

# Narración digital, lectoautor, prosumidor y realidad

*Vicente Peña Timón, Sebastián Mañas Valle*

*Universidad de Málaga, Andalucía Tech, España*

*vicente@uma.es, sema@uma.es*

## Resumen

En este ensayo se lleva a cabo un breve estudio sobre la narración digital en los últimos treinta años, centrado en la instancia del receptor. Se ponen de manifiesto los diferentes estadios por los que ha transcurrido el usuario informático desde la aparición del ordenador personal en los años ochenta del pasado siglo hasta la actualidad, desde la figura del espectador/oyente al lecto-autor, cibernauta, prosumidor y finalmente el real-wold gamer. Este último revelará que las nuevas plataformas virtuales de consumo y creación de narraciones en la red se extienden actualmente a plataformas en la realidad.

**Palabras clave:** Narración digital, lecto-autor, prosumidor, real-wold game.

## Digital Narration, Author Reader User, Prosumer and Reality

### Abstract

This paper conducted a short study on digital storytelling over the past thirty years, focusing on the instance of the receiver. It is made manifest the different stages by that has elapsed Internet user, from the advent of the personal computer in the eighties of last century to the present, such as they are spectator and listener, author-reader user, internet

user, prosumer and real-world gamer. This kind of gamer reveals that the new virtual platforms of consumption and creation narratives in the network are now extending game platforms to the inside of reality.

**Keywords:** Digital narration, author-reader user prosumer real-world game.

## INTRODUCCIÓN

La investigación y el desarrollo científicos suelen adelantarse siempre a los productos comercializados, fruto de dichos avances tecnológicos. El individuo suele ir mucho más rezagado en el uso de las herramientas que le proporciona el desarrollo científico y las nuevas tecnologías. Una de las herramientas protagonista de los extraordinarios y vertiginosos avances del desarrollo tecnológico y de su progresiva implantación desde la segunda mitad de siglo XX, ha sido sin duda el ordenador personal (*Personal Computer*). De las nuevas tecnologías, el ordenador personal es la herramienta que más esfuerzo ha ahorrado al usuario y beneficios económicos, sociales y particulares le ha proporcionado (Negroponte, 1995). Junto a Internet, el ordenador ha resultado ser una herramienta indispensable para la socialización universal de las personas, grupos, sociedades y culturas.

Desde la vertiente narratológica, el ordenador personal aparece a principios de la década de los ochenta del pasado siglo (1981) y con él surge no solamente una nueva herramienta para contar historias, sino que supone el germen de nuevas maneras de contarlas (Reimer, 2005). De modo que con el uso del ordenador personal, se redefine la forma de contar y construir relatos.

Con el ordenador personal e Internet, las posibilidades de expresión narrativa comienzan a cambiar. Casi día a día, puede observarse cómo las estructuras narrativas tradicionales se convierten en narrativas *multiforma*. Surge el *micromundo informático* y junto a este nuevo entorno, con los textos escritos, el vídeo y la navegación por la red, comienzan a emerger los *micromundos narrativos*, esos que actualmente se enlazan unos con otros sobre diferentes plataformas y son capaces de crear populares estructuras narrativas transmedia (Jenkins, 2006), nuevos universos ficticios y otras estructuras más complejas, donde la plataforma más deseada hoy en día, es el mundo real. De modo que con el ordenador e Internet, aparecen medios de comunicación diferentes y con ellos se al-

teran las posibilidades de expresión narrativa y formas artísticas de representación textual (García Jiménez, 1993). Gracias al ordenador, en la actualidad mucha gente cuenta historias de un desmesurado predominio universal, que en tiempos pasados nunca podrían haber realizado, principalmente por falta de medios, que no por falta de ideas e interesantes iniciativas. Con la aparición del ordenador personal e Internet décadas atrás, el actual *prosumidor* (Toffler, 1980) se encontraba *dulcemente* recostado en las butacas de los cines y los sofás domésticos como espectador pasivo, completamente ajeno a un cambio social y cultural inminente, de repercusiones históricas.

