



Narraciones Digitales: estructura, orden secuencial y grado de interactividad.

#EduNarraMoooc

En el diseño y creación de una Narración Digital multimedia intervienen una serie de factores importantes, que todo “arquitecto narrativo” debe tener en cuenta: estructura, orden secuencial y grado de interactividad.

1. **Estructura de la narración:** es decir, de qué manera el autor presentará la información de la historia. Si tendrá una estructura narrativa lineal o no lineal.
2. **Orden secuencial de acceso a la información:** es decir, en qué orden podrá acceder el usuario a las diferentes secuencias de información de la historia. Si accederá de forma ordenada, aleatoria o mixta.
3. **Grado de interactividad con el usuario:** es decir, si el usuario podrá interactuar y/o intervenir, en mayor o menor grado, con la historia.

Dichos factores, aunque los exponemos por separado, no deben tratarse como exclusivamente independientes, ya que son factores interrelacionados entre sí.

1 Estructura narrativa (linealidad definida por el autor):

En la globalidad de la historia, tanto narrador como usuario, al final siempre buscan encontrar un orden lógico que nos cuente o nos haga interpretar correctamente la historia, pero no siempre las narraciones se presentan de forma exclusivamente lineal.

Un autor puede presentar una Narración Digital de forma lineal o no lineal, es decir, puede seguir un orden lineal (inicio, nudo y desenlace) esperado o, por el contrario, ofrecer saltos en la historia temporales o caminos abiertos (no linealidad).

Referenciamos a continuación algunos de los tipos básicos de estructura que un autor puede establecer para su Narración Digital y que, como veremos, están estrechamente relacionados con el orden secuencial en el que el usuario podrá acceder a la información de la historia y, como no, también con su grado de interactividad (mayor o menor):

Estructura lineal: con un camino fijo y único (inicio, nudo, desenlace).

Estructura No lineal:

- Circular: con un camino fijo y único, sin inicio ni final.
- Ramificada o jerárquica: con escenas con diferentes opciones a seleccionar, que conducen a diferentes sucesos (puede tener componentes lineales o no lineales).

- Paralelas: se explican varias historias paralelas y relacionadas entre sí, en una misma narración.
- Otras: indexadas, contributorias, hipermedias, concéntricas, reticulares...

2 Orden secuencial (posibilidades de acceso a la información por parte del usuario):

En las Narraciones Digitales, y muy en relación como indicábamos con el tipo de estructura e interactividad que piense el autor para la historia a la hora de diseñarla, está lo que se denomina “orden secuencial” de acceso a la información de la historia, es decir, de qué manera podrá acceder el usuario a las diferentes secuencias que componen la narración. Si nos basamos en sistemas digitales (y con componente informático, como sería el caso de las ND interactivas), el usuario puede acceder a los contenidos de forma:

- **Ordenada y guiada:** la historia presenta una secuencialidad con un orden establecido por el autor y el usuario accede a las diferentes fases de la historia de manera ordenada y guiada, ya sea en base a una estructura lineal o no lineal y, normalmente, con poca o nula interactividad (por ejemplo: un video instructivo, una presentación en diapositivas o la mayoría de películas). El usuario aquí es pasivo.
- **Aleatoria:** el acceso a la información de la historia, por parte del usuario, se da sin un orden establecido. El usuario decide cómo explorar la información y navegar libremente por las diferentes secciones (como por ejemplo, los productos hipermedia, algunas enciclopedias multimedia, o ciertos videojuegos en el que el componente narrativo suele ser menor). Una ND con un orden secuencial completamente aleatorio corre el riesgo de poder resultar caótico para el usuario. El usuario aquí es activo.
- **O mixta:** en este caso, el usuario accede a las diferentes secuencias de la historia que se presentan de manera “guiada” por parte del autor (sea de forma lineal o no lineal), pero se le ofrece la posibilidad, en ciertos puntos, de elegir qué camino seguir (de ahí el cierto componente aleatorio). (Ejemplo: las novelas estilo “elige tu propia aventura” y también la mayoría de videojuegos con componente narrativo destacable). El usuario también es activo aquí.

3 Interactividad

La interactividad de nuestra Narración Digital debe poseer una finalidad, un motivo y un sentido, para que aporte calidad a nuestra narración. No por hacer una narración más interactiva o con una interactividad de mayor grado ésta será mejor... más bien al contrario, si no la diseñamos bien.

Grados de interactividad:

En la mayoría de ficciones interactivas el usuario, cuando interactúa, pone en escena las construcciones narrativas propuestas por el autor. Suele tratarse de un usuario participativo y activo, porque puede adoptar incluso el rol de protagonista de la historia que le viene dada, modificando (en mayor o menor medida) el orden secuencial en el que “consume” la información de la ND. Debe, por ejemplo, elegir las opciones que considere más convenientes dentro de esa ficción, aunque todas las posibles tramas, posibles acciones a activar o posibles elecciones disponibles de caminos a recorrer, ya suelen estar pre-diseñadas por el autor de forma “estratégica”.

