Guía didáctica para elaborar un cuento interactivo fantástico

Lic. en Humanidades y Lengua castellana

UGC

2021

NOTA:

Esta guía forma parte de los anexos de la monografía titulada: Uso de narrativas interactivas como estrategia didáctica para la creación de un cuento fantástico, como Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al título de Licenciada en Humanidades y Lengua Castellana, en la Universidad la Gran Colombia.

Elaborado por: Ingrid Dayana Pacheco Castañeda

Introducción

El presente documento se dispone como una propuesta para la elaboración de un cuento interactivo enfocado en la creación y evaluación del género fantástico. Esto como una alternativa para aplicarla al aula e incentivar a la población estudiantil a escribir contenido literario basado en su creatividad, estimular procesos de escritura automática y potenciar el papel del lector, que sin este último las historias interactivas no podrían ser reescritas una y otra vez.

Aspectos teóricos a tener en cuenta de la literatura fantástica

El autor en el que se basó para la identificación de los distintos géneros en el campo de lo fantástico fue Todorov, quien en su ensayo: Introducción a la literatura fantástica, publicado en el año 1994, definió y postuló categorías para clasificar obras dentro del terreno de lo fantástico.

> **"Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural" (Todorov, 1994, p. 24)**

Sin embargo, la motivación de esta guía no es limitarse únicamente en la lectura de cuentos pertenecientes al género; sino, en la producción de los mismos, donde se pueda evaluar la apropiación de conocimientos por parte de los estudiantes a quien se les comparta e imparta este material.

Narrativas interactivas: Lo esencial

Las narrativas interactivas se pueden definir como:

La "ficción interactiva (metodología muy utilizada dentro del subgénero de los videojuegos denominado <<aventuras conversacionales>>) es un método narrativo no lineal que involucra al participante en la historia haciéndole tomar decisiones en determinados momentos críticos y cuyas consecuencias provocan uno u otro desenlace." (de Diego & Fandos, 2013, p.3).

Se podría decir que, la ficción interactiva es una conversación que se da entre los personajes y el lector. Este último es el que decide acorde a lo que se le ha presentado a lo largo del texto, un "trabajo en equipo" que permite la construcción de uno o más textos narrativos.
En el artículo "Historias del ordenador" del autor Xavier Berenguer; pese a que, en su fecha de publicación, el autor consideraba que el género se encontraba apenas en formación por la limitación de los soportes digitales (fecha de publicación julio-agosto de 1998) reconocía el potencial narrativo de los videojuegos:

En los juegos del género de aventura, (...), el jugador explora unos mundos visuales, resuelve diversos enigmas y obstáculos y, poco a poco, va desvelando la historia que hay detrás de estos mundos. (...) De esta clase de juegos no resulta una única historia, sino infinitas historias, una para cada lector-espectador. (2007, párr. 4)

Esto como punto de partida para hablar de una alternativa a la estructura de la escritura tradicional, permitir que el ordenador sea un medio, cumpliendo su función de que el espectador o lector tenga la posibilidad de intervenir en la historia.

Es necesario aclarar que, el autor hace mención de no dejar de lado la estructura lineal, después de todo las narrativas interactivas están compuestas por caminos que llevan a diferentes desarrollos de la historia; pero estos, a fin de cuentas, siguen una secuencia lógica, el reto está en preservarla independientemente del número de caminos que se planifiquen. Esta historia que se desarrolla a través de decisiones, se define como:

> **(...) modelo de narrativa no lineal, conocida con el calificativo de ramificada, tiene una forma de árbol en el que cada hoja representa una unidad mínima del recuento de acontecimientos (una lèxia de la historia) y cada rama es una posible conexión entre ellos. En determinados momentos de la narración, el interactor es invitado a decidir el curso de la historia, el final de la cual puede ser (o no) común a las diversas combinaciones de subhistorias. (Berenguer, 2007, párr. 8)**

En este documento se encontrará el desarrollo de una historia ramificada, que entre todo lo que conlleva lo interactivo es aquella que permite, al autor (en un primer momento) entender cómo se puede crear una historia que permita al lector, participar activamente de la misma.

Hoy en día existen distintas propuestas de narrativas interactivas, que según como se escriban y el medio para el que se diseñen, podrían cumplir con el objetivo de ceder parte del control de una historia a un lector o espectador interesado.
Algunas de las narrativas más sonadas son: Lineal, espina de pescado; narrativa dinámica; narrativa concéntrica; en hilo y paralela.

En este artículo[1] puede profundizar en cada una de las anteriormente mencionadas. Sin embargo, lo que encontrará a continuación son una serie de ejercicios para desarrollar actividades enfocadas a la narrativa ramificada, de la cual se debe tener muy presente lo siguiente:

1 Narrativas interactivas: ¿cuál usar y por qué? FLUOR Lifestyle

"(...) vertiente es completamente exponencial, es decir, cuanto más se abra el abanico, mayor será el número de contenidos que se deben producir. Se parte desde un inicio concreto, las opciones se empiezan a desviar durante el desarrollo hasta llegar a una secuencia de finales diferentes. La sensación del usuario es de completo control.
Pros: cada espectador decide su historia y su final, siente el control de la historia en todo momento.
Contras: es el modelo que obliga a escribir, diseñar y producir más. Para los creadores se pierde el control del usuario y la historia y se convierte en el más difícil de manejar." (Mestre, 2018, párr. 8-10)

Primeros pasos para estructurar una historia interactiva

Antes de iniciar un ejercicio de escritura interactiva con los estudiantes, es necesario aclarar puntos importantes:

1. El tema:

1.1. El tema central es la literatura fantástica, para ello se debe partir de los cuatro géneros postulados por Todorov.

Extraño puro	Fantástico extraño	Fantástico maravilloso	Maravilloso puro
Posible pero insólito, extraordinario.	La explicación racional que reciben los acontecimientos que a lo largo del relato parecían sobrenaturales, lo insólito de los hechos fue lo que llevó tanto al personaje como al lector, atribuir la responsabilidad de lo sucedido en un primer momento a lo sobrenatural.	Es aquello que presenta lo fantástico y termina con la aceptación de los hechos sobrenaturales. (...) este consiste en que al no poder racionalizar o explicar algo que al final se termina aceptando, no sugiere la existencia de lo sobrenatural.	Hecho sobrenatural visto como normal.

1.2. Estas categorías no deben perder de vista un 'elemento' muy importante para el autor, y eso es la vacilación. Esta "vacilación" muchas veces es el detonante principal de la trama, y según como lo plantea el autor hay dos posibles explicaciones.

"(...) lo fantástico no dura más que el tiempo de una vacilación: vacilación común al lector y al personaje, que deben decidir si lo que perciben proviene o no de la "realidad" tal como existe para una opinión corriente" (Todorov, 1994, p. 37)

La primera: es una ilusión de los sentidos, la imaginación del personaje, algo que solo sucede en su interior, las leyes del mundo exterior se mantienen intactas.

La segunda es: el acontecimiento se produjo realmente, está atada a las leyes del mundo exterior; pero, estas leyes son desconocidas para el personaje o personajes presentes en la trama.

1.3. Condiciones de lo fantástico

• El lector considera el mundo de los personajes como un mundo de personas reales: Existencia de un mundo real y sensación de duda. (vacilación)
• El lector debe adoptar una actitud determinada frente al texto: Rechazo de la interpretación alegórica. (Ejemplo: El principito, Rebelión en la granja, Casa tomada) Al tomarse como una interpretación, esta pierde de inmediato su elemento paranormal.
• La vacilación surge entre una explicación natural y una sobrenatural: Identificación de lector con el personaje.