## 2. NARRACIÓN AUDIOVISUAL Y NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA IMAGEN

En el ámbito de la comunicación y en diversos ámbitos sociales, lo que se conocía en las últimas décadas del siglo pasado como nuevas tecnologías, pronto se las empezó a llamar tecnologías o *nuevas tecnologías de la imagen*, especialmente en las áreas de la comunicación audiovisual y publicidad, por su predominio icónico y audio-visual principalmente. Entonces hacían referencia a tres dimensiones: las tecnologías, como avance tecnológico propiamente dicho; como herramienta de trabajo y como medio de información y comunicación con sus técnicas en diferentes campos de utilización dentro de los *mass-media*. En palabras de Ratzke: “Las nuevas tecnologías engloban a todos los procedimientos y medios que permiten [...] la realización de formas de nueva aparición, anteriormente impensables, [...] abarcando no solo a textos y sonidos sino incluso imágenes” (1986:11). Desde una perspectiva social, las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pronto se integraron en la vida cotidiana con el propósito de complementar y asistir al que en breve sería el *usuario* de los entornos informáticos. Y como auguraba Paul Virilio: “Las nuevas tecnologías de la información son tecnologías de la puesta en red de las relaciones y de la información y como tales son claramente portadoras de la perspectiva de una humanidad unida, aunque al mismo tiempo de una humanidad reducida a una uniformidad” (1999: 14). De modo que las tecnologías, herramientas al alcance solamente de unos pocos expertos en décadas pasadas, comenzaban a favorecer el intercambio de información y el desarrollo de nuevas formas de comunicación entre ciudadanos de ámbitos no solamente locales, sino de tendencia universal.

A finales de la década de los ochenta y muy a principios de los noventa del siglo pasado, el entonces *usuario informático* (que ni sospechaba que poco más adelante se le denominaría *prosumidor*: productor y consumidor al mismo tiempo, de información en la red), cuando se le hablaba de nuevas tecnologías se sumergía en un *mundo* alborotado de términos que consideraba sinónimos, cuando no casi iguales. Entonces, las nuevas tecnologías eran reconocidas por el usuario con términos como informática, inteligencia artificial, robótica, simuladores, autopistas de la información, realidad virtual, Internet, redes... bastante más tarde, serían conocidas como TIC: *Tecnologías de la Información y de la Comunicación*, y desde hace relativamente poco tiempo: *mundo* de Internet o el mundo o comunidad de la sociedad-red.

Los medios de comunicación dominantes durante esas décadas: cine, televisión, radio... cumplían el propósito que todo medio ha desempeñado en cada uno de los períodos de la existencia de la humanidad: modelizar la realidad con el fin de crear imaginarios colectivos propios de cada cultura y sociedad. La comunicación, consustancial al individuo desde los comienzos de su existencia, se ha basado en el lenguaje, y como asegura T. A. Sebeok, el lenguaje surgió y evolucionó, no solamente con el fin de facilitar la comunicación, “sino con el propósito de crear un mecanismo sofisticado de modelización de la realidad de acuerdo con el universo subjetivo de los individuos: mecanismo por el que cada persona está bien dotada para obtener cierta percepción del mundo exterior, es decir, que todo sujeto es el constructor de un *auto-mundo*” (1996: 134).