Así pues, en las Narraciones Digitales, cada grado de interactividad tendrá unas repercusiones diferentes en el usuario y en la manera en la que experimenta con la historia.

Mientras el primer grado de interactividad implica una actitud más cercana a lo pasivo, el segundo grado obliga al usuario a pensar sus acciones antes de actuar. Y el tercer grado requiere una actitud plenamente activa por parte del usuario.

Según Isidro Moreno (2002: 96), existen estos 3 grados de participación del usuario en una relato interactivo:

- **Primer grado.** Interactividad selectiva. Es el más simple: seleccionamos un determinado botón y se “activa” alguna acción básica (pasar a la siguiente pantalla, iniciar un determinado sonido, etc.). El usuario se limita a seleccionar entre las opciones que le vienen dadas. No puede realizar transformaciones que no haya previsto el autor y tan sólo puede elegir el orden y la duración de su intervención.
- **Segundo grado.** Interactividad transformativa. Aquí, los efectos que producen las acciones del usuario tienen ciertas consecuencias, ya que se le ofrece la capacidad de realizar transformaciones que están también previstas por el autor, ya que las líneas argumentales se han diseñado y construido previamente. Así pues, el usuario puede seleccionar entre diferentes tramas propuestas, efectuar ciertos cambios en los escenarios, realizar movimientos de los personajes, o establecer cambios en los puntos de vista de la cámara, por ejemplo.
- **Tercer grado.** Interactividad constructiva. Es el grado más sofisticado de interactividad. Las acciones del usuario trascienden y se le permite la realización de acciones que van más allá de las comúnmente transformativas. Un ejemplo que cita Isidro Moreno, sería el juego de “Los Sims” (que podríamos aplicar a otros videojuegos o mundos virtuales como Minecraft, por ejemplo), en el que el usuario puede crear y transformar el mundo propuesto por el autor. Las narraciones de tipo transmedia también se englobarían dentro de este grado de interactividad.

Algunos ejemplos de Narración Digital con diferentes estructuras, secuencialidades e grados de interactividad.

Como hemos visto, los factores estructura, orden secuencial y grado de interactividad de una Narración Digital están interrelacionados entre sí y, según cómo los configuremos, tendremos un tipo u otro de Narración Digital.

Así, por ejemplo, podemos encontrarlos:

- Una narración diseñada por el autor en base a una **estructura lineal**, y en la que se ofrezca la información al usuario de forma **secuencial ordenada, guiada y sin interactividad**. En este tipo de Narración Digital el camino está prefijado por el autor y el usuario debe seguir sí o sí dicho orden, a la hora de conocer la historia, sin que pueda intervenir en él o modificarlo (un ejemplo sería una película con inicio, nudo y desenlace presentado de forma ordenada). El usuario aquí es pasivo.
- Una narración que posea, en cambio, una **estructura no lineal** por parte del autor, en la que el usuario accede también a ésta en un **orden secuencial ordenado** y, como en el caso

anterior, **sin interactividad** por su parte (algunas películas, como “El efecto mariposa”, “Memento”, “Pulp Fiction” o “Babel”, podrían ser un buen ejemplo). El usuario aquí sigue siendo también pasivo.

- Una narración que posea **estructura lineal o no lineal** pero que, por el contrario, sea **interactiva** para el usuario, pudiendo tomar algunas decisiones de “navegación” o caminos a elegir en la historia. Ello afecta al orden en el que éste pueda acceder a la información de la historia, por lo que estaríamos hablando de una **secuencialidad de tipo mixto**: secuencias ordenadas y guiadas, pero con cierto **componente aleatorio** (como por ejemplo, las narraciones estilo “elige tu propia aventura” o algunos videojuegos ramificados). Aquí el usuario es activo.
- Un producto que posea una **estructura no lineal, interactiva** y, además **aleatoria**, es decir, que el usuario pueda acceder a cualquier parte del contenido, en el orden que desee (recordemos, por ejemplo, ciertos productos tipo enciclopedias multimedia, o los contenidos hipermedia o ciertos videojuegos en el que el componente narrativo no suele ser tan predominante). Aquí el usuario es plenamente activo. Hay que tener en cuenta que una Narración Digital interactiva, no lineal y con secuencialidad aleatoria puede, como indicábamos, resultar caótica para el usuario, si no se ha cuidado al extremo su diseño previo por parte del autor.

Para ampliar:

Puedes encontrar más información sobre diferentes formas de estructurar la información para que el usuario pueda acceder a ella, en el siguiente enlace sobre “Introducción al diseño digital”:

http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/taller/introdis/cap01-estructuras.htm

Y también en el ebook de Caterina Ramón “El guión multimedia” (concretamente en las págs. 26 a 31). Este es el enlace: <https://es.scribd.com/doc/210296194/6-El-Guion-Multimedia>



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)