



Diseño Narrativo: Narrativas Lineales y No Lineales

Julián Santiago Delgadillo Aponte¹

Resumen:

El diseño narrativo es un recurso y área del conocimiento aplicado que aúna la narración de historias con la interactividad para dar lugar a experiencias inmersivas. Este texto se centra en cómo combinar el aspecto narrativo con elementos del juego para permitir a los usuarios interactuar con las historias a través de técnicas y estrategias no lineales, y desarrollando personajes y escenarios relevantes para los espectadores. Además, se exploran en él algunos métodos para equilibrar el relato y la jugabilidad, lo que mantendría el interés por parte del lector. El enfoque de lo que se presenta a continuación es proveer herramientas teóricas y prácticas para diseñar narraciones que no sólo aporten información sino también cuenten con un sentido de juego.

Palabras clave:

Narrativa, Interactividad, Lúdica (Juegos), Experiencia de usuario, Historias.

¹ Profesor de pregrado de la Facultad de Diseño de Interacción. Universidad Santo Tomás Seccional Tunja, Máster en Diseño Estratégico por la Universidad de Palermo (Italia). Contacto: julian.delgadillo@usantoto.edu.co

Abstract:

Narrative design is a resource and area of applied knowledge that combines storytelling with interactivity to create immersive experiences. This text focuses on how to combine narrative with game elements to allow users to interact with stories through non-linear techniques and strategies and by developing characters and scenarios that viewers find relevant. In addition, some methods are explored to get both storytelling and gameplay in balance, which would keep the reader interested. The focus of what is presented below is to provide theoretical and practical tools to design narratives that not only provide information but also have a sense of play.

Key words:

Narrative, Interactivity, Ludic (Games), User experience, Stories.

Introducción:

La articulación entre interactividad y *storytelling* que resulta en diseño de narrativas permite estructurar relatos dentro de productos que cambian conforme el lector interactúa con ellos, con el propósito de mejorar expandir la experiencia de los lectores y usuarios, llevándolos a través de viajes emocionalmente más impactantes. Esta disciplina no trata sólo del desarrollo de diálogos o tramas, sino que también involucra la creación de personajes, mundos y sistemas que interactúan con las elecciones del *lector-jugador*. Un diseño narrativo que ha sido pensado detalladamente puede hacer que la historia se juegue en vez de limitarse a ser relatada. En este sentido, esta herramienta es especialmente útil en el *Game Design*, porque a diferencia de otros medios donde la narrativa es lineal, aquí el jugador se convierte más

en un participante activo influyendo sobre cómo se desarrollará la historia.

Narrativas no-lineales

Las narrativas no lineales se construyen de modo que los lectores puedan influir en el desarrollo de la historia a través de sus decisiones, creando experiencias dinámicas con múltiples posibilidades, combinaciones y desenlaces. Para desarrollarlas, se usan algunos recursos que tienen como objetivo despertar el interés de los lectores y usar su motivación como motor del desarrollo.

La ramificación narrativa o *branching*, que implica presentar situaciones en las que las decisiones del jugador dividen la historia en varias rutas posibles con diferentes finales, es una herramienta común para crear relatos no lineales. Por ejemplo, Chris Crawford, en su obra *Interactive Storytelling* de 2004, ilustra esta técnica. La modularidad narrativa divide el relato en módulos o bloques que pueden ser alterados por el jugador y tiene como objetivo crear experiencias interactivas. En el libro de 2003 *Rules of Play*, Katie Salen y Eric Zimmerman discuten la versatilidad y la flexibilidad de este último.

Por otra parte, la narrativa emergente, que consiste en una serie de caminos que crean historias a partir de las mecánicas de un juego sin guion predeterminado y de la interacción del jugador con el entorno, es una forma de construcción abierta de la experiencia. En *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Jesper Juul explica cómo las historias pueden surgir de sistemas abiertos.

Aplicaciones

Las metodologías para el desarrollo de narrativas no lineales están normalmente asociadas con la creación de videojuegos, no obstante, estas tienen aplicaciones tanto dentro como fuera de este medio influyendo en otras áreas como la comunicación y el entretenimiento. En la industria de los videojuegos, el diseño narrativo es fundamental para crear experiencias inmersivas y que conecten emocionalmente con los jugadores, un ejemplo destacado de diseño narrativos se presenta en el juego *The Last of Us*, donde la historia, los personajes y el entorno están integrados de tal forma que la narrativa se convierte en una parte esencial de la experiencia del jugador. En este ejemplo, las posibilidades en cuanto a la toma de decisiones conducen al usuario a través de un amplio espectro emocional, utilizando recursos de *storytelling* interactivo para generar devenir entre el jugador, los personajes y las situaciones para de esta manera provocar una experiencia de usuario intensa.

Hablando de otros entornos fuera de los videojuegos, el diseño narrativo se aplica en áreas como la publicidad, educación y el diseño. En publicidad, por ejemplo, campañas disruptivas como *The Man Your Man Could Smell Like* de la reconocida marca *Old Spice* utilizan una narrativa humorística y consistente para crear una identidad de marca fuerte y memorable, combinando *storytelling* con interacciones en puntos de contacto de redes sociales. Asimismo, en la educación los elementos curriculares con enfoques de diseño narrativo se emplean en plataformas de aprendizaje como *Duolingo* o *Grasshopper*, contexto donde la narrativa gamificada motiva a los usuarios a aprender a través de historias y personajes que evolucionan a medida que el usuario supera retos.

También, las experiencias inmersivas como los *escape rooms* o las narrativas *transmedia* (donde una historia se cuenta a través de múltiples plataformas y formatos) se benefician del diseño narrativo, en la creación de mundos que los participantes pueden explorar de manera interactiva. Un ejemplo de lo anterior es *The Blair Witch Project*, que utilizó sitios *web*, vídeos y la comunicación entre usuarios reales para construir un relato que trascendió la película misma, sumergiendo a la audiencia en una experiencia innovadora.

Conclusiones:

El diseño narrativo es una herramienta con múltiples aplicaciones que trasciende los medios tradicionales, impactando una variedad de industrias al crear experiencias inmersivas que estimulan la motivación de los usuarios al combinar *storytelling* con interactividad, permitiéndoles no sólo consumir contenido, sino también participar activamente en su desarrollo convirtiéndolos en jugadores. Contando con el respaldo de los mencionados autores, entre algunos más que han recogido en sus trabajos bibliográficos experiencias de la aplicación del diseño narrativo, es acertado decir que este recurso fortalece la manera en que las historias se experimentan, generando devenir entre los espectadores y contenidos.

Referencias:

- Crawford, C. (2004). *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. New Riders.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. MIT Press.