



UNIVERSIDAD DE  
COSTA RICA

# Memoria



I Congreso Centroamericano de  
**ComuniC**Ación

Costa Rica - 2013

**“Desafíos de la comunicación  
en Centroamérica”**

**Del 19 al 23 de agosto, 2013.**

## Consejo editorial:

Aaron Mena

Sonia de la Cruz

Vanesa Fonseca

José Luis Arce

Yanet Martínez

María Florez-Estrada

Carmen Mayela Fallas

Lisette Marroquín

Patricia Vega

Isis Campos

Lidieth Garro

Sylvia Carbonell

Marvin Amador

Allan Monge

302.2

P953p I Congreso Centroamericano de comunicación: desafíos de la comunicación en Centroamérica (1: 2013 : San José, Costa Rica). Memoria / organiza Centro de Investigación en comunicación ; Consejo editorial Aaron Mena [*et ál.*] – San José, C. R. : Universidad de Costa Rica, 2013.  
1071 p.

ISBN 978-9968-919-08-1

1. COMUNICACIÓN – AMÉRICA CENTRAL – CONGRESOS, CONFERENCIAS, ETC. I. Centro de Investigaciones en Comunicación. II. Mena, Aaron, ed. III. Título.

CIP/2540  
CC/SIBDI, UCR

© Universidad de Costa Rica  
CICOM  
Ciudad Universitaria "Rodrigo Facio", San José, Costa Rica.

Primera edición: 2013

Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Hecho el depósito de ley.

## INDICE

Introducción

### **Simposio: Comunicación y Educación**

Alfredo Barrales Martínez 1  
Relevancia de la enseñanza de habilidades gerenciales en estudiantes de ciencias de la comunicación

Farouk Isaak Díaz. 19  
*Uso de Facebook* como Estrategia Docente. Trabajo colaborativo dentro y fuera del aula

Johanna Paola Bejarano Barragán 33  
Héctor Mauricio Gómez Mora  
Convergencia digital en diez medios virtuales universitarios de Colombia

Delia Crovi Druetta 50  
Emergencia de nuevos escenarios de interacción entre jóvenes que emplean recursos digitales

Aaron Mena Araya 68  
*Utilización de los Recursos Audiovisuales en los Colegios de Costa Rica*

Vilma Peña 97  
Edu-comunicación: potenciando un mundo dialógico, diverso y solidario

### **Simposio Comunicación y género**

Martha Juárez 116  
La Boletina: concretando procesos de comunicación entre mujeres

Rodrigo Muñoz González 139  
Actores sin libreto: modelo actancial de las noticias de feminicidios de Diario Extra

Melissa Hernández 164  
Vilma Hinkelammert Palma  
La argumentación en las campañas contra la FIV de Radio Fides del 2011 y 2012

Yanet Martínez 190  
De víctimas y otros sucesos. Representación de las mujeres en el discurso noticioso acerca de la violencia. Análisis de tres noticias de sucesos del Diario La Nación

Mónica Quirós	208
Mujeres indígenas bribris detrás de las cámaras: una experiencia de trabajo audiovisual para la defensa y promoción de los derechos de las mujeres	
María Esther Chamosa	225
Filmoficciones Latinoamericanas: Escapando de la lente patriarcal	
<b>Simposio Comunicación y desarrollo</b>	
Carlos Murcia	247
Elsy Vargas	
Alternativas desde la comunicación de la salud para la prevención del dengue	
Eduaxis Alvarado	270
La Comunicación para el Desarrollo detrás de una taza de café: (actitud, aptitud, condiciones profesionales y de vida que debe poseer un profesional de la comunicación ante la realidad social de un país)	
Marvin Amador Guzmán	295
Concepto y acción en la comunicación para el “Desarrollo” y el Cambio Social: de “targets” y públicos meta a sujetos y actores de los procesos de cambio	
Adrián Avendaño	312
Lisbeth Araya Jiménez	
Comunicación para la salud: paradojas de su desarrollo en el marco de la medicina social y comunitaria costarricense	
Harold Hütt Herrera	334
La Comunicación para el Desarrollo como mecanismo de reivindicación social	
Rossana Estrada Búcaro	363
Comunicación Alternativa en Guatemala	
Nayuribe Montero Jiménez	384
Experiencias de Teatro del Oprimido costarricense: procesos de comunicación participativa y popular	
Miguel Regueyra Edelman	409
Rádios populares, comunitarias y alternativas en Centroamérica: un acercamiento a su programación	

Luisa Ochoa Análisis del paisaje mediático de la migración intrarregional de América Latina en Internet.	435
Inés Cornejo Vicente Castellanos Historias compartidas. Mayas yucatecos: los de aquí y los de allá (lejos)	458
Joaquín Torrez Maternidad y comunicación transnacional: afectos y toma de decisiones	468
José Guadalupe Figueroa Soria Hacia la conformación de un Observatorio de Comunicación para el Desarrollo Sociocolaborativo Centroamericano	500
Leonel Herrera Derecho a la comunicación y democratización de los medios	525
Silvio Sirias Duarte La musa para producir el cambio social, es la vida	547
Hernán González Acuña Cómo se organizan las creencias: apuntes sobre representaciones sociales y comunicación	568
Gerardo León Barrios Ingeniería en Comunicación Social y familia en el contexto contemporáneo Una propuesta comunicológica para el desarrollo	589
María del Pilar Anaya Ávila Rossy Lorena Laurencio Meza Patricia del Carmen Aguirre Goamboa Los medios de comunicación ante una contingencia climática Caso específico: Huracán Karl	610
Giselle García Bernardo Bolaños Manfred Quesada Comunicación, comunidad y conflicto: <i>El caso de la Hacienda Juan Viñas en 1977</i>	629
<b>Simposio: Comunicación digital, educación virtual y gestión del conocimiento.</b>	
Oscar Luis Alvarado Rodríguez ¿Quién hace TV en la TDT? El productor audiovisual en el cambio de nuestras televisoras.	638