14. Así mismo, el autor se pregunta qué elementos fantásticos aportan a la obra, estos los define como:

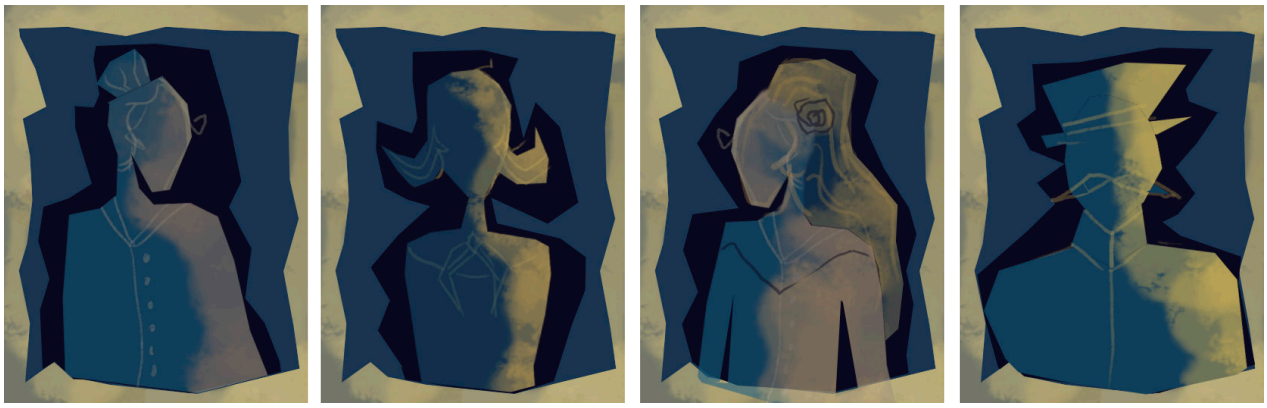
• Lo fantástico produce —miedo, horror o simplemente curiosidad— en el lector.
• En la narración, lo fantástico sirve para mantener el suspenso, eso se ve estructurado en los recursos sobrenaturales a usar.
• La licencia que se permite lo fantástico en las descripciones, aquello enunciado es una realidad ficcional, pero no por eso transgrede lo real.
Una vez establecidas estas condiciones se procede a la selección del tema principal.

2. Personajes y narración

Nota: Las siguientes indicaciones son una propuesta para una historia interactiva con 5 finales, recuerde adaptarlo de acuerdo a la extensión e interfaz elegida.

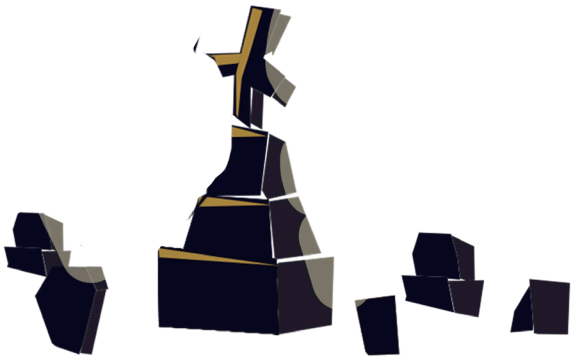
2.1. La cantidad recomendada de personajes principales y secundarios con los que va a interactuar el lector es de 4 a 6, asignarles nombre o una característica física.

2.2. Narrador en primera persona, tercera persona o narrador testigo para que las preguntas que hacen los personajes al lector, no deban ser escritas con otro tipo de narrador que pueda romper el flujo de la misma.



3. Lugar

Delimitar a máximo dos lugares, de lo contrario la ramificación podría expandirse y llevar a finales inconclusos.



4. Establecer indicaciones para el lector

Como una pequeña formalidad y para invitar al lector a analizar y sopesar sus decisiones, además de informar de la cantidad de finales disponibles.

Ejemplo:

Bienvenido a esta historia interactiva: El funeral de la tía Emilia.
Para poder avanzar en la lectura, tendrás a disposición una serie de opciones al final del texto que te dirigirán por diferentes caminos y; por lo tanto, distintos finales.
¿Qué sucedió con la tía Emilia? ¿Por qué está desconcertada la narradora?
El descubrirlo dependerá de tus decisiones, ¡buena suerte!
Esta historia cuenta con 5 finales, entre los cuales 2 son abruptos, presta atención a lo que te cuenta la protagonista para no caer en ellos.

Sinopsis

Es importante brindar al lector información sobre la historia (sin revelar lo que descubrirá a lo largo del escrito, por supuesto) esto como abre bocas a la experiencia.

Ejemplo:

Título: El funeral de la tía Emilia

Sinopsis:
Pocos fueron los motivos para reunirnos con la familia por parte de mi mamá. El más memorable fue entorno a la tía Emilia, en vida fue una mujer de aquellas que son fáciles de olvidar, era muy delgada y tenía una cara común.
Pero… Su estado en la muerte, era impresionante, nunca imaginamos las cosas que presenciaríamos.

5. Estructuración de un mapa guía

Al ser un cuento interactivo ramificado, es necesario controlar las líneas narrativas, como ya se mencionó en el punto número 3, puede ser fácil caer en caminos inconclusos (a menos que sea la intención real del escritor), pero en este tipo de formato es más notable si fue una perdida de control.

Es necesario establecer las deciciones que dirigiran la historia.

Ejemplo de un mapa guía ramíficado:

Inicio
Descripción del pueblo, rumores sobre la familia Aguilar, llega la protagonista a la casa.
1. Dirigirse a la puerta
2 Explorar el jardín
1.1 Rodear la casa
1.2 Asomarme por la ventana
2.1 Entrar al cobertizo
2.1.2 Ir hacia la fuente
1.3 Preguntar
1.4 Quedarse callada
2.2 Puerta derecha
2.3 puerta izquierda
1.5 Explorar la cocina
FINAL 1
3. Segunda parte
3.1 Ir a trabajar
3.2 Hablar con mamá
FINAL 2
3.3 Ayudar con las flores
3.4 Ir a la cocina
4. Tercera parte (Llueve de noche)
4.1 Salir de casa
4.2 Seguir el sonido
FINAL DEL AUTOR
FINAL 3

6. Escritura colectiva

Si un solo autor estructura la historia, este debe respetar el mapa que haya estructurado, pero si esta actividad se desarrolla en el aula, un método para solucionarlo es utilizar "Cadáver exquisito"

Actividad en clase: CADAVER EXQUISITO

Objetivo: Crear una historia colectiva donde se destaquen los géneros extraño puro, fantástico extraño, fantástico maravilloso y/o lo maravilloso puro; por otra parte, la vacilación debe ser un rasgo característico del texto, rechazar interpretaciones (y, por lo tanto) escrituras alegóricas; por último, se hará hincapié en la tercera condición escrita por Todorov:

3.La vacilación surge entre una explicación natural y una sobrenatural: Identificación de lector con el personaje.

Descripción: Cada estudiante participará en la creación de una historia interactiva. Esta actividad parte de la técnica usada por los surrealistas en 1925, pero este ejercicio no es tan fiel al original.

En la narrativa interactiva es de gran importancia mantener la coherencia; por lo tanto, los estudiantes tendrán acceso a lo que otros escriban, lo importante es empezar a darle forma a la historia, para ello se les presentará:

El inicio, los personajes, lugar y mapa predeterminado de la historia.

7. Interfaz

Las narrativas interactivas necesitan de un diseño práctico y agradable en su carácter visual, esto ayuda en el proceso de inmersión frente a lo que se está leyendo, el tipo de letra, el color de fondo, las imágenes que acompañan la lectura, las transiciones, la distribución de los bloques de texto, la pregunta y la ubicación de las opciones, estas elecciones conllevan a que la experiencia lectora sea un éxito o, todo lo contrario.

