

## TRAYECTO DE SECANO

- Es reseñable la falta de un modelo de guion que pueda extenderse a todos los proyectos. Digamos que, a diferencia de otros medios narrativos más estandarizados, cada proyecto articula un modo de trabajo.
- El problema de la definición genérica. Y, por tanto, la dificultad de la puesta en marcha del aparato intertextual y la lógica narratológica. Los géneros en videojuegos pueden ser clasificados por sus mecánicas o por su temática. Esta escisión genera una falla en la aplicación de los conceptos narratológicos clásicos.
- La falta de grandes narrativas que citar. No hay realmente grandes relatos videolúdicos con los que ejemplificar los casos más comunes de la estructura narratológica.
- Mientras los juegos tiendan al entretenimiento, no podremos alcanzar el desarrollo global del poder narrativo y humano del medio.

## HERRAMIENTAS DEL NARRATIVE DESIGNER

### A.- HISTORIA

No debemos confundir el concepto de historia (*Narrative Design*) con diseño (*Game Design*). La historia es la herramienta del *Narrative Designer* y podemos definirla muy someramente como el flujo de la experiencia que puede ser separado de las mecánicas de juego. Lo ideal son unas mecánicas implicadas en el significado del juego, pero, como veremos con la práctica de *A Ghost Story*, raramente se produce esta convergencia. La historia es aquello que puede contarse como una narración: *The Last of US*, *Edith Finch*, *Firewatch*.

Es pertinente introducir la distinción narratológica entre HISTORIA, NARRACIÓN Y RELATO.

#### Análisis estructural del relato

##### El tiempo narrativo

Dentro del tiempo narrativo distinguimos dos dimensiones:

- 1.- El tiempo del discurso: la forma en cómo el narrador va presentando los acontecimientos
- 2.- El tiempo de la historia: la forma en cómo suceden los hechos cronológicamente.

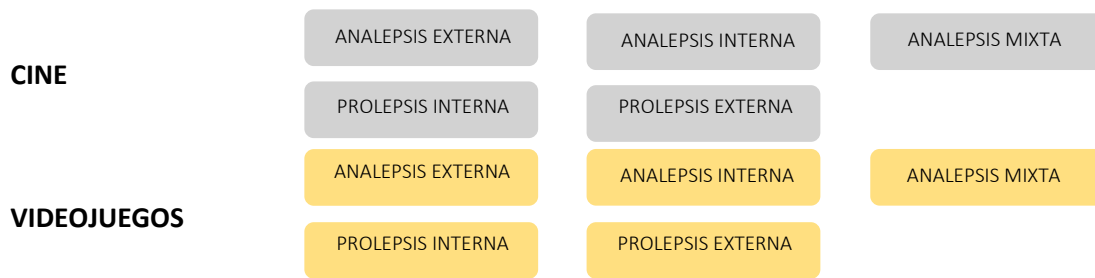
##### **Orden**

Es la disposición del orden temporal de la cadena de acontecimientos en el relato. Encontramos el **relato lineal**, cuando el orden es desde el punto de referencia o de inicio de la historia hasta el final. En el caso contrario nos encontramos con un **relato fragmentado** y podemos identificar los distintos tipos de **anacronías**: la anacronía es una **discordancia entre el orden de la historia y el orden del relato**; los dos recursos de anacronías más frecuentes son:

*Analepsis*: es la evocación de un acontecimiento anterior al momento en que se encuentra el relato. Dentro de la *analepsis* podemos identificar tres variantes: la *analepsis externa*, cuando el recuerdo es anterior al punto de partida del relato primero; la *analepsis interna*, cuando el punto de partida del recuerdo es posterior al punto de partida del relato primero; y la *analepsis mixta*, cuando el recuerdo da inicio en un tiempo anterior al punto de partida del relato primero y llega a unirse con este punto.

*Prolepsis*: es cuando el narrador nos da a conocer con anticipación un acontecimiento que puede estar dentro del relato primero (hablamos de *prolepsis interna*) o también cuando es una

anticipación de algo pero que no ocurre ni se menciona a lo largo de la historia, aquí hablamos de *prolepsis externa*, cuando es una predicción de un hecho que no se cuenta en la historia pero que ocurrirá.



