

TÉRMINOS DE LUDONARRATIVA

TIEMPO NARRATIVO

Luis Navarrete

Guion de Videojuegos y Ficción Digital

FÁBULA - 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 hemos visto con la práctica de *A Ghost Story*, esta convergencia puede resultar muy compleja. La historia es aquello que puede contarse como una fábula: *The Last of US*, *Edith Finch*, *Firewatch*.

Análisis estructural del relato

El tiempo narrativo

Dentro del tiempo narrativo distinguimos dos dimensiones:

- 1.- El tiempo de la fábula: 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, aquí 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 de la fábula**; los dos recursos de anacronía 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, aquí 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.

CINE

ANALEPSIS EXTERNA

ANALEPSIS INTERNA

ANALEPSIS MIXTA

PROLEPSIS INTERNA

PROLEPSIS EXTERNA

VIDEOJUEGOS

ANALEPSIS EXTERNA

ANALEPSIS INTERNA

ANALEPSIS MIXTA

PROLEPSIS INTERNA

PROLEPSIS EXTERNA

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/fábula y tiempo de la historia, es importante decir que esta identidad no es absoluta ni comprobable, sino que es una mera convencionalidad, mayormente la podemos apreciar en los diálogos.

Sumario: el tiempo de la fábula 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, secuencia de juego, etc.

Elipsis: es cuando se refleja en la fábula 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.

CINE	VIDEOJUEGOS
PAUSA DESCRIPTIVA	PAUSA DESCRIPTIVA
ESCENA	ESCENA
SUMARIO	SUMARIO
ELIPSIS	ELIPSIS

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.

CINE

RELATO SINGULATIVO

RELATO SINGULATIVO TIPO ANAFÓRICO

RELATO REPETITIVO

RELATO ITERATIVO

VIDEOJUEGOS

RELATO SINGULATIVO

RELATO SINGULATIVO TIPO ANAFÓRICO

RELATO REPETITIVO

RELATO ITERATIVO