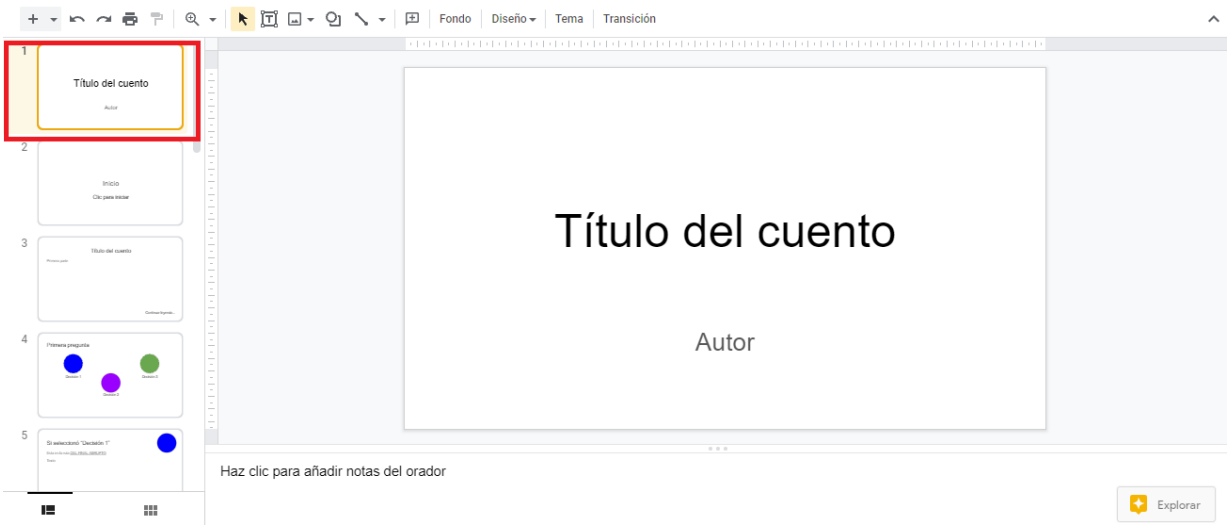
Las siguientes herramientas se clasificaron de acuerdo a su grado de complejidad y tiempo invertido (edición), de la más sencilla a la más compleja.

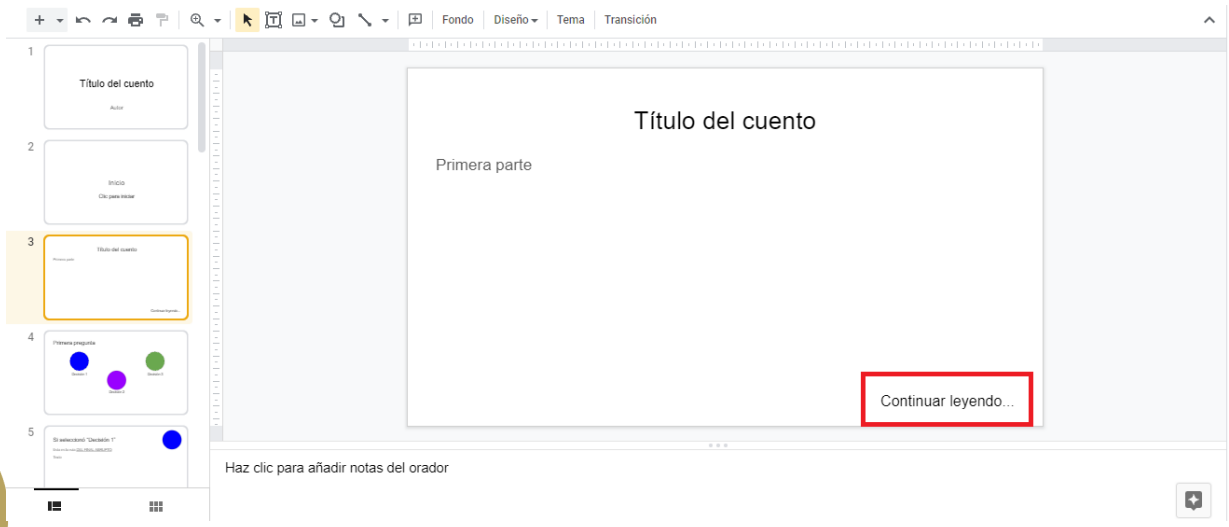
7.1. PowerPoint

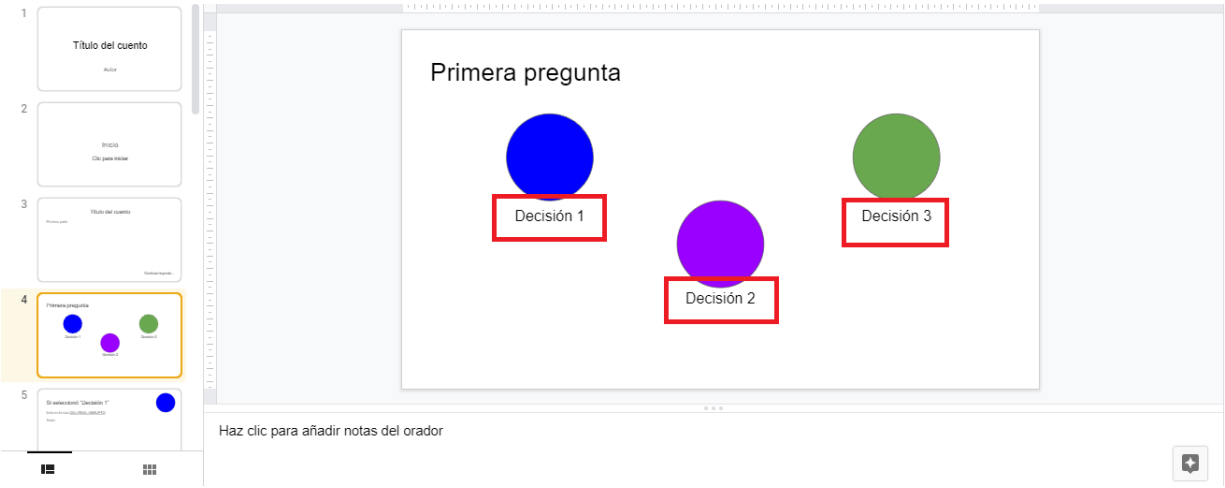
• Ventajas: Facilidad para modificar el diseño, colocación del texto, insertar hipervínculos a otras diapositivas o material externo, compatible con casi cualquier ordenador.

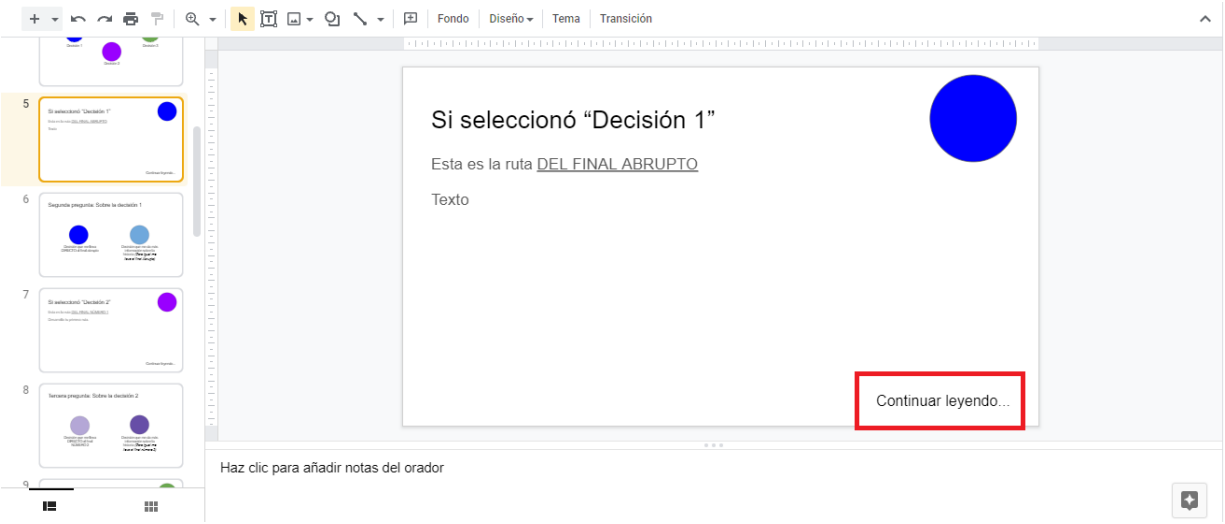
• Desventajas: No puede insertarse mucho texto en una diapositiva sin saturar al lector, la distribución puede permitir que el usuario lea partes que no le corresponden a su hilo conductor.

