discurso ?ahora en el sentido de Benveniste (1971), como discurso que marca las huellas de su enunciación? con el relato (aquel que crea un espacio homogéneo, coherente y diferenciado donde transcurre la historia y que borra las huellas de toda enunciación). Es decir, el tiempo y el espacio para la comunicación o interactividad (que Moreno denomina de selección) pueden ser los mismos que el tiempo y el espacio de la historia (espacio de representación). Un personaje de la historia puede dirigirse al espectador a través de la cámara o pantalla, y, acto seguido, interactuar con otros personajes en un espacio que no es exclusivamente espacio de comunicación con el espectador ni espacio de la historia. ¿Sigue en estos casos intacta esa concepción de la historia como existente en tiempo y lugar ajenos al del discurso o relato?

En estos casos podemos considerar que dicho tipo de relatos entra a formar parte de esos raros casos de isocronía contemplado por Genette, el grado cero del orden, la duración y la frecuencia temporal, que gracias a la imagen en movimiento da la impresión de que suceden aquí y ahora. O podemos pensar que efectivamente suceden aquí y ahora existiendo una única temporalidad, puesto que el orden de lectura elegido por el usuario podría modificar el orden de los acontecimientos de la historia (en el ejemplo de multi-relato con opciones no excluyentes que apuntábamos más arriba), o la duración de la historia variará necesariamente en función de la duración de la lectura-interactiva del relato que realiza el usuario. Evidentemente en ambos casos esas variaciones en el orden o duración están necesariamente previstas y preprogramadas. En estos casos nos vemos obligados o bien a excluirlos de la definición de relato o a redefinir el concepto relato para que dé cabida a estos nuevos productos discursivos.

Conclusiones

Fundación Telefónica
Telefónica

Somos conscientes de que es aventurado establecer las características de una nueva forma expresiva que se encuentra todavía en sus inicios y que previsiblemente tiene todavía un largo camino por recorrer hasta que se consolide un modelo hegemónico de relato audiovisual interactivo de los muchos hoy existentes. Sin embargo, no hemos querido dejar la oportunidad de reflexionar en presente, cuando todavía tienen el encanto, la variedad y la riqueza que tuvo el cine de sus primeros tiempos.

Con estas reflexiones en torno al naciente relato audiovisual interactivo simplemente hemos pretendido apuntar algunos de los problemas que la propia interactividad plantea a la noción de relato, así como subrayar algunos aspectos relativos a su naturaleza audiovisual que tendrán que ser tenidos en cuenta en una futura definición de relato audiovisual interactivo.

Bibliografía

BARTHES, R.: *S/Z,* Seuil, París, 1970.

BENVENISTE, E.: *Problemas de lingüística general*, Siglo XXI, Madrid, 1971.

CALSAMIGLIA BLANCAFLOR, H. y TUSÓN VALLS, A.: *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*, Ariel, Barcelona, 1999.

CHATMAN, S.: *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*, Taurus, Madrid, 1990.

GAUDREAULT, A. y JOST, F.: *El relato cinematográfico*, Paidós, Barcelona, 1995.

GENETTE, G.: *Figures III*, Seuil, París, 1972.

METZ, C.: *Ensayos sobre la significación en el cine (1968-72),* Paidós, Barcelona, 2002 (primera edición, 1972).

MORENO, I.: *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*, Paidós, Barcelona, 2002.

MURRAY, J. H.: *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*, Paidós, Barcelona, 1999.

PEÑA TIMÓN, V.: *Narración audiovisual. Investigaciones*, Ediciones del Laberinto, Madrid, 2001.

VANOYE, F.: *Scénarios modèles, modèles de scénarios*, Nathan, París, 1991.

Fundación Telefónica

Telefónica

Fundación Telefónica