Alejandra Amador Frederick Fallas Autorregulación como mecanismo para garantizar la calidad de contenido en los medios de comunicación costarricenses	659
Carolina Carazo Barrantes El contexto mediático costarricense en tiempos de transformación	683
Johan Espinoza Rojas Hacia una nueva epistemología del periodismo político: periodismo político en las redes sociales	708
Rebeca Vega Chin El uso de los dispositivos móviles para el apoyo de las rutinas cotidianas	722
Larissa Coto Valldeperas Cleta & iPhone: in extremis	732
José Fonseca Hidalgo Interactividad vs Inmersión: retos narrativos de la TV Digital	759
Vanessa Fonseca José Luis Arce Wolfgang Anguizola Cartografía de la realidad aumentada en Centroamérica	779
Laura Montero Corrales El uso de Twitter como canal de información y conversación de las marcas	801
Olga Beatriz Rueda Barrios El uso de las TIC en las apuestas políticas de los movimientos sociales de mujeres en Colombia	841
Mauricio Espinoza Milagro Núñez Solís El Humor como Forma de Protesta y Transgresión en las Redes Sociales de Costa Rica	858
Marta Matilde Vera Olivera La interacción virtual entre docentes para realizar material didáctico del Bachillerato a distancia (B@UNAM)	880

## **Simposio: Comunicación e historia**

- Rodolfo González 897  
El Mentor Nicaragüense y el Mentor Costarricense en el contexto de la construcción del Estado en Nicaragua y Costa Rica 1841-1846, un análisis comparativo
- Eugenio Quesada 916  
Informar la Primera Guerra Mundial desde un periódico local: el caso de El Correo del Atlántico (1914-1917)
- Patricia Vega Jiménez 940  
Investigando la comunicación en Centroamérica
- Josep María Figueres 962  
La investigación hemerográfica en Cataluña
- Claudia Cecilia Flores Pérez 983  
Gloria del Carmen Trujillo Molina  
Comunicación social, historia y política: la rendición de cuentas a la ciudadanía en el estado de Zacatecas, México

## **Simposio: Comunicación y acción social**

- Isis Campos Zeledón 1004  
Inducción al trabajo comunal universitario: Caminos entre el conflicto y el aprendizaje
- María Barboza Gutiérrez 1028  
Gloriana Rodríguez Corrales  
Clío como oyente: Los procesos de comunicación de la historia académica en Costa Rica
- Teresita Hernández Ceballos 1052  
Estrategia de investigación, formación y comunicación para el cambio social

## **Simposio: Historia, procesos y prácticas de comunicación en las organizaciones: Desde las Relaciones Públicas y la Comunicación Organizacional**

- Bárbara DeSanto 1055  
Defeat or Victory: A Case Study of Carnival Cruise Lines' *Triumph* Social Media Response

## INTRODUCCIÓN

Del 19 al 23 de agosto de 2013, se llevó a cabo en la Universidad de Costa Rica el Primer Congreso Centroamericano de Comunicación “Desafíos de la comunicación social” que convocó a más de 300 personas estudiosas de la comunicación en el área.

El Congreso tuvo como objetivos realizar un foro de discusión amplio y riguroso cuyo fin era conocer las principales tendencias de la investigación en comunicación en Centroamérica. La actividad buscaba fomentar el diálogo interdisciplinario para ampliar los horizontes y expandir las opciones interpretativas de la comunicación. Una meta fundamental era propiciar la creación de redes de intercambio académico entre los participantes y las instituciones que representan.

Desde diversas disciplinas y procedentes de distintas áreas geográficas, Desde diversas disciplinas, se analizaron los retos y demandas en comunicación que le son comunes a la región centroamericana con el fin de buscar soluciones, generar propuestas y cristalizar espacios de colaboración.

El Congreso se organizó en 8 áreas temáticas:

- Historia, procesos y prácticas de comunicación en las organizaciones: Desde las Relaciones Públicas y la Comunicación Organizacional, coordinada por la Dra. Lissette Marroquín y la Licda. Carmen Mayela Fallas.
- Comunicación y educación, coordinada por la M.Sc. Sonia de la Cruz y el M.Sc. Aarón Mena.
- Comunicación y género, organizada por la M.Sc. Yanet Martínez y la M.Sc. María Florez-Estrada.
- Comunicación digital, educación virtual y gestión del conocimiento, coordinada por la Dra. Vanessa Fonseca y el M.Sc. José Luis Arce.



- Comunicación e historia, coordinada por la Dra. Celia del Palacio y la Dra. Patricia Vega
- Comunicación: la confluencia de la investigación y acción social, coordinada por la Licda. Isis Campos y la Dra. Lidieth Garro.
- Comunicación y Desarrollo, coordinado por la M.Sc. Sylvia Carbonell y el M.Sc. Marvin Amador.

Las ponencias enviadas por los participantes en cada simposio, se reúnen en esta memoria. La estudiante Angélica Castro tuvo a su cargo la puesta en común del formato de los textos y la M.Sc. Carolina Carazo revisó una a una las propuestas excepto las del simposio de Comunicación y Desarrollo que fueron consideradas por las personas que lo organizaron. Laura Solórzano y Pablo Cianca ayudaron con la confección de la Memoria.

Este Congreso se llevó a cabo gracias a la colaboración de muchas personas, en especial por el apoyo brindado por la Rectoría y las Vicerreectorías de Investigación y Acción Social de la Universidad de Costa Rica, las y los estudiantes, la Estación, el Posgrado y la Escuela de Comunicación y especialmente por el personal de investigación y administrativo del Centro de Investigación en Comunicación (CICOM).

La reflexión continuará en Guatemala en el año 2014 donde se espera cristalizar los proyectos de intercambio que se generaron en este primer encuentro.

Patricia Vega Jiménez  
Directora  
Centro de Investigación en Comunicación



I Congreso Centroamericano de  
**ComuniCACIÓN**  
Costa Rica - 2013

## **Interactividad vs Inmersión: retos narrativos de la TV Digital**

Interactivity vs Immersion: narrative challenges for Digital TV

**Dr. Jose Fonseca Hidalgo**

Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva

Universidad de Costa Rica

JOSE.FONSECAHIDALGO@ucr.ac.cr

Simposio:

**Comunicación digital, educación virtual  
y gestión del conocimiento**

## **Interactividad vs Inmersión: retos narrativos de la TV Digital**

### **Resumen**

La inminente transición al formato de televisión digital, con su amplio potencial para la interactividad entre contenido y audiencia, sugiere un aparente conflicto con los patrones tradicionalmente pasivos de consumo televisivo. Esta ensayo busca ofrecer una reflexión teórica sobre los efectos que las nuevas posibilidades tecnológicas del medio pueden tener sobre sus procesos narrativos, llevándonos a re-examinar los conceptos de participación e inmersión de la audiencia en esta nueva era de TV digital interactiva.