¿Tanto ha cambiado hoy en día el propósito de la comunicación con la progresiva e ininterrumpida implantación de las tecnologías? Se puede sospechar que lo que ha cambiado es la percepción que experimentamos con los miles de mensajes diarios a que estamos expuestos, ya que no los recibimos sin más, sino que los disfrutamos, los ampliamos, creamos nuevos mensajes a partir de ellos... y sobre todo, *vivimos* el mundo de la comunicación tecnológica actual en un entorno virtual (Maldonado, 1994). El usuario, hoy prosumidor, es una instancia del modelo tradicional de la comunicación que se ha modificado y ha evolucionado hasta el punto de convertirse en el protagonista de la creación de ese sofisticado mecanismo de modelización de la realidad y donde el ‘auto-mundo’ ha pasado a ser un ‘auto-multi-mundo’ compartido donde cualquier usuario, prosumidor o no, participa en la creación del mismo, consiguiendo que el imaginario social sea cada vez más universalmente socializador.

### 3. DE LA NARRACIÓN DIGITAL A LA ESTRUCTURA TRANSMEDIA EN LA SOCIEDAD RED

Cualquier tipo de narración es comunicación (Chatman, 1990), por lo tanto toda narración siempre presupone las dos instancias inherentes a la comunicación general: emisor y receptor. Estas instancias se denominan autor y lector en la narrativa literaria, realizador (autor) y espectador u oyente en la narrativa de la imagen visual y sonora en los años setenta del pasado siglo, y denominada narrativa audiovisual en los comienzos de la siguiente, los ochenta. Con la llegada de las tecnologías a los diversos ámbitos científicos, laborales y sociales, y especialmente con la incorporación del ordenador a la vida científica, laboral y personal, la narración audiovisual comienza a adaptar sus nociones y conceptos básicos a los nuevos tiempos tecnológicos. Hasta ahora la narración audiovisual confería un resultado de analogía con referente en la realidad en la mayoría de los supuestos a las obras cinematográficas, radiofónicas, televisivas, y con la aparición del vídeo, obras vídeo-gráficas. Con la implantación puntera de los entornos tecnológicos, la narración audiovisual adquiere diferentes denominaciones, todas supuestamente válidas en cuanto hacen referencia a la nueva *materia* expresiva que las tecnologías proporcionan: la materia digital. Así, aparecen denominaciones tales como narración hipermedia, narración multimedia, narración hiper-multimedia interactiva, narración digital... donde las creaciones poseen ahora la capacidad de representar imágenes: objetos, personajes y realidades, sin necesidad de obtenerlas a partir de un referente en la realidad. La mente y la imaginación de la persona que genera estas imágenes y las posibilidades técnicas son capacidades perfectamente válidas para construir historias con que apasionar al nuevo receptor de la sociedad red, pues pueden o no imitar la realidad y crear especialmente diferentes mundos narrativos posibles.

¿Cómo comienza a organizarse la narración audiovisual tradicional, ahora narración digital? Si se toma en cuenta las categorías formales del plano de la expresión y el plano del contenido como elementos constructores de la narración digital al igual que lo eran de la narración audiovisual clásica, la organización de los elementos expresivos y de contenido adoptan características propias de la materia digital que los crea y construye. Así, la historia narrativa se torna hacia la multilinealidad y multidireccionalidad, donde en muchas ocasiones se revela como única e irreversible en un momento dado, pues el concepto de hipertextualidad

(Landow, 1992) lo puede hacer posible. Se la considera de carácter multitélico (de *telos*) debido al hecho de que al mismo tiempo que se aleja de la linealidad propone múltiples direcciones argumentales las cuales se encuentran interrelacionadas para producir resultados finales variados y versátiles. Las acciones y acontecimientos son múltiples y cambiantes y pueden variar su orden, duración y frecuencia. Los personajes pueden progresar en situaciones que originan experiencias vitales. Los escenarios se transforman en hiperespacios donde ya no solamente se crean, sino que se habitan. El tiempo se compone y se recompone, de manera que lejos queda la linealidad o *cuasilinealidad* de su homólogo en la narración audiovisual tradicional.