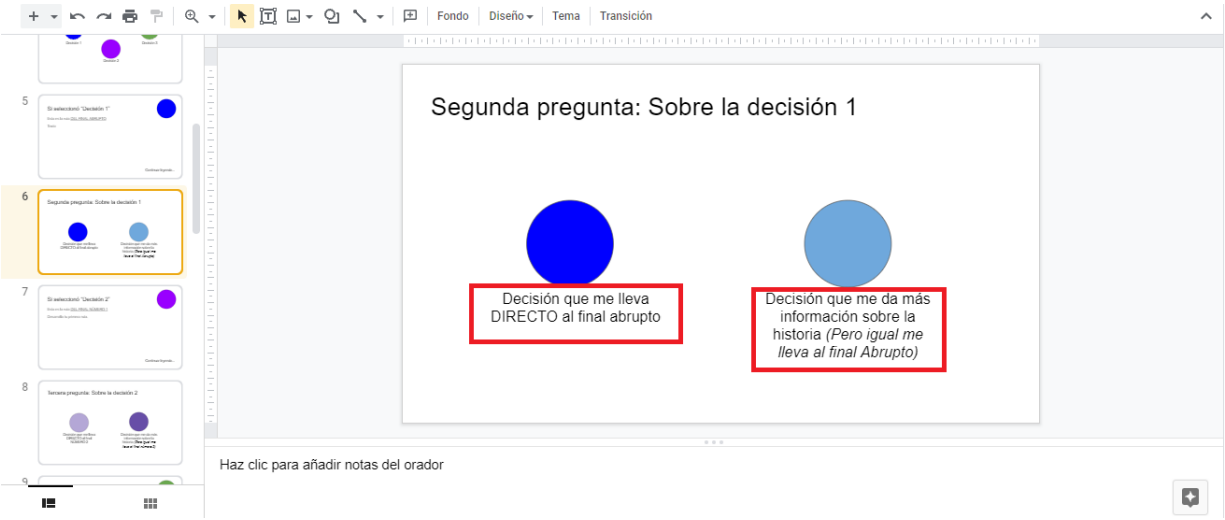
7.1.1. Ejemplo y configuración:

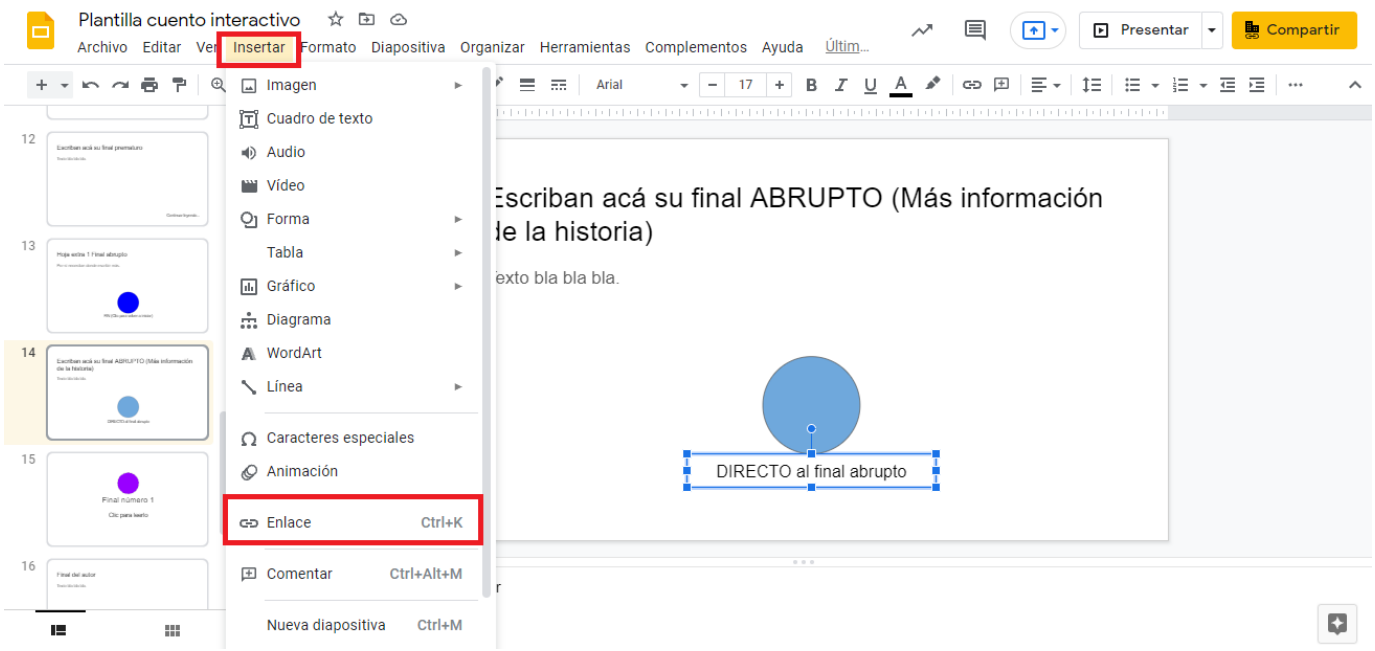





Título del cuento
Primera pregunta
Decisión 1
Decisión 2
Decisión 3
Haz clic para añadir notas del orador


Fondo
Diseño
Tema
Transición
Si seleccionó “Decisión 1”
Esta es la ruta DEL FINAL ABRUPTO
Texto
Continuar leyendo...
Haz clic para añadir notas del orador


Fondo
Diseño
Tema
Transición
Segunda pregunta: Sobre la decisión 1
Decisión que me lleva DIRECTO al final abrupto
Decisión que me da más información sobre la historia (Pero igual me lleva al final Abrupto)
Haz clic para añadir notas del orador


Plantilla cuento interactivo
Archivo Editar Ver Insertar Formato Diapositiva Organizar Herramientas Complementos Ayuda Últim...
Presentar
Compartir
Imagen
Cuadro de texto
Audio
Vídeo
Forma
Tabla
Gráfico
Diagrama
WordArt
Línea
Caracteres especiales
Animación
Enlace Ctrl+K
Comentar Ctrl+Alt+M
Nueva diapositiva Ctrl+M
Arial
17
Escriban acá su final ABRUPTO (Más información de la historia)
exto bla bla bla.
DIRECTO al final abrupto

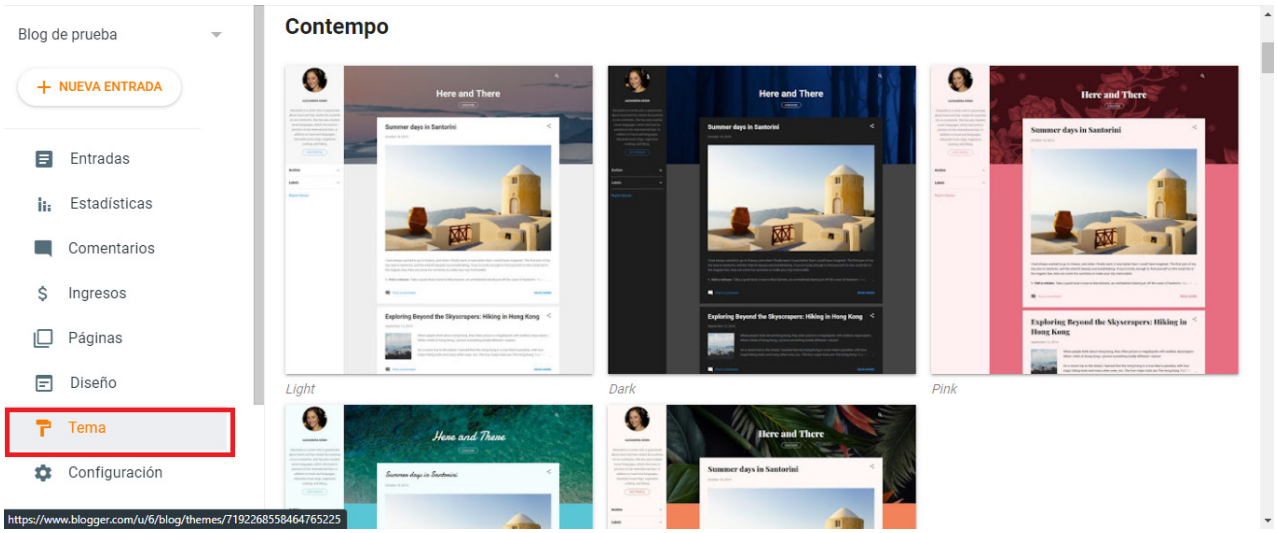
01_ACTIVIDAD
Archivo Editar Ver Insertar Formato Diapositiva Organizar Herramientas Complementos Ayuda
Presentar
Compartir
CUENTO INTERACTIVO
SELECCIONA
GAME OVER!
FIN
FINAL

7.2. Creación de un blog (Blogger, WordPress, Wix, Jimdo)

• Ventajas: Interfaces dinámicas, plantillas determinadas, distribución de los textos óptima.
• Desventajas: Para llegar a aprovechar su potencial, es necesario aprender a manejar las opciones de la interfaz, limitaciones en sus versiones gratuitas.