**Palabras clave:** televisión digital, interactividad, inmersión, narrativa digital interactiva, actividad del espectador, comunicación audiovisual.

### **Abstract**

The imminent transition to digital television, with its enhanced potential for interactivity between content and audience, suggests an apparent conflict with the traditionally passive patterns of TV consumption. This essay offers a theoretical consideration of the effects that these new technological affordances of the medium may have on its narrative processes, and calls us to re-examine the concepts of audience participation and immersion in this new stage of digital, interactive TV.

**Keywords:** Digital television, interactivity, immersion, interactive digital narrative, viewer's activity, audiovisual communication.

## **Introducción**

Escribo estas líneas mientras “veo” televisión al lado de mi hija de 6 años. Lo entrecomillo pues mi atención a lo que sucede en pantalla es mínima. Redacto un borrador de esta ponencia, reviso mi correo y perfil de red social, respondo a una llamada, me levanto, voy y vengo. Me es difícil por un momento pensar en la televisión como un medio inmersivo... hasta que observo a mi niña. Su ceño fruncido refleja una sincera preocupación. En la pantalla, la protagonista de su serie favorita está en apuros y sus amigas luchan por salvarla. En cuestión de minutos, todas están a salvo, alguien hace un broma y todas ríen a carcajadas –incluyendo a mi hija. El fenómeno dista mucho de ser sólo un asunto de niños. Viene a mi mente un video viral de las últimas semanas que muestra a fanáticos de la serie de HBO “Game of Thrones” reaccionando a una escena clave y particularmente sangrienta de la historia. Lo que ven, literalmente les corta el aliento, los hace saltar de sus asientos o gritar horrorizados. Esta es la gran paradoja de un medio como la televisión, tradicionalmente situado en contextos físicos colmados de elementos distractores, pero a la vez capaz de ofrecernos experiencias de entretenimiento que nos sumergen en universos narrativos y provocan en nosotros un genuino efecto emocional.

Hoy, avances tecnológicos están transformado la naturaleza misma del medio televisivo y, consecuentemente, sus patrones tradicionales de producción y consumo. Costa Rica se prepara, junto con otros países de la región y el mundo, a realizar la transición definitiva de su televisión abierta de un formato analógico a un formato digital. Esto supone una serie de mejoras técnicas tanto en la calidad de la señal como en su proceso de transmisión y recepción; una mayor eficiencia en el aprovechamiento del espectro radioeléctrico; la integración del servicio con dispositivos móviles; y -de interés central para este trabajo- un amplio y renovado potencial para la interactividad entre el medio y su audiencia (Alvarado, 2013, p. 41

El “apagón analógico” y el correspondiente “encendido digital” aún tomarán algunos años en concretarse mientras se resuelven sus distintas implicaciones políticas, normativas y tecnológicas.

Mientras tanto, estamos llamados a identificar los múltiples retos y oportunidades que conlleva esta transición y prepararnos, tanto desde la teoría como la práctica de la comunicación audiovisual, para los nuevos escenarios de producción y consumo que se avecinan.

Este ensayo busca ser un modesto aporte a ese proceso, en cuanto ofrece una reflexión conceptual sobre un aspecto específico de lo que podrá ofrecer la TV digital: la capacidad de que el espectador determine el desarrollo de la trama en un producto narrativo de ficción. El tema, sin embargo, plantea una serie de preguntas que van mucho más allá del alcance de este texto: ¿En qué difiere la narración interactiva de la narración lineal, en cuanto al papel del espectador? ¿Cuál será el efecto de la narración interactiva sobre los patrones tradicionales de consumo televisivo y el fenómeno de la inmersión? ¿Se convertirá la interactividad en un elemento distractor más frente al que deban luchar los contenidos narrativos o, por el contrario, será una nueva herramienta para promover el involucramiento cognitivo y afectivo del espectador? Lo que se presenta a continuación es un acercamiento preliminar a estas interrogantes centrales, en la esperanza que pueda servir como punto de partida para proyectos de investigación futuros que combinen la experimentación y el análisis de la narración interactiva para la TV digital.

### **Historia, Trama y la Actividad del Espectador**

Un primer paso para comprender la relación entre interactividad e inmersión es el concepto de la actividad del espectador. Quizás no lo parezca externamente, pero cuando nos hallamos frente al televisor, absortos en una narrativa de nuestro interés, nuestra mente se encuentra en plena actividad. El significado de lo que vemos e incluso su misma integridad audiovisual no son elementos acabados que fluyen desde el dispositivo y que absorbemos pasivamente, sino que *construimos* su percepción y comprensión en un proceso mental dinámico que opera en varios niveles simultáneamente.

Así lo explica David Bordwell (1985), basado en la teoría constructivista de la actividad psicológica. La actividad del espectador comienza, en su nivel más básico, con el “sencillo” acto

de mirar la pantalla. Sensorial y fisiológicamente, se trata de un fenómeno irregular, fragmentado y caótico. Lo que nuestros ojos captan es en realidad una rápida sucesión intermitente de cuadros fijos, o millones de píxeles apagándose, encendiéndose y cambiando de color; nuestros globos oculares se enfocan en distintos detalles y se mueven constantemente; parpadeamos y recibimos información periférica del mundo a nuestro alrededor. Y sin embargo, nuestra *percepción* de lo que sucede en pantalla es estable, fluida y coherente. Para resolver la situación, nuestro cerebro realiza una serie de operaciones instantáneas: estabiliza los escaneos y movimientos oculares, se concentra en los puntos de interés, unifica las variaciones de luz e infiere una continuidad de movimiento a partir de los estímulos recibidos (p. 31-32).