El discurso narrativo se caracteriza por ser el foro donde concurren múltiples sustancias expresivas que convergen de manera interactiva. Las unidades discursivas de índole morfo-sintáctico: formas estructurales, secuencias y escenas, rompen con el orden y duración establecidos, a fin de ofrecer múltiples posibilidades de interacción además de variadas repeticiones del mismo tema de una historia con distintos matices expresivos. De los diferentes puntos de vista se llega a la multifocalización, lo que confiere un cierto halo de ubicuidad a la narración digital. La instancia enunciativa: emisor/autor se convierte en *lectoautor* (Moreno, 1996), esto es, en receptor-usuario-autor. Paradójicamente, el *feedback* comunicacional recae sobre la misma instancia en un momento dado. De modo que un punto de inflexión como resultado de la interrelación entre las dimensiones de las tecnologías: la tecnología como avance científico, como herramienta y como medio, dio lugar a la aparición de la figura del lectoautor en el panorama narratológico sobre el recién estrenado escenario-red. Historia y discurso narrativos comienzan a cambiar el sentido de las historias narrativas en cuanto a su dimensión semántica, pues si el sentido de un texto lo confiere el autor del mismo, ahora el autor es también lector y creador o creador *a latere* de las nuevas historias narrativas. Isidro Moreno definió al lectoautor como el usuario informático o el cibernauta de entornos virtuales al uso narratológico. Así, la tradicional figura del espectador pasivo de obras audiovisuales se ha convertido en *autor*, ya que de "...él depende ahora que encuentren su existencia textual infinitas manifestaciones comunicacionales digitales." (1997: 47). El lectoautor es quien dirige y reescribe las historias sobre la base reticular del hipertexto, de lo hipertextual: supresión casi absoluta de la linealidad. Las sustancias expresivas que utiliza para la realización de las histo-

rias son abiertas y con capacidad de poder transformarse con cada ‘lectura’, en virtud de los códigos que cada autor-cibernauta (el lectoautor en su navegación por la red) propone en cada momento, debido principalmente al carácter multitélico de las propuestas narrativas, es decir, debido a la capacidad de proponer infinidad de finales (*telos*, objetivo), incalculables y aleatorios. La aparición del *interface* como principal soporte para la interacción persona-máquina-entorno fue lo que favoreció el advenimiento de esta figura, el lactoautor y cibernauta, que como se ha visto ya comenzaba a perfilar las figuras y estructuras de los siguientes quince años del nuevo siglo: el prosumidor y la estructura transmedia como autores y formas narrativas preferidas en la creación artística, social y personal de la sociedad red.

#### **4. LA REALIDAD COTIDIANA COMO PLATAFORMA REAL EN LA RED**

Latitude Reseach, una consultora internacional estadounidense de investigación empresarial, realizó una encuesta de ámbito internacional en 2012 (posteriormente realizó una segunda fase) con la intención de conocer la tendencia de los versátiles contenidos que aparecen en la red y que están relacionados con las historias que allí aparecen y se consumen. Por otra parte, quiso saber también cuáles eran las actuales necesidades de entretenimiento, áreas de perfil narrativo más interesantes y los deseos futuros de los creadores y productores de contenidos narrativos que más se demandan en la red. Para este fin y como método de estudio, se realizó una encuesta en línea a 158 expertos en narrativa generativa a partir de entrevistas y donde se les pidió básicamente que revelaran cómo les gustaría experimentar las historias en un futuro, bajo la pregunta-tema: *How would you like to experience stories in the future?* Se les pidió que eligieran un texto narrativo en el formato que cada persona considerase: libro, película, videojuego... y a partir de este texto probaran reinventar las formas en que las audiencias podrían experimentar dichas historias. *Grosso modo*, los resultados fueron de lo más diversos pero muy interesantes. Muchas de las ideas que sugirieron los participantes no se han llevado a cabo todavía (se está hablando del año 2012) aunque son (eran) viables, y otras no tanto ya que necesitaban y seguramente todavía necesitasen tecnologías que aún no están al alcance de cualquier usuario. Tomando como base los resultados de esta encuesta, Latitude

Research diseñó un modelo de codificación con el fin de cuantificar los diversos temas para relatos a partir de las ideas que propusieron los participantes en el estudio de investigación realizado.