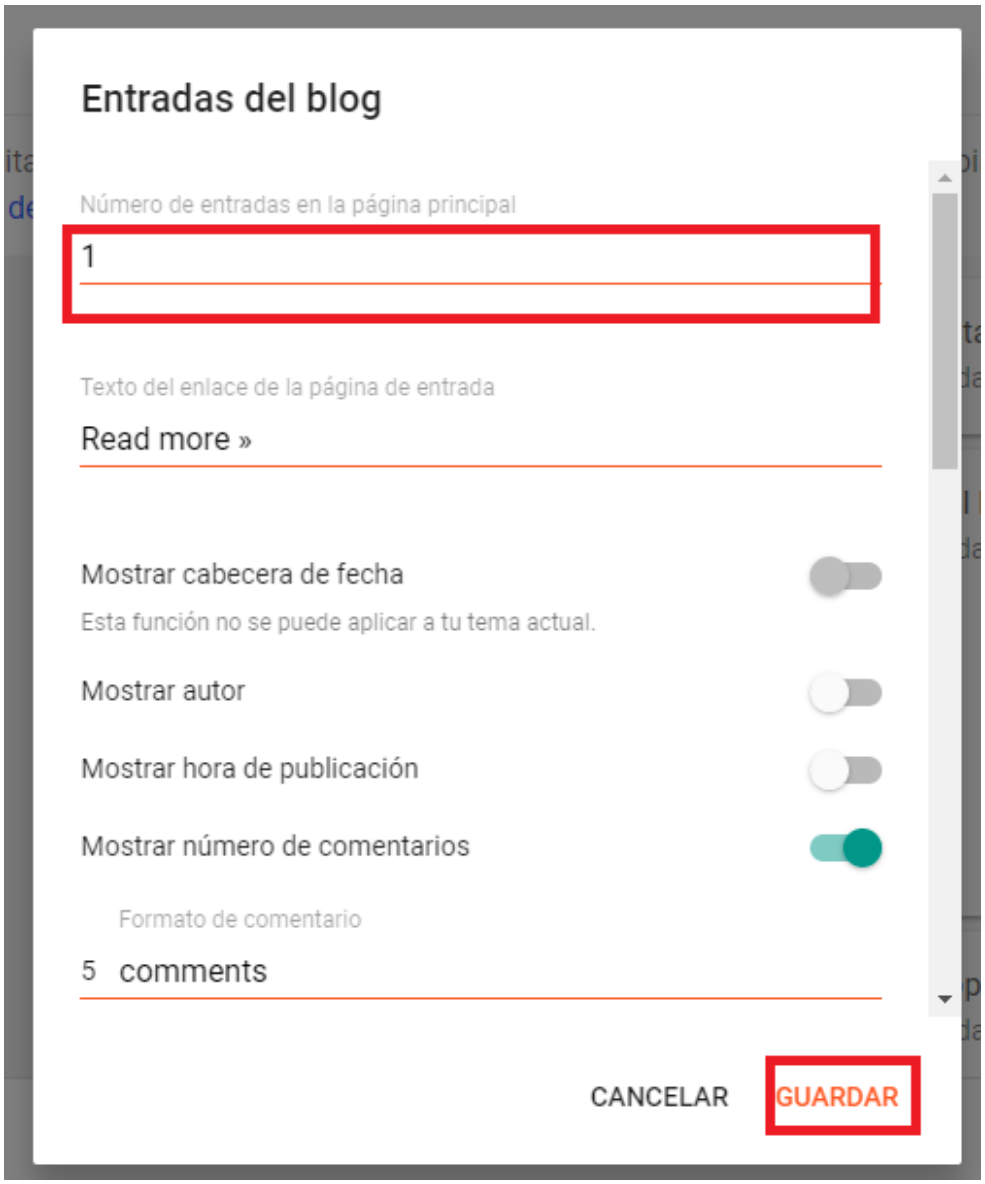
8.2.2. Ejemplo y configuración:

En este caso se hizo uso de la página Blogger, se recomienda revisar y probar cual se ajusta a las necesidades, sea por su interfaz intuitiva o tutoriales disponibles en la red para su edición.
Pasos para una configuración básica y aspectos esenciales.
A. Crear una cuenta en Blogger.
B. Crear un blog nuevo.
C. Seleccionar una plantilla (recuerde que los colores, imágenes y tipo de fuente pueden ser redistribuidos de acuerdo a la necesidad de la historia)



D. Elimine gadgets que en la interfaz no cumplan funciones útiles para la historia, es necesario evitar distractores o elementos que confundan al lector.

E. Limité en el número de entradas en la página principal a uno. Con esto se busca mantener el control sobre lo que el lector lee al ingresar a la página.



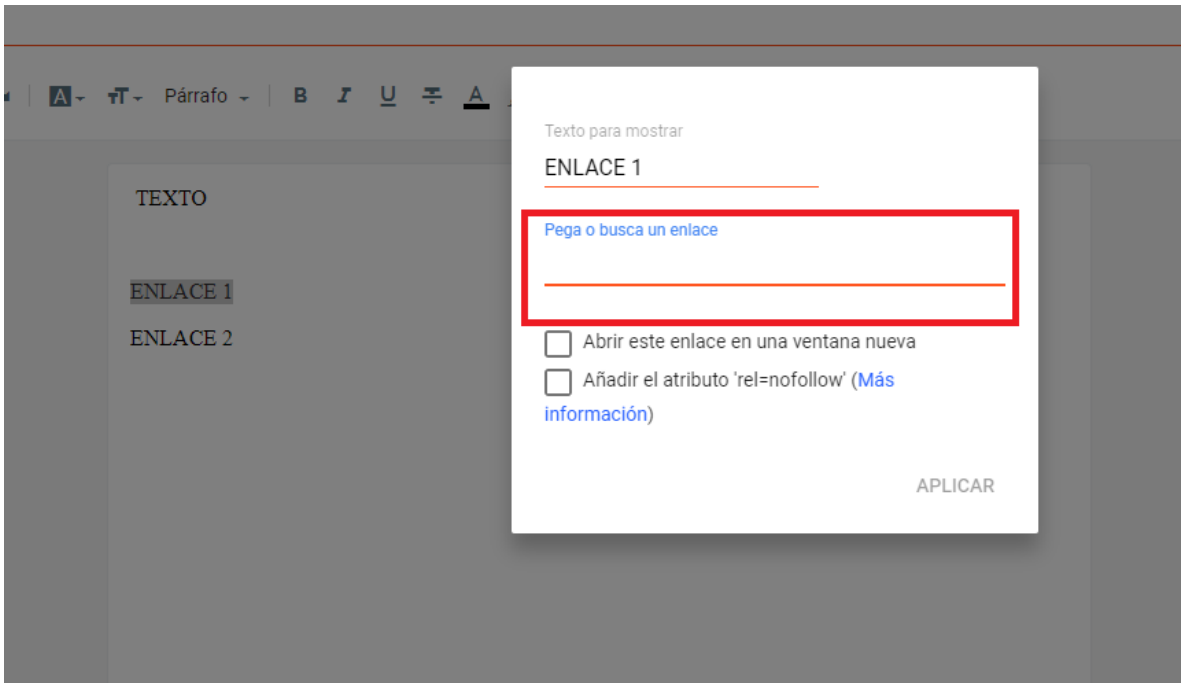
F. Los elementos visuales son de suma importancia para la interfaz, como ya se mencionó no se debe saturar al lector con información innecesaria (imágenes y enlaces), para ello se recomienda buscar apoyo visual en bancos de imágenes gratuitos, libres de derechos de autor, tales como: Pixabay y Canstock Photo.