### Duración

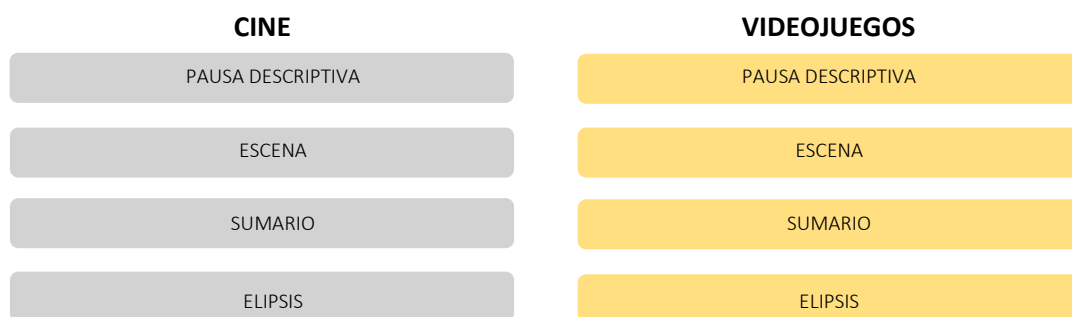
Es la relación entre el tiempo que duran los sucesos de la historia y la extensión del texto. Dentro de la duración (imposible de calcular en novelas y juegos, pero sí en películas) no hay ninguna manera de medir el tiempo del relato pues éste varía de lector a lector o jugador a jugador. Por tanto, lo importante es identificar las variantes de ritmo dentro del texto. A estos cambios de ritmo les llamamos *anisocronías* y pueden dividirse en cuatro tipos:

*Pausa descriptiva*: es la forma máxima de desaceleración, no pasa nada en cuanto a acción; el texto está dedicado a una descripción, pensamiento, pequeño recuerdo, etc. Interludio.

*Escena*: aquí no hay ni aceleración ni desaceleración, sino una correspondencia entre el tiempo del relato y tiempo de la historia, es importante decir que esta identidad no es absoluta ni comprobable, sino que es una mera convención, mayormente la podemos apreciar en los diálogos.

*Sumario*: el tiempo del relato es menos extenso que el tiempo de la historia. Aquí el narrador puede reducir las acciones de semanas, meses y años en solo un párrafo.

*Elipsis*: es cuando se refleja en el relato que ha pasado algún tiempo, pero solo se insinúa, no se cuenta. Puede ser *explícita* cuando está marcado en el texto e *implícita* cuando se deduce del texto.



### Frecuencia narrativa

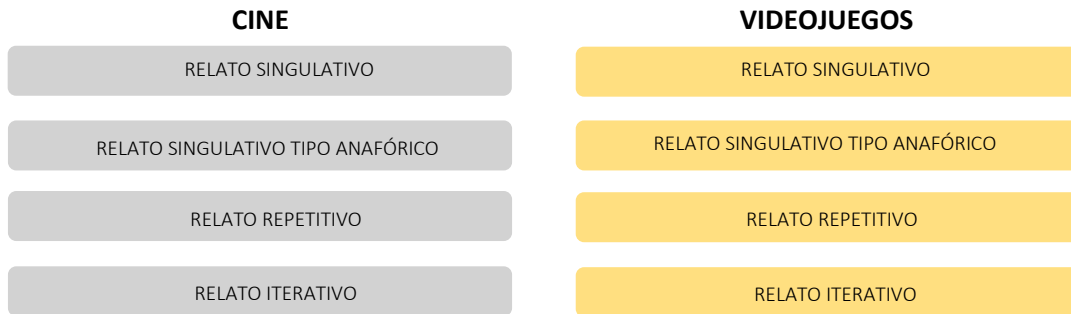
Nos referimos a la periodicidad con que se relatan los acontecimientos. Se divide en cuatro grupos:

*Relato singulativo*: cuando se cuenta una sola vez un acontecimiento que ocurrió sola una vez.