El modelo codificado esbozaba una estructura-marco con cuatro conceptos como pilares de las futuras formas de contar-vivir las historias en los entornos virtuales y cotidianos, que se denominó *Las cuatro I's de la narrativa* (*The 4 I's of Storytelling*). Estos conceptos son considerados como las dimensiones clave para conseguir buenas experiencias con las historias en la red, tanto dentro como fuera de ella, en un futuro que se muestra muy al alcance de la mano de infinidad de usuarios. Estas claves, que se enmarcan dentro de lo que Latitude Research ha venido a titular: *The 4 I's of Storytelling: Out of the Screen, into My World*, son las siguientes: inmersión (*Immersion*), interactividad (*Interactivity*), integración (*Integration*) e impacto (*Impact*).

Los futuros relatos en la red estarán provistos de tecnologías donde será posible la inmersión del usuario en los espacios y tiempos de la historia. Podrá introducirse en el suceder de los acontecimientos y conocer muchos aspectos más de la historia que elija, profundizar en el tema que plantea el relato o simplemente disfrutar de una manera puramente sensorial con las opciones que le propone la experiencia virtual. La interactividad en los nuevos espacios virtuales permitirá al usuario cambiar elementos que constituyen la historia o influir en ellos. Se podrá convertir en un participante activo en la historia e intercambiar actuaciones con otros usuarios a través de los diferentes dispositivos. Cuando se habla de integración, el usuario dará un salto desde los entornos virtuales a la realidad, es decir, la realidad cotidiana comenzará a constituirse como una plataforma más de los ámbitos tecnológicos y de alguna manera el usuario podrá interactuar también en el mundo real.

Grandes colectivos de la red serán partícipes de un 'juego en el mundo real' (*real-world game*), donde a partir de unas pautas acordadas, el juego pasará a la realidad cotidiana en un momento dado, con el consabido camino de retorno en cualquier fase del mismo. Entonces, las fronteras entre virtualidad y realidad comenzarán a resultar cada vez más difusas, en el sentido que ya no importará cuál sea el entorno donde el usuario interactúe, lo interesante será o es participar en el juego. Por último, el impacto del producto sobre el usuario-consumidor es el cuarto aspecto que dominará los relatos en un futuro que está *a la vuelta de la esquina*. Asegurará la vertiente social y personal de las historias en la red.



El usuario podrá sentirse cercano a los mensajes de la historia y a partir de lo que les sugiera, puede optar por tomar decisiones personales de mejora en su vida y de su entorno u optar también por participar en buenas causas sociales. Con estas cuatro pautas del cercano futuro de las historias en la red, las *cuatro íes*, la narrativa textual creada y generada por especialistas en la materia y propias de las décadas del pasado siglo, se ha convertido de súbito en una tipología narrativa que, aunque reconocida hoy en día, forma parte de unos tiempos (la narrativa textual tradicional) en que la figura del receptor se limitaba a absorber contenidos con los que no podía interactuar, y que en breve será producto de consumo de colectivos *vintage* y clubes tradicionales especializados en textos audiovisuales clásicos.

El tradicional espectador pasivo de la narración audiovisual ha quedado muy atrás en el tiempo y ha dado paso a la figura del prosumidor avanzado (Islas Carmona, 2010): *real-wold gamer* o *real-wold user*, de modo que cabe formularse la siguiente pregunta: ¿quién es el autor, como creador, de un texto concreto o de una historia narrativa envuelta en una estructura transmedia en la actualidad?

Si se toma en cuenta que el desarrollo de una historia narrativa en los entornos virtuales en la actualidad es el resultado de la participación popular a partir de una idea, argumento o pensamiento y que el usuario-prosumidor tiene derecho o al menos la lícita posibilidad de influir en la construcción de la narración de un relato a partir de personales aportaciones múltiples, entonces no es descabellado apuntar que la autoría de los productos y creaciones en la sociedad red es de signo comunitario. Universalmente comunitario.