En caso de poder diseñarlas, manejar un esquema de color para que sea pertinente con la historia.

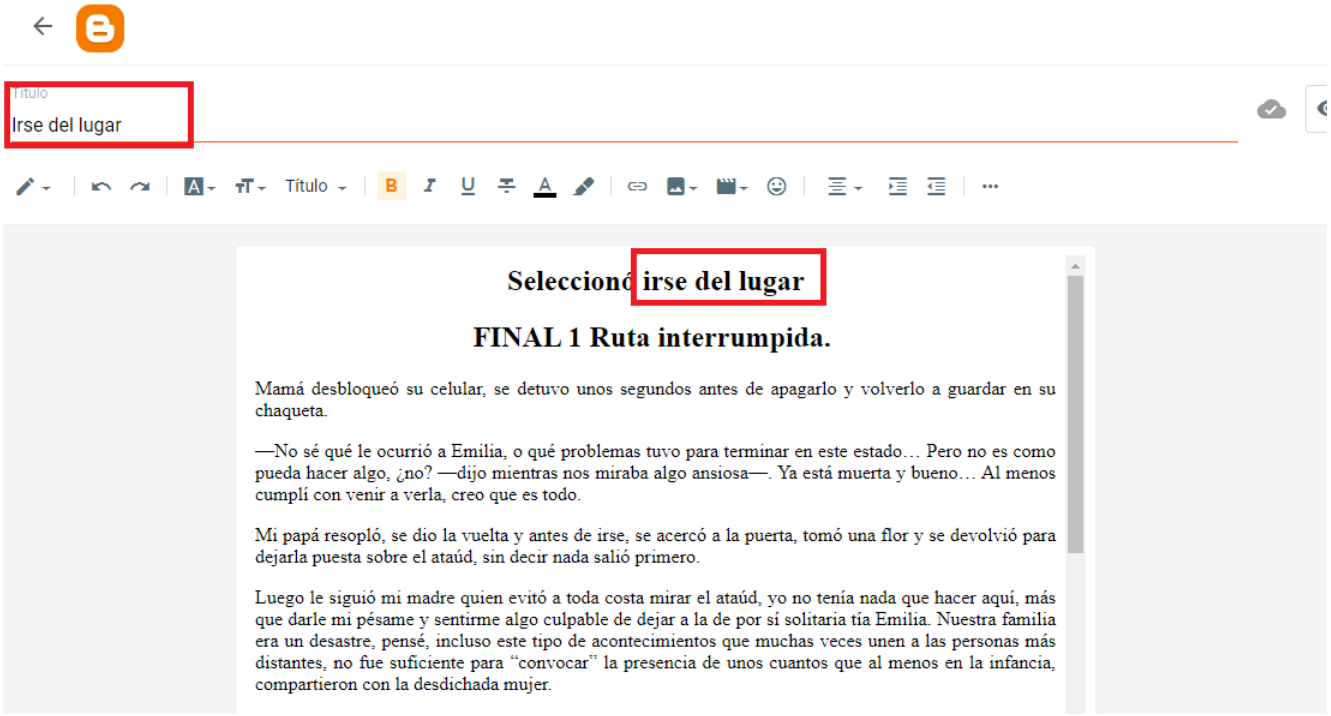
Sino cuenta con un programa de edición y dibujo se recomienda el uso de la página Canva que cuenta con bastantes recursos visuales y trae plantillas determinadas a las cuales se les puede editar el texto.

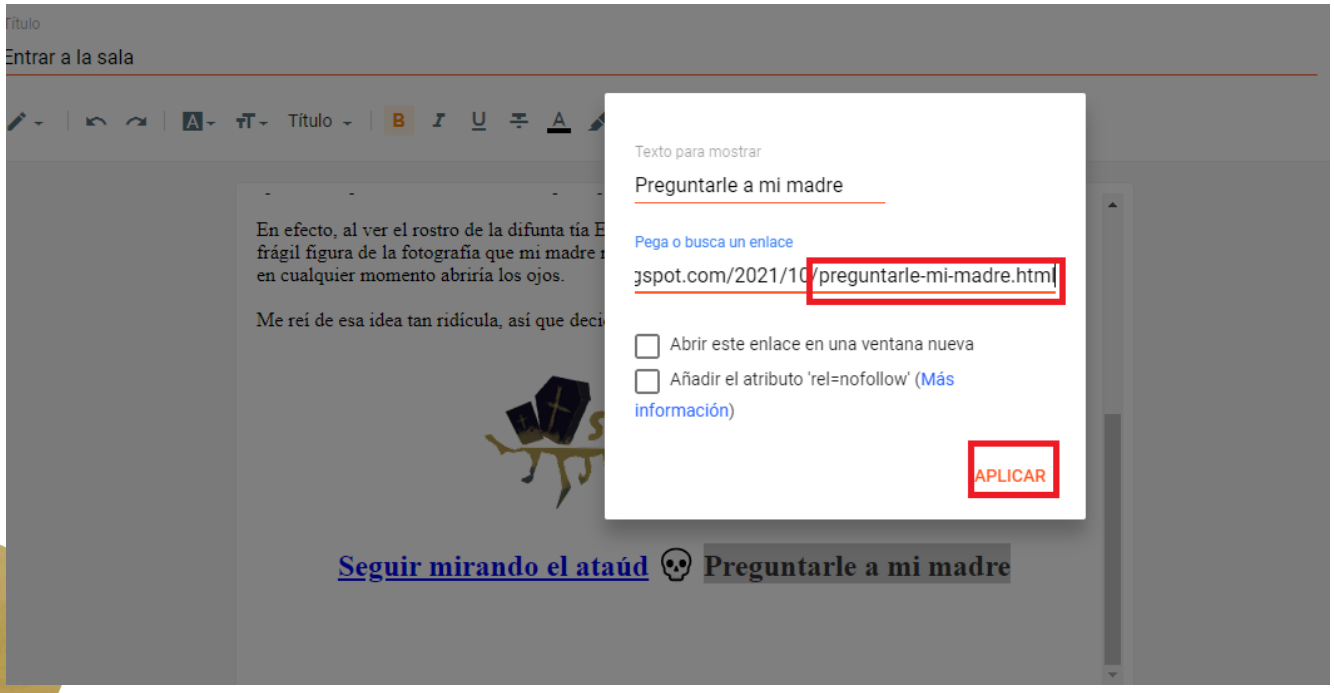
G. Insertar enlaces:
Uno de los pasos más importantes, hay que recordar que los cuentos interactivos se manejan a través de decisiones que redirigen por diferentes caminos. Los enlaces son el "vehículo" para ello.

Deben estar ubicados en un lugar visible, al final del bloque de texto.



Importante: Nombrar la entrada tal cual como la opción, esto evitará que al momento de enlazar las entradas no haya confusión.