Es sólo tras esta percepción consolidada por nuestra mente, que podemos iniciar el proceso de *comprensión* de un texto narrativo. Como apunta el mismo autor, esto también supone una actividad mental por parte del espectador cuyo objetivo es la (re)construcción de una *historia* inteligible a partir de la información que el narrador audiovisual ha seleccionado y organizado en la *trama* de su relato (p. 33-34). En este punto es preciso recordar que “historia” y “trama” son dos aspectos distintos del fenómeno narrativo. Resumiendo a Bordwell & Thompson (2008, p. 76-86), la historia es el conjunto ideal de todos los eventos interconectados causal y cronológicamente; una totalidad narrativa coherente en la cual resulta claro quién hace qué, cómo, cuándo, dónde y por qué. La trama es la información específica de la historia que ha sido escogida para plasmarse explícitamente en el texto audiovisual, en un orden y de una forma determinada. La función de la trama es comunicar la historia, sí; pero lo hace bajo los términos que define el autor: manipula la cronología de los eventos, omite detalles, cambia de perspectivas y retarda nuestro acceso a la información.

La trama hace todo esto -y más- para incentivar nuestra actividad como espectadores. Nos invita (¡obliga!) a generar hipótesis continuamente sobre lo que se nos muestra y lo que no: el orden de los eventos, la conexión lógica entre estos, la naturaleza y motivaciones de los personajes, etc. El relato se estructura de manera que nos brinda el material suficiente para realizar inferencias y

conjeturas sobre la historia, nos recompensa al confirmar algunas, y nos niega otras tan solo para que renovemos nuestros esfuerzos. En otras palabras, la trama nos provee la información que requerimos para ensamblar ese todo coherente y satisfactorio que es la historia... pero lo hace de forma tal que esa comprensión narrativa es el resultado (o quizás deberíamos decir la “recompensa”) de nuestra participación activa en un proceso continuo de búsqueda y construcción de significado.

En este sentido podríamos argumentar que toda narración es interactiva, en cuanto se trata de un *acto comunicativo*. La narración, tal y como la define Bordwell (1985), es la actividad de seleccionar, estructurar y transmitir contenido narrativo de forma que se logren efectos específicos en el perceptor (p. xi), siendo el más elemental de estos la comprensión de la historia. Esto quiere decir que la narración audiovisual es un proceso que no termina en el texto fílmico, televisivo, etc., sino que se consume solamente cuando el perceptor entra en contacto con éste: recibe la información que le provee la trama, y reacciona a esos estímulos “interrogando” constantemente el texto y aplicando esquemas de comprensión que le permiten darle coherencia en su mente. Dicho de otro modo, el perceptor *interactúa* con el texto narrativo audiovisual.

Desde luego, decir que el proceso de la *narración* conlleva este tipo de interactividad cognitiva, no equivale a decir que todas las *narrativas* audiovisuales (entendidas como *textos*) permitan que el perceptor manipule o controle sus características formales, como por ejemplo la estructura o el desarrollo de la trama. El siguiente apartado se refiere a ese tipo específico de interactividad, como una de las posibilidades narrativas de la TV digital.

### **Cuestiones de Interac(TV)dad**

Pero antes de continuar, es necesario un breve repaso al concepto de “interacción”. En su definición más general, es la acción que se ejerce *recíprocamente* entre dos o más objetos, agentes, fuerzas, funciones, etc (Real Academia Española, 2001). Meadows (2003) elabora esta percepción de mutualidad y ahonda en su naturaleza comunicativa: “La interactividad es un

incremento continuo en la participación. Es un canal bidireccional de comunicación. Es una respuesta a una respuesta (...) La interacción es un proceso que dicta comunicación. Y también puede ser una comunicación que dicta proceso. Provee opciones, demanda cambios de ritmo y opera cambios en ti como tu operas cambios en él. Es por esto que, como el humo y el fuego, la comunicación está implícita donde sea que haya interactividad” (p. 37, traducción propia).

El fenómeno de reconstrucción narrativa del que se habló en el apartado anterior es interactivo sólo a nivel interno, pues como lo señalan Verdugo, Nussbaum, Corro, Núñez y Navarrete (2011), mantiene aún una clara distancia entre la audiencia y el objeto de su contemplación, limitando la capacidad del espectador de manipular o alterar la obra de forma concreta (p. 4). Es decir, la condición de reciprocidad que caracteriza la interacción no se cumple, pues aunque el texto nos transmite información que nosotros recomponemos en un todo coherente en el plano mental, no tenemos la capacidad de transformar al texto en su composición externa.

Podríamos matizar esta posición apuntando al hecho que prácticamente todo producto audiovisual hoy en día es manipulable en mayor o menor medida. La televisión y el video han contado tradicionalmente con múltiples opciones de reproducción: la capacidad de cambiar de canales, hacer ajustes de visualización, los comandos básicos de pausa, retroceso y adelantamiento, etc. Estas posibilidades de control migraron y se multiplicaron en las plataformas digitales, y en efecto son suficientes para considerar a un sistema como “interactivo” (p. 4). No obstante, debemos saber diferenciar entre ese nivel de interactividad “periférica” ligada al control del dispositivo y/o a la reproducción de un texto audiovisual, y aquellas posibilidades de interactividad que están contempladas e integradas en el texto mismo.

Marie-Laure Ryan (2004) hace justamente esta distinción cuando analiza el concepto de interactividad en los medios digitales a partir del modo de involucramiento que promueven en el usuario. Por un lado está el “modo exploratorio”, en donde el texto digital se presenta como una base de datos que el usuario puede explorar libremente, pero esta actividad no genera una



historia, no altera la trama ni impacta el destino del mundo narrativo que fue plasmado en el texto. Se trata, pues, de la interactividad periférica que se mencionó anteriormente, como lo sería por ejemplo navegar por los distintos menús del DVD de una película; seleccionar una escena en particular, escuchar el comentario del director, ver el material adicional, etc. Por otra parte, en el “modo ontológico”, las decisiones del usuario impulsan la historia por distintos caminos narrativos. Como lo explica la autora, estas decisiones son ontológicas en el sentido que determinan cual de las múltiples historias posibles se desarrollará a partir de la situación de escogencia que el texto le presenta al usuario (p. 339).