## 5. CONCLUSIONES

La Web se ha vuelto muy interactiva, debido especialmente a que los usuarios, prosumidores, solicitan cada vez mayor participación y ‘control’ de sus experiencias individuales a partir de contenidos vertidos en la red o que él mismo genera o ha generado. La participación y colaboración de los usuarios, en muchas ocasiones va más allá de la historia que se está construyendo. Les interesa hoy en día expandir sus expectativas y actuar en el mundo físico. Buscan impactar utilizando la realidad como una plataforma más de sus obras y creaciones y donde la posible ficción de sus tramas narrativas pueda terminar convirtiéndose en actuaciones

sociales y personales con que ayudar a solucionar problemas reales. La figura del prosumidor en la red, cuyo antecedente se encuentra en el entonces lectoautor, una figura que ya proponía la participación activa y en ocasiones resolutoria del usuario cibernauta en la construcción de historias narrativas en la red, ahora ha evolucionado o se encuentra en plena fase de evolución y ha llegado al punto en que posee la capacidad creativa, técnica y tecnología adecuada para crear mundos posibles para uso y disfrute de miles de usuarios conectados en la red y donde una de las nuevas plataformas ‘virtuales’ para el desarrollo de sus creaciones, es paradójicamente la realidad. El futuro de las narraciones en la red se encuentra en manos del usuario-prosumidor y en su capacidad para generar historias que hacen que al tiempo se creen comunidades virtuales universales alrededor de una narración que tenga posiblemente como argumento, cualquiera de los más conocidos mundialmente.

### Referencias Bibliográficas

- CHATMAN, Seymour. 1990. **Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine.** Editorial Taurus. Madrid (España).
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. 1993. “La realidad virtual: el nacimiento de una narratividad”. **Revista Telos.** Nº 34: 26-35.
- ISLAS CARMONA, Octavio. 2010. **Internet 2.0: el territorio digital de los prosumidores.** PDF disponible a través de la siguiente página web: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3739971>.) Consultado el 30.05.2015.
- JENKINS, Henry. 2006. **Convergence Culture: Where Old and New Media Collide.** *New York University Press. New York (Estados Unidos).*
- LANDAW, George P. 1992. **Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología.** Editorial Paidós. Barcelona (España).
- LATITUDE RESEARCH, Consultoría internacional de estudios empresariales. 2012. **The Future of Storytelling. Phase 1.** Disponible en <http://latd.com/wp-content/uploads/2012/08/Latitude-Future-of-Storytelling-Phase-1.pdf>. Consultado el 19-11-2014.
- MALDONADO, Tomás. 1994. **Lo real y lo virtual.** Editorial Gedisa. Barcelona (España).
- MORENO SÁNCHEZ, Isidro. 1996. “Historia y discurso hipermedia: imágenes extraterritoriales y lectoautores”. **Revista Área 5.** Nº 5: 139-156.
- NEGROPONTE, Nicholas. 1995. **El mundo digital.** Ediciones B. Barcelona (España).

- RATZKE, Dietrich. 1986. **Manual de los nuevos medios**. Gustavo Gili. Barcelona (España).
- REIMER, Jeremy. 2005. **Total share: 30 years of personal computer market share figures. Disponible en** <http://arstechnica.com/features/2005/12/total-share/4/>. Consultado 17.01.2015.
- SEBEOK, Thomas A. 1996. **Signos: una introducción a la semiótica**. Editorial Paidós. Barcelona (España).
- TOFFLER, Alvin. 1980. **La tercera ola**. Editorial Plaza & Janes. Barcelona (España).
- VIRILIO, Paul. 1999. **El ciber mundo. La política de lo peor**. Editorial Cátedra. Madrid (España).