*Relato singulativo tipo anafórico*: consiste en contar un acontecimiento la cantidad de veces que sucedió.

*Relato repetitivo*: consiste en contar más de una vez un acontecimiento que ocurrió solo una vez.

*Relato iterativo*: consiste en contar una vez acontecimientos idénticos que se repiten con cierta frecuencia.



### El modo narrativo

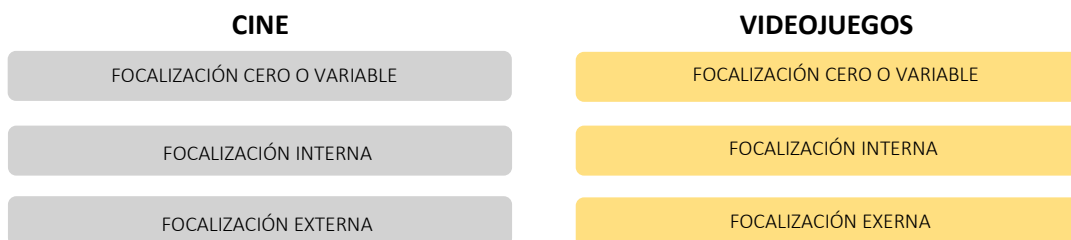
#### **Focalización**

Es el ángulo de visión del narrador, o el personaje cuya óptica orienta el enfoque narrativo. Identifica tres tipos de variantes de focalización:

*Focalización cero*: es cuando el narrador conoce los sentimientos más íntimos de sus personajes, sabe más que todos ellos.

*Focalización interna*: el narrador filtra su relato por uno de sus personajes, cuya óptica se convierte en el punto de vista de referencia. Pero esta focalización no se da "completamente" pues el personaje se niega a darnos a conocer muchos de sus sentimientos, pensamientos o ideas. Igualmente, no puede conocer los sentimientos de otros personajes. ¿Cómo podría conocer esa información?

*Focalización externa*: el narrador queda fuera de los personajes, solo informa sobre lo que los personajes hacen y dicen.



### La voz narrativa

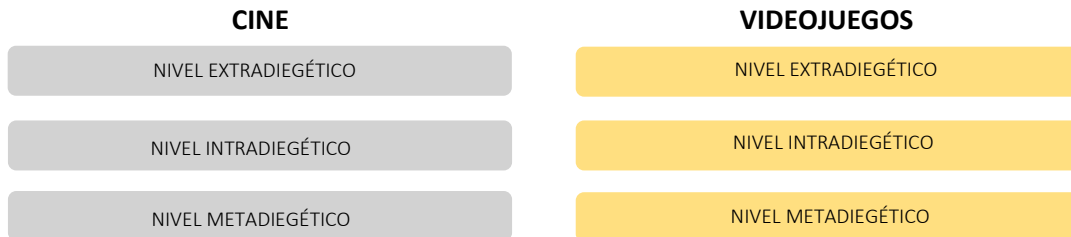
Aquí encontramos los niveles narrativos y el tiempo del relato, dentro de los niveles narrativos, Genette distingue tres niveles de narración, llamados también niveles diegéticos.

#### **Niveles narrativos**

*Nivel extradiegético:* es básicamente, el relato primero, cuando el emisor es el narrador y el receptor es el narratario.

*Nivel intradiegético:* es cuando el emisor ya no es el narrador sino un personaje y el receptor ya no es el narratario o lector, sino es otro personaje del relato primero.

*Nivel metadiegético:* es cuando hay otra narración dentro de la narración, supongamos que un personaje del relato cuenta una historia a otro personaje, entonces se produce un nuevo relato.



*Nivel metaléptico:* es cuando hay una interferencia entre estos niveles. Un narrador, perteneciente al nivel extradiegético puede aparecer en el nivel intradiegético. Esta metalepsis narrativa deviene de la definición de metalepsis retórica. Esta última puede afectar al nivel de Narrative Designer cuando en una ludofrase el jugador toma el antecedente por el consiguiente o viceversa.



**Esquemas de niveles narrativos y ludonarrativos**



**Imagen 2. Niveles ludonarrativos.**



Imagen 1. Niveles narrativos.