Este es el tipo de interactividad que ocupa al presente trabajo. Verdugo et al. (2011) lo catalogan como una recepción participativa en la que el espectador se involucra activamente en la “co-creación” de la trama del texto narrativo. Para los autores, esto implica la supresión radical de las distancias entre el autor, el texto y la audiencia, a través de una arquitectura que planifica la intervención del espectador, le permite decidir sobre el desarrollo de la obra, y elimina la jerarquía tradicional de la narración (p. 4).

En su aplicación a la televisión digital, esto significa la posibilidad de programas narrativos de ficción diseñados de tal forma que en ciertos puntos clave del relato, el espectador podrá decidir entre distintas opciones de progresión y, por tanto, generar diferentes tramas y sus correspondientes historias. Se recomienda al lector interesado leer los trabajos citados en esta sección para conocer más sobre algunos de los modelos para la construcción de narrativas interactivas, como por ejemplo la comúnmente utilizada estructura ramificante (Figura 1), o la sugerente “narrativa de desviaciones” propuesta por Verdugo et al. (2011).

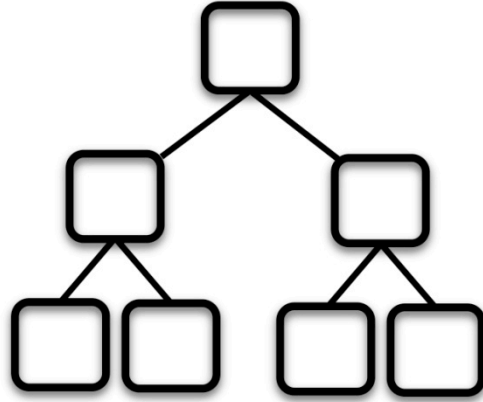


Figura 1. Estructura Ramificante  
Fuente: Verdugo et al. (2011)

En las narrativas tradicionales, el autor audiovisual es quien escoge la secuencia de eventos que se presenta linealmente en la trama y, como se explicó antes, la actividad del espectador se limita al proceso cognitivo de re-componer la historia a partir de ese material. En las narrativas interactivas de carácter ontológico, el espectador debe cumplir con el mismo proceso interno de comprensión, pero además tiene la responsabilidad de hacer avanzar la trama mediante la actividad *externalfísica* de seleccionar entre distintas opciones de desarrollo utilizando el mando remoto, teclado, u otra interface.

Las narrativas lineales de ficción (con algunas contadas excepciones) nos presentan una única opción de trama, la cual ha sido ideada y organizada por un autor audiovisual y se representa a través de las decisiones y las acciones que llevan a cabo los agentes narrativos o “personajes” de la historia. Es probable que el lector haya escuchado hablar de los llamados “puntos de giro” en una narrativa de ficción... éstos no son otra cosa que esos momentos de inflexión en la trama en los que un personaje se ve forzado a tomar una decisión entre al menos dos caminos posibles (la decisión clásica: continuar sus esfuerzos hacia un objetivo, o desistir), efectivamente impulsando el relato hacia adelante y en la dirección deseada por el autor. En los relatos interactivos de carácter ontológico, se transfiere parte de ese poder de decisión al espectador, quien en esos

“puntos de giro” puede ahora participar como co-agente narrativo determinando la acción a seguir por el personaje y, por ende, la trayectoria de la trama.

Digo que el poder se transfiere *en parte*, porque al menos en los productos con interactividad “auto-contenida” o sincrónica (Ribes, 2007 p. 152), las posibilidades de desarrollo continúan siendo cuidadosamente planeadas y controladas por el autor audiovisual. En otras palabras, en lugar de crear una única trama, el autor debe contemplar y crear *todas* las posibles tramas que deriven de los puntos interactivos de decisión que le ofrezca a su audiencia. A su vez, el espectador tiene la libertad de escoger, pero esa potestad está limitada a las opciones (necesariamente finitas) que el autor determine. Es por esta misma razón, que considero más preciso hablar de una “co-agencia” del espectador en las narrativas interactivas de este tipo, en vez de una “co-autoría”, pues en realidad los distintos itinerarios narrativos ya han sido pensados y creados de antemano, y el poder del espectador se limita a tomar las decisiones que generan una trayectoria u otra. Así pues, se podría cuestionar hasta qué punto esta modalidad elimina en efecto la “jerarquía tradicional de la narración”, como lo sostienen Verdugo et al. (2011).

Lo que sí resulta claro es que la dinámica que exige este nuevo tipo de productos representa un cambio fundamental con respecto a la forma en como hemos consumido los productos de ficción en TV hasta ahora. Aunque nuestra mente se encuentre activa en el proceso de comprensión narrativa, lo cierto del caso es que “ver televisión” ha sido predominantemente una práctica pasiva, al menos en términos de la interacción con el medio y sus contenidos. Olvidemos por un momento las acciones cotidianas o el típico *zapping* que podemos llevar a cabo durante nuestro tiempo frente al televisor, y pensemos lo que sucede cuando un programa de ficción finalmente atrapa nuestra atención. En ese punto y en condiciones normales, nuestra actividad externa se reduce drásticamente. Nos hallamos de un momento a otro “pegados” a la pantalla, absortos en los eventos que se nos presentan, ocupados en el proceso de re-construcción de la historia... estamos *inmersos* en el universo narrativo que el autor ha creado y organizado para nosotros; sólo debemos ponernos cómodos y seguir la trama.

Y si bien las interrupciones son parte normal de ver televisión (pensemos en las múltiples distracciones a nuestro alrededor, o los cortes comerciales), no tendemos a recibirlas de buena forma cuando estamos en ese estado afectivo. ¿Qué pasará entonces cuando la televisión digital nos ofrezca narrativas de ficción en las que la trama se interrumpa con el propósito expreso de llamarnos a la acción y decidir sobre su desarrollo? ¿Tendrá esto un efecto negativo o positivo sobre el fenómeno de “inmersión”? Antes de ensayar una hipótesis, es conveniente elaborar un poco más sobre ese concepto.