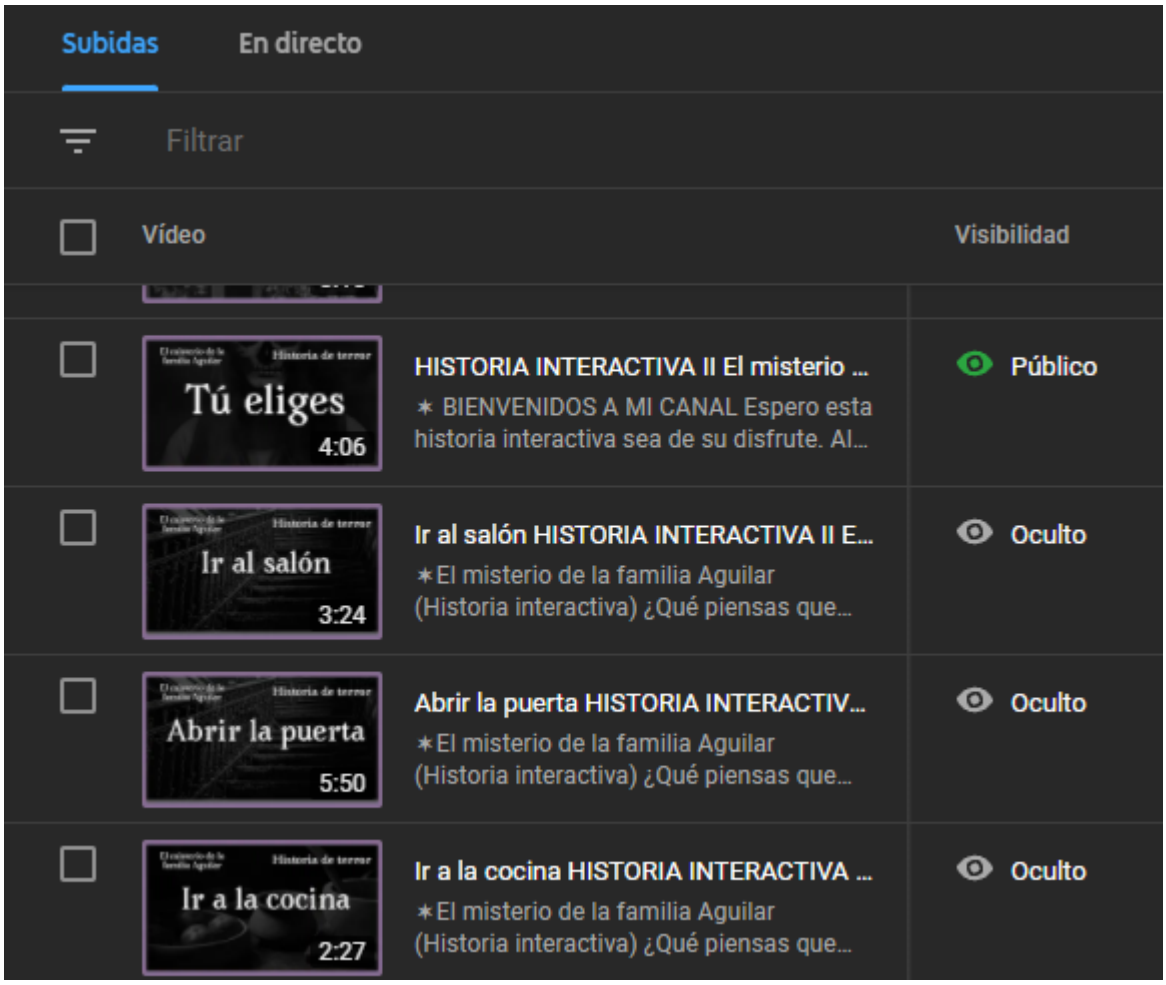


H. Recomendaciones finales:

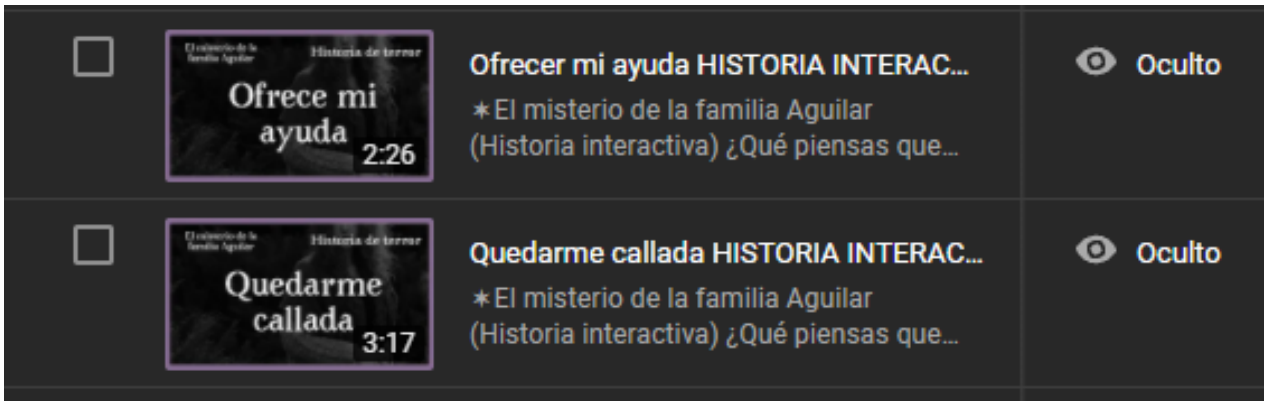
Escoger colores que permitan la lectura del texto, no saturar.
Usar los gadgets para crear un menú donde el usuario tenga acceso a: información del proyecto, sinopsis e indicaciones para su lectura

7.3. Alojar vídeos en YouTube

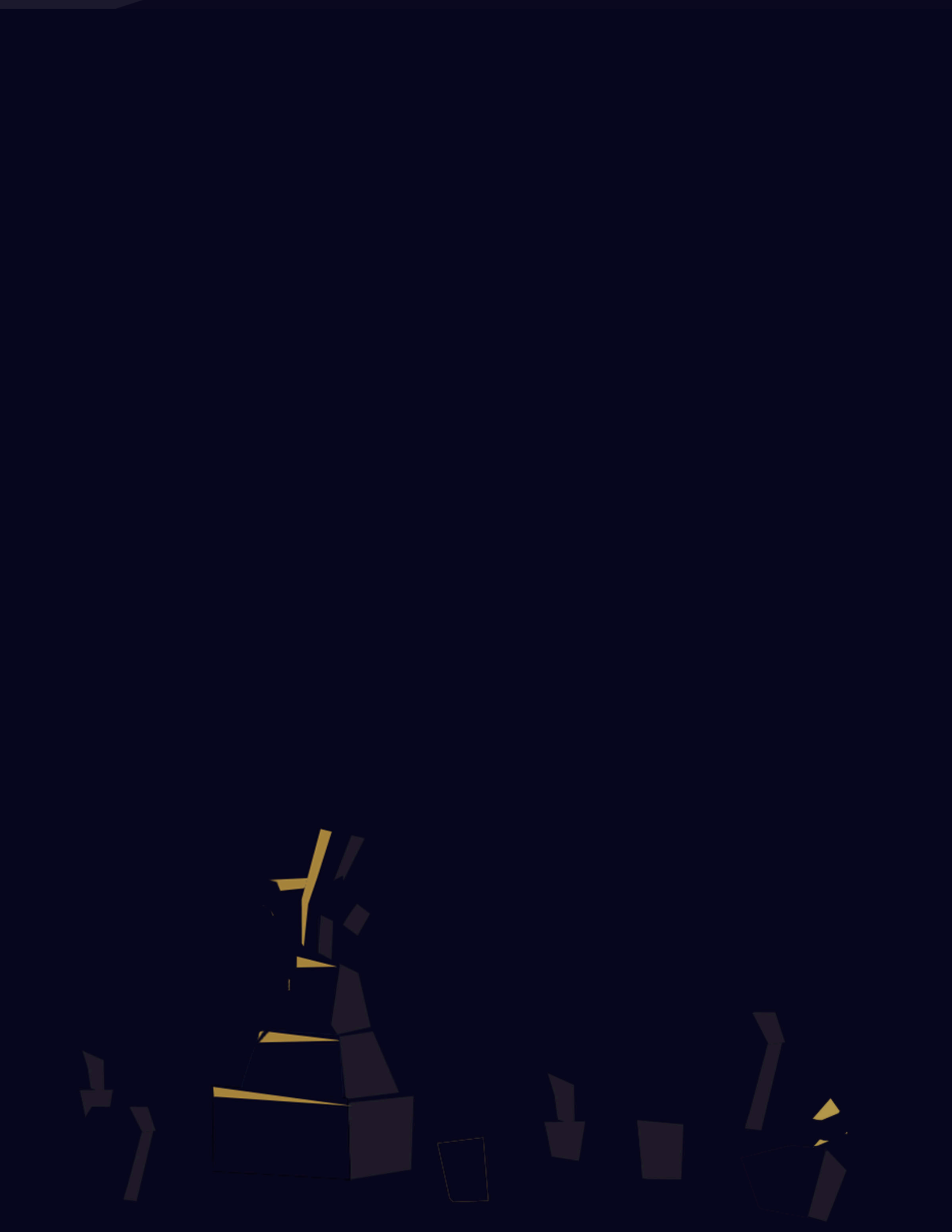
Esta interfaz requiere mayor esfuerzo que las anteriores, aquí se debe tener en cuenta: Grabar la narración o grabar un video (si es un proyecto audiovisual), editar, crear miniaturas y disponer de tiempo para distribuir cada decisión en un video independiente.