### **Metáfora y Realidades de la Inmersión**

La llamada “inmersión” es una figura del lenguaje que utilizamos comúnmente para referirnos a la sensación de experimentar el universo narrativo de un texto de una forma tan vívida y atractiva, que nuestra percepción del texto mismo como “filtro” o “ventana” a ese mundo se suspende momentáneamente. Se trata, pues, de una visión de la narrativa como un “mundo textual” (Ryan, 2001) cuya superficie podemos romper y sumergirnos en él hasta un punto en que cesamos de experimentarlo como una construcción de lenguaje(s), y se convierte en una pseudo-realidad autónoma y transparente. Desde luego, esta es una definición muy esquemática de un proceso mucho más complejo y subjetivo, pues el efecto de transparencia del aparato textual no siempre es el mismo para todos. Muchas personas pueden estar absortas en una narrativa, y por momentos ser conscientes de otros rasgos textuales (ej. reconocer la proeza técnica de un determinado efecto visual o el peso dramático de una interpretación actoral), sin que ello necesariamente represente un “ruido” o rompa el estado de inmersión. Sin embargo, entre más sean las “distracciones” que el texto genere en el espectador (en el sentido de llamar atención a sí mismo como una construcción semántica), más difícil será alcanzar esa “suspensión de incredulidad”.

Ryan (2001) distingue tres tipos de involucramiento inmersivo que establecemos con los textos narrativos: la inmersión espacial, que es una respuesta a su ambientación; la inmersión temporal,

en respuesta a la trama; y la inmersión emocional, en respuesta a los personajes. La *inmersión espacial* genera en el espectador la sensación de experimentar con claridad los espacios físicos en los que se desarrolla la historia. Como señala la autora, este efecto se apoya en las experiencias sensoriales previas del espectador en el mundo real, las cuales se combinan con las “geografías textuales” para crear una relación íntima con el ambiente representado y la sensación de estar presente en el escenario de los eventos (p. 122). La *inmersión emocional* tiene que ver con el grado de empatía (o antipatía) hacia los actores narrativos del texto; nuestro interés e identificación con sus perfiles, intereses y destinos. Al igual como la inmersión espacial no nos ciega al hecho que continuamos físicamente en nuestro mundo real (la sala, el cine, etc), la inmersión emocional no posee el mismo impacto afectivo que pueden causar las situaciones y personas de nuestra realidad. Es decir, un texto narrativo puede generarnos fuertes respuestas emocionales en un momento dado a partir de lo que le sucede a un personaje, pero aún en esta situación inmersiva, conservamos el conocimiento de que lo que vemos es una ficción y no afecta realmente a una vida humana, lo cual mantiene esas reacciones dentro de los límites del disfrute (p. 157).

Mención aparte merece el concepto de *inmersión temporal* por su estrecha conexión con el tema de este trabajo. Como lo define Ryan (2001), se relaciona al deseo del espectador por el conocimiento pleno de la historia que le aguarda al final del tiempo narrativo que marca la trama:

“En términos generales, la inmersión temporal es el involucramiento del lector en el proceso mediante el cual el tiempo narrativo destila el ámbito de lo posible, seleccionando una línea de la historia como la real, confinando las otras permanentemente al ámbito de lo virtual o contrafactual, y generando nuevas virtualidades continuamente como resultado de esta selección. El paso del tiempo es relevante para el lector porque no es una mera acumulación de partículas temporales, sino un proceso de descubrimiento” (p. 141, traducción propia).

Dicho de otro modo, el espectador se involucra en la dimensión temporal del producto (la trama) en cuanto implica una carrera contra el tiempo para re-armar la historia; nos confirma algunas de

nuestras hipótesis, desecha otras, y garantiza nuestra atención hasta que las dudas se despejan y la narrativa alcanza su coherencia máxima y clausura satisfactoria.

Volviendo al concepto de la interactividad, sin embargo, encontramos que su presencia afecta estos tres tipos de inmersión de distinta forma. Por ejemplo, la interactividad genera conflicto con la continuidad del desarrollo narrativo de la que depende la inmersión temporal. Ryan (2001) explica que entre más avanza nuestra lectura de un texto lineal, más conocemos acerca del mundo textual y más fácil nos resulta elaborar proyecciones acerca de su desarrollo. La continuidad de la trama funciona como un hilo conductor sobre el cual la memoria del espectador teje la información y la mantiene unida para su fácil acceso. No obstante, por su estructura fragmentada, algunos textos interactivos rompen con este eficiente modo que posee la mente humana para almacenar y manejar información: la acumulación lineal de datos. Asimismo, la posibilidad de explorar múltiples tramas puede crear un nivel de complejidad o heterogeneidad que atente contra la unidad narrativa a la que estamos tan acostumbrados (p. 259-260). La consistencia temática y comunicativa del mensaje; la coherencia de los personajes, sus perfiles, objetivos y acciones... estas son sólo algunas variables que el narrador audiovisual de ficción debe esforzarse por lograr a lo largo de una narrativa tradicional. Imaginemos entonces lo que implica esa tarea a través de un amplio número de tramas.

En cuanto a su efecto sobre la inmersión espacial, Ryan (2001) apunta a la disrupción del espacio narrativo que puede provocar la interactividad: “Cada vez que el lector es llamado a tomar una decisión, se ve obligado a removerse del “aquí y ahora” narrativo para adoptar un punto de vista desde el cual pueda contemplar sus alternativas” (p. 262). La autora se refiere, desde luego, a la sobreimposición de una interface extra-diegética en la que el espectador pueda seleccionar entre las distintas opciones de avance. Este elemento, necesario para la interactividad ontológica de la que se habló en la sección anterior, representa un salto a *otro* espacio; uno ajeno a la continuidad espacio-temporal de la historia. La ruptura, sin embargo, no acaba aquí... el hecho de contar con un espacio virtual al que podemos retornar para probar “otra ruta”, nos lleva a sentir curiosidad

sobre esas vías alternas y puede inhibir que nos sintamos plenamente involucrados con la opción que sí elegimos. Es decir, aún cuando estamos en el espacio narrativo de nuestra elección, es probable que nos hallemos conjeturando sobre aquello que descartamos, y nos preguntemos si nos estamos perdiendo de algo importante o interesante que sucede en otra línea narrativa (p. 262). Esto causa un continuo desplazamiento psicológico (cuando no entre las distintas tramas) que hace que el fenómeno de inmersión espacial sea aún más difícil de lograr.

Esta misma característica de la interactividad afecta también la inmersión emotiva. En las narrativas lineales, la suerte del protagonista está fuera del control del espectador. Gran parte de nuestra identificación con el personaje deriva de nuestra certeza sobre lo irreversible de sus acciones y el inexorable paso hacia su (único) destino final (p. 263); algo que para muchos refleja la naturaleza de nuestra propia realidad. Sin embargo, este sentido de irrevocabilidad del mundo real es opuesto al espíritu del arte interactivo. Así lo explica Janet Murray, citada por la misma Ryan (2001):

“Nuestra fijación con los juegos e historias electrónicas es en parte un gesto de negación a la muerte. Estos nos ofrecen la posibilidad de borrar la memoria, empezar de nuevo, volver a vivir un mismo evento para lograr un resultado distinto. En ese sentido, los medios electrónicos tienen la ventaja de representar una visión cómica de la vida, una visión de errores reparables y opciones abiertas” (p. 263, traducción propia).

El problema radica, como apunta Ryan (2001), en que este rasgo conlleva un cierto “desprendimiento lúdico” con respecto a los personajes, lo cual impide un verdadero involucramiento afectivo en su destino. Este desprendimiento se basa en que estamos conscientes que la vida del personaje puede desarrollarse simultáneamente en distintos mundos posibles, y que si no nos gusta su suerte en uno de ellos, siempre podemos alterarla cambiando a otro.

Ante este panorama, tan resistente en apariencia a la conjunción de la interactividad con los patrones tradicionales de consumo televisivo y de ficción, resulta necesario sugerir algunas

posibles soluciones y reflexionar acerca de los pasos a seguir para prepararnos como narradores audiovisuales de cara a esta inminente fusión.

### **Saber, hacer y deshacer**

Primero, debemos tener claro que no se trata de una misión imposible, ni mucho menos de una situación inédita. La habilidad de contar historias y nuestra hambre insaciable por ellas, es uno de los rasgos más característicos del ser humano. La narración, nos recuerda Marie-Laure Ryan (2004), ha “sobrevivido” la transición de la oralidad al texto manuscrito, a la imprenta, el teatro, las imágenes en movimiento y lo hará también a la revolución digital. Cada una de estas innovaciones tecnológicas no hace sino liberar nuevas fuerzas narrativas y explotar las capacidades expresivas y comunicativas del nuevo medio. De hecho, como bien lo señala la autora, no debemos pensar que la continuidad de algo tan esencialmente humano como la narración depende de que se ajuste a las características de un medio en concreto... por el contrario, es el futuro *del nuevo medio* lo que depende de su capacidad para desarrollar sus propias formas de narrar (p. 356). Nuestro enfoque, pues, debe ser ese: proponer estrategias narrativas desde la especificidad de la TV digital interactiva; propuestas que no sólo exploten las posibilidades tecnológicas del medio, sino que también contemplan sus nuevos contextos, formas de uso/consumo, y busquen solventar las tensiones con los esquemas tradicionales de narración.

Para este fin podemos tomar como base el trabajo de autores que han investigado acerca de los retos de la narración no-lineal. Nitzan Ben-Shaul (2008), por ejemplo, parte de premisas eminentemente teóricas como las que se han esbozado en este ensayo, para proponer estrategias que ayuden al autor audiovisual a lograr un mayor grado de coherencia narrativa en sus textos interactivos de tipo ontológico. Las técnicas aconsejadas por este autor apuntan a conservar los elementos de acumulación, secuencialidad y unidad narrativa que, como ya hemos visto, se ponen en riesgo cuando el espectador es capaz de saltar entre tramas con distintas motivaciones, configuraciones espacio-temporales y desenlaces.



Ben-Shaul (2008) sugiere, entre otras cosas, restringir la cantidad de líneas narrativas a las que el espectador tiene acceso, así como los puntos en la trama en los que se le presenta la opción de elegir. Estos momentos interactivos de decisión, sostiene el autor, son un recurso del que no debemos abusar simplemente porque tenemos la capacidad tecnológica para hacerlo. Al contrario, deben utilizarse sólo en aquellos puntos de giro realmente cruciales para la historia; momentos impregnados de consecuencias relevantes para el personaje y sus objetivos. De hecho, el autor sugiere fijar *un* evento clave en la historia a partir del cual las tramas se ramifican (en número limitado), y utilizarlo como un umbral obligatorio al resto del texto. De esta forma, las distintas tramas cuentan con un punto de partida común al que se puede retornar, brindando un grado de linealidad y continuidad dramática entre las opciones. Asimismo, se podría controlar la secuencia de selección de las líneas narrativas para que el texto necesariamente termine con una en particular -o un epílogo común- que provea una clausura consistente y satisfactoria.

Tenemos también importantes estudios como el de Maurice McGinley (2009), enfocados en analizar la experiencia del espectador en su contacto con un nuevo medio como la TV digital interactiva. Estos esfuerzos de investigación son vitales para el desarrollo del medio y su lenguaje. Implican una revisión (y renovación) de marcos conceptuales como la “teoría de los usos y gratificaciones” para comprender el *por qué* y el *cómo* las personas consumen y se involucran con el medio en cuestión. Como profesionales que somos, trabajando en función de objetivos comunicacionales y con nuestra audiencia en mente, investigaciones de este tipo deben servirnos como bases sobre las cuales construir nuestras nuevas estrategias narrativas.

Finalmente, vuelvo a mencionar el artículo de Verdugo et al. (2011), ya que combina los dos abordajes anteriores y ejemplifica con claridad el tipo de esfuerzo que este ensayo insta a realizar desde nuestros espacios de formación académica y profesional. En él, los autores parten de conceptos teóricos de la narración y la estética para proponer un modelo de ficción audiovisual interactiva que resulte interesante para el espectador, al tiempo que minimice las exigencias de grabación de material (en comparación a una estructura expansiva como lo es la ramificante, por ejemplo).