Para que el sistema de elección funcione, debe disponer de la primera parte de la historia como “público”; las decisiones deben ser programadas como “ocultas”.



Al final de cada video se deben programar dos ventanas/enlaces (disponible en el editor de YouTube) para que, al dar clic, el usuario sea redirigido por la ruta.



Resultado

Para llevar en lo posible lo teórico a lo práctico el día 2 de octubre del presente año, el docente Carlos Gabriel Rodriguez Camardo, director de esta monografía, permitió en su clase: Literatura, cultura y sociedad de tercer semestre de la licenciatura, un espacio de tres horas para enseñar y aplicar en lo posible la herramienta didáctica a estructurar en este trabajo.

En primer lugar, se presentó el nombre de la historia y las indicaciones:

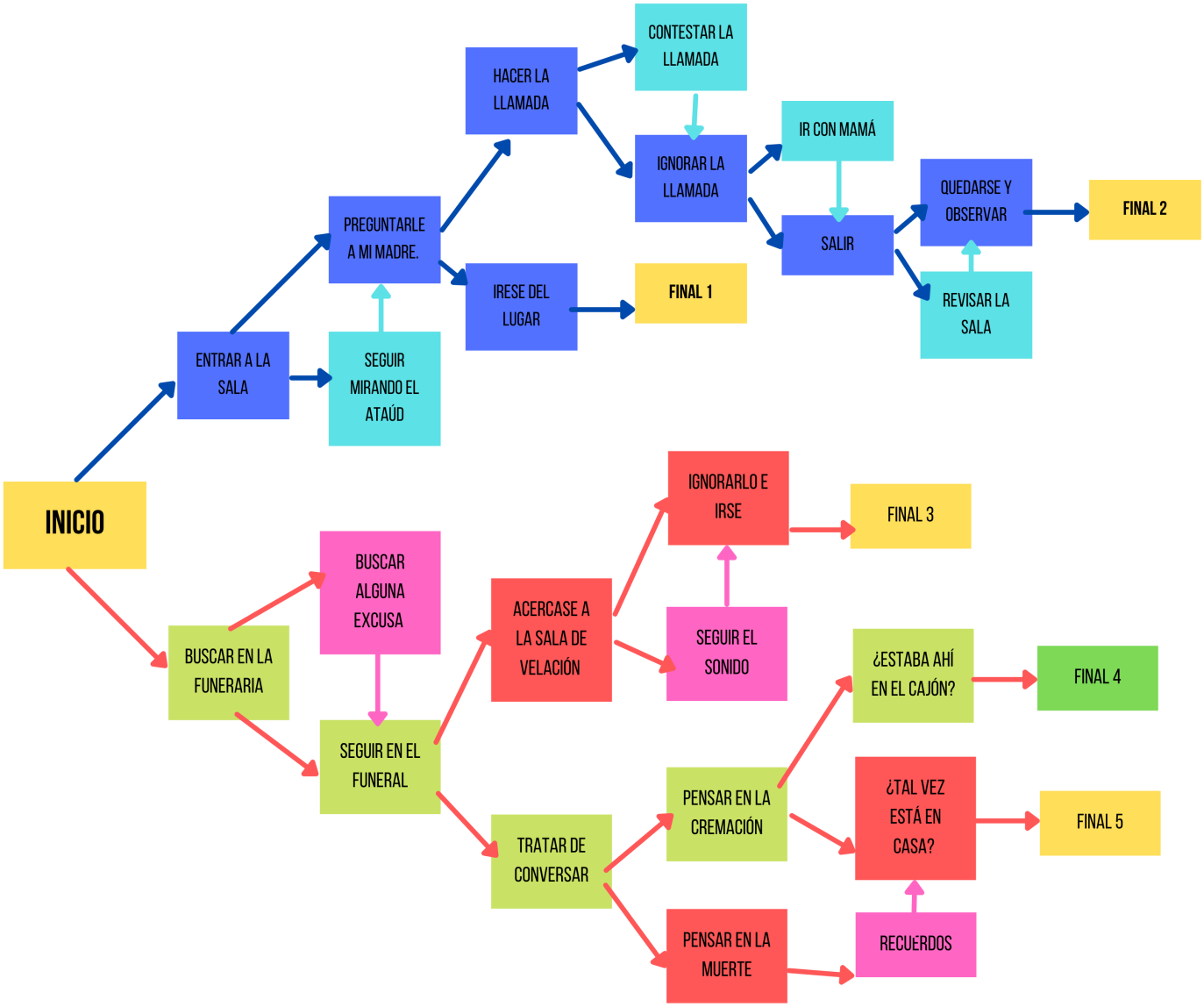
Bienvenido a esta historia interactiva: El funeral de la tía Emilia.
Para poder avanzar en la lectura, tendrás a disposición una serie de opciones al final del texto que te dirigirán por diferentes caminos y; por lo tanto, distintos finales.
¿Qué sucedió con la tía Emilia? ¿Por qué está desconcertada la narradora?
El descubrirlo dependerá de tus decisiones, ¡buena suerte!
Esta historia cuenta con 5 finales, entre los cuales 2 son abruptos, presta atención a lo que te cuenta la protagonista para no caer en ellos.

Segundo: La sinopsis

Pocos fueron los motivos para reunirnos con la familia por parte de mi mamá. El más memorable fue entorno a la tía Emilia, en vida fue una mujer de aquellas que son fáciles de olvidar, era muy delgada y tenía una cara común.
Pero… Su estado en la muerte, era impresionante, nunca imaginamos las cosas que presenciaríamos.

Tercero:

Se dispuso en el mapa de la historia una ruta para ser escrita entre los asistentes a la clase. De acuerdo al número de personas asistentes, se logró completar una rama (señalada en color verde)


INICIO
ENTRAR A LA SALA
PREGUNTARLE A MI MADRE.
SEGUIR MIRANDO EL ATAÚD
HACER LA LLAMADA
IRESE DEL LUGAR
CONTESTAR LA LLAMADA
IGNORAR LA LLAMADA
FINAL 1
IR CON MAMÁ
SALIR
QUEDARSE Y OBSERVAR
REVISAR LA SALA
FINAL 2
BUSCAR EN LA FUNERARIA
BUSCAR ALGUNA EXCUSA
SEGUIR EN EL FUNERAL
ACERCASE A LA SALA DE VELACIÓN
TRATAR DE CONVERSAR
IGNORARLO E IRSE
SEGUIR EL SONIDO
FINAL 3
PENSAR EN LA CREMACIÓN
PENSAR EN LA MUERTE
¿ESTABA AHÍ EN EL CAJÓN?
¿TAL VEZ ESTÁ EN CASA?
RECUERDOS
FINAL 4
FINAL 5

La historia partió de un inicio, se dividió en dos ramas, una escrita en su totalidad por una autora, y la segunda en un ejercicio colectivo, donde además se habló sobre las bases teóricas de la narrativa interactiva y la literatura fantástica.

Puede encontrar la historia para su lectura dando clic en la siguiente imagen o copiando y pengando el siguiente enlace:
https://narrativainteractivafantastica.blogspot.com/

Recomendación:
Para su lectura óptima se recomienda hacerlo desde un computador. De lo contrario activar la opción de "Girar automáticamente" de su dispositivo móvil.

Referencias citadas en está guía

Berenguer, X, (2007) Historias por ordenador, El diseño es el medio audiovisual Universidad de Caldas & Universidad de Buenos Aires, Recuperado de: http://www.calgran.net/articles/histor.htm

de Diego, I. & Fandos, M. (2013) Elige tu propio aprendizaje: ficción interactiva y pedagogía, Edutec Revista Electrónica De Tecnología Educativa, (44). https://doi.org/10.21556/edutec.2013.44.326

Mestre, J. (2018) Narrativas interactivas: ¿cuál usar y por qué?, Recuperado de: https://fluorlifestyle.com/narrativas-interactivas-usar/

Todorov, T. (1994) Introducción a la literatura fantástica. México D.F., Ediciones Coyoacán S.A