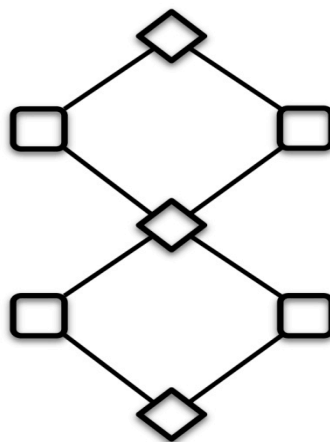


Figura 2. Estructura de Desviaciones  
Fuente: Verdugo et al. (2011)

La “narrativa de desviaciones” (Figura 2), como la llaman los autores, esta compuesta por dos tipos de bloques de contenido narrativo, o “micro-núcleos”. Los que se ilustran en la figura como rombos, son los micro-núcleos que componen la “columna vertebral” de la trama. Estos siempre serán vistos por el espectador, y rematan en una situación de interactividad donde se puede escoger entre una opción u otra. Esta decisión lleva a los micro-núcleos narrativos alternos (o “desviaciones”), representados en la figura como cuadrados. Al finalizar estos bloques, la trama regresa automáticamente a su columna vertebral. Este modelo ofrece una estructura de interactividad mucho más contenida y controlada, lo cual representa una ventaja para su eventual aplicación en formatos de ficción para TV digital. Pero quizás el rasgo más interesante es su naturaleza discursiva, en la que las “desviaciones” proveen distintos contextos de interpretación para los mismos eventos de la línea narrativa principal. Esta utilización de elementos ambiguos y contextos variables para contar diferentes historias a partir de un mismo texto base, propone una especie de versión narrativa del “efecto Kuleshov”.

Más importante aún, el proyecto de Verdugo et al. (2011) no se limita a la formulación conceptual del modelo, sino que también incluye un *componente práctico-experiencial* (la

realización de un cortometraje que aplica sus principios) y un *componente de evaluación*, mediante el que se investiga, cuantifica y analiza la usabilidad y la experiencia de los espectadores/usuarios con el sistema interactivo.

El grupo decidió realizar su estudio con una población especializada (estudiantes de cine/comunicación audiovisual) en vez de con público general, ya que argumentan que para que el formato se popularice y consolide, primero se requiere que innovadores y adoptantes tempranos a nivel profesional aprueben el concepto para su posterior aplicación y comercialización. Pero de igual forma, un estudio similar podría enfocarse en investigar el proceso de uso/consumo de una propuesta narrativa para TV digital por parte de determinados segmentos de la audiencia.

Como mencioné anteriormente, trabajos como el de Verdugo et al. (2011) plasman el principio del “*saber, hacer y deshacer*” que debemos promover desde nuestros respectivos espacios de formación. El *saber* se refiere a los fundamentos teóricos que dan sustento a nuestras ideas y nuestros proyectos. El *hacer* nos llama a la acción; a llevar nuestras propuestas a la práctica para experimentar de primera mano las complejidades de su aplicación. Esencialmente, se trata de acceder a otro nivel del saber (el empírico) que nos elude si permanecemos únicamente en el nivel conceptual. Luego, está el *deshacer*; otra palabra para la deconstrucción, el análisis y la evaluación. Esto incluye, por un lado, la reflexión sobre nuestra propia experiencia como productores de significado; y por el otro, el estudio de la valoración que hacen los demás (la audiencia) sobre su experiencia en la interacción con nuestro trabajo. Al igual que el *hacer*, esta fase de análisis nutre y actualiza nuestro conocimiento, lo cual nos lleva de nuevo a un afinamiento de la práctica, nuevas revisiones, etc., en un ciclo auto-sustentable de mejoramiento.

El uso efectivo y exitoso del elemento de la interactividad de tipo ontológico en productos de ficción para un medio como la TV, implica cerrar una brecha planteada por el rol tradicionalmente pasivo de su consumo. No obstante, para nadie es un secreto que los procesos de

digitalización y convergencia de las últimas décadas han modificado de manera vertiginosa nuestra relación con los medios, lo cual ofrece un ambiente propicio para introducir esta innovación. Podría parecer que aspectos como la interrupción del flujo narrativo, la demanda de interactividad externa/física, y la co-generación de la trama, no representan cambios tan drásticos e incompatibles con lo que gran parte del público ya hace hoy en día en su contacto con los medios y la tecnología. Sin embargo, en lo que respecta a su aplicación a la TV, sólo es posible fundamentar esas suposiciones y responder a nuestras preguntas mediante iniciativas que contrasten esfuerzos de producción con estudios sobre las expectativas, experiencias y percepciones de los espectadores para esta nueva fase del medio. Esta es la tarea urgente que tenemos, si deseamos contribuir a la formación de un lenguaje narrativo propio de la TV digital interactiva.

### **Referencias bibliográficas**

- Alvarado, O. (2013). *Perfil del productor audiovisual para la creación de programas de televisión en el cambio de una televisora nacional al formato digital terrestre*. (Tesis de licenciatura inédita). Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva, Universidad de Costa Rica. San José, CR.
- Ben-Shaul, N. (2008). *Hyper-narrative Interactive Cinema: Problems and solutions*. Amsterdam: Rodopi.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2008). *Film Art: An introduction* (8a ed.). EEUU: McGraw-Hill.
- McGinley, M. (2009) *A theory of the viewer's experience of interactive television*. (Tesis de doctorado). Murdoch University. Perth, Australia. Recuperado de: <http://researchrepository.murdoch.edu.au/5801/1/01Front.pdf>

- Meadows, Mark S. (2003) *Pause and Effect: the art of interactive narrative*. Indiana: New Riders.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22ª ed). Recuperado de <http://www.rae.es/rae.html> (Consultado el 21 de Julio, 2013).
- Ribés Alegría, M. (2007). *Nuevos servicios prestados a través del televisor. Quiero televisión, el precedente de esta historia*. (Tesis doctoral). Universitat Jaume. Castellón, España.
- Ryan, M. (Ed). (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln, EEUU: University of Nebraska.
- (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Verdugo, R., Nussbaum, M., Corro, P., Núñez, P., y Navarrete, P. (Noviembre, 2011). Interactive Film and Co-Construction. *Revista ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMCCAP)*, 7(4), Artículo No. 39. Nueva York, EEUU. Recuperado de <http://dcc.puc.cl/system/files/MN45-Interactive+films.pdf>