

3 La narració no-lineal

3.1 Conflicte entre joc i narració

3.2 La narració lineal vs. la narració no-lineal

3.3 L'hipertex

3.1 conflicte entre joc i narració

“Pot haver-hi un conflicte entre la **interactivitat** i la **narració**: la majoria de la gent s’imagina que hi ha un aspecte en el qual hi trobem les històries convencionals escrites, per una banda, i la interactivitat total per altra. Però jo penso que el que realment hi ha són **dos refugis** segurs separats per un abisme infernal [...]”.

Walter Freitag, dissenyador de jocs



Hi ha un seguit de teòrics (ex **Jesper Juul**) que posen l'accent de la seva investigació en la problemàtica **narrativitat-videojoc**.

Des d'aquest punt de vista, malgrat tot el que hem vist, hi ha una corrent teòrica que pensa que:

els **videojocs** i la **narrativa** són dos fenòmens molt diferents i que consegüentment la seva combinació es troba amb algunes **problemàtiques**.

En veurem algunes qüestions.



Tal com s'ha dit a classe en algunes ocasions, es destaca que la **part narrativa** no és la que converteix els **videojocs** en **videojocs**.

L'opinió més extesa sobre els videojocs és dir que són **narracions no-lineals**, fent evident així que es diferencien de les **narracions lineals**.

Però es troben altres diferències pel que fa a la **qüestió narrativa**.

L'escriptor, semiòleg i teòric de la literatura **Roland Barthes** va escriure que la narració és el llenguatge del **destí**.

«L'impuls primari de la narració és saber què ve després del que s'ha llegit en la narració i què es allò que ho ha causat».



Contràriament a això explicat, el **disig** que experimentem al jugar a un videojoc pot no tenir tant a veure amb el **disig de conèixer el final** sinó que, com a jugadors, més aviat ens motiva:

- el disig de conèixer l'**estructura del joc** (com funciona)
- el disig de tenir/millorar les **habilitats** necessàries



La **seqüènciació** —és a dir, la linealitat— sí que importa en la narració,

i si parlem de la **capacitat d'adaptació** de les narracions entre diferents mitjans s'ha de pressuposar que es fa amb **seqüències fixes**.

—> Mentre pots conèixer, per exemple, el personatge de **Sherlock Holmes** a través de la novel·la original, o també a través del **film**, es fa més difícil deduir la història que es narra a *Star Wars* (si no la coneixessis) a través dels **seus videojocs**.

El videojoc perd la **seqüènciació estricta** —> perd linealitat



Com hem dit i repetit, al contrari de la **seqüenciació fixa de la narració**, els videojocs semblen estar basats en la **llibertat relativa** del jugador, en la possibilitat de jugador d'influir en el curs de l'acció.

Hi ha algunes **diferències temporals** molt interessants entre els **jocs** i les **narracions**. Tal com hem explicat:

“La narrativa és una seqüència temporal doble. Tenim el temps de la **cosa explicada** i el **temps de la narració** (el temps del *significat* i el temps del *significant*)” (Christian Metz).

La diferència entre *història* i *discurs*.



Però moltes vegades quan **juguem** aquestes distàncies temporals estan clarament **absents**.

Pots pulsar el **botó control**, es disparaà una arma, i això **afectarà** a allò que està passant en pantalla.

Des d'aquest punt de vista, el que es **veu en pantalla** no pot ser el **passat** o el **futur**, sinó que ha de ser el **PRESENT** ja que podem influir-hi.

D'aquesta manera, els tres temps cinematogràfics, el temps **narrat**, el temps de la **narració** i el temps de la **lectura** implosionen en el context d'un videojoc cada vegada que hi ha **interactivitat**.



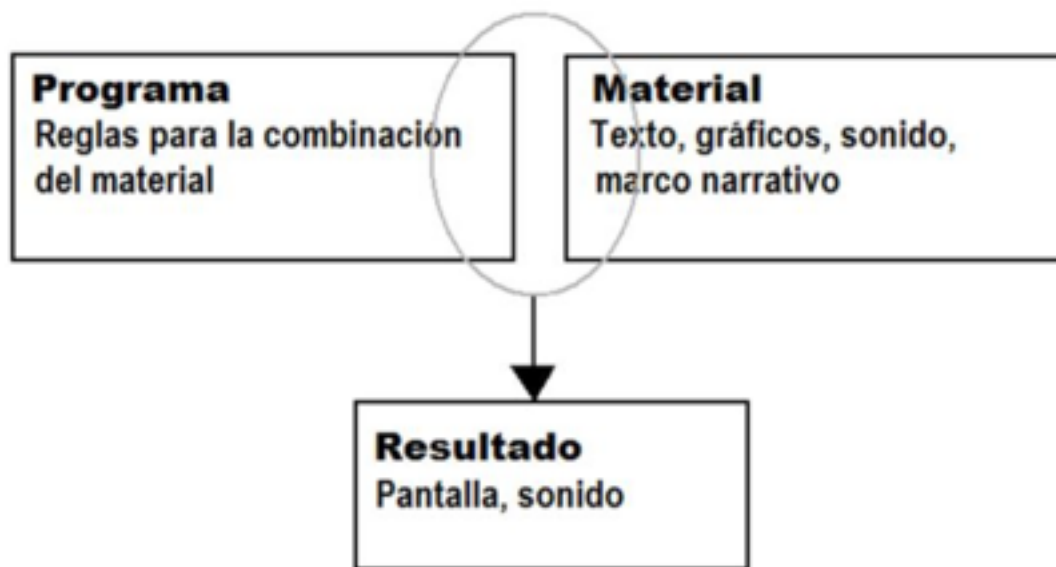
D'altra banda, aquests teòrics accepten que la majoria dels videojocs **sí** que **mostren** un cert **marc narratiu**.

Però, sobre la relació entre els **marcs narratius** i la **programació** (estructura i la forma de jugar, les regles):

consideren que **no tenen relació** —> podem crear **jocs** que, amb la **mateixa programació** tinguessin diferents marcs narratius (inclús oposats).



Es **proposa** que els videojocs s'han de veure com un **dualisme** compost per dues capes que es combinen: **el programa** i **el material**.



Aquestes dues capes pertanyen a **tradicions** molt ben diferenciades.

El material (els gràfics, el so, el marc narratiu) pertanyen als mitjans tradicionals (estètica, teoria dels mitjans de comunicació o de la literatur).

L'altre nivell és **el programa**, allò més nou d'estudi en aquest context, sobretot en relació amb **el material**.

Des del punt de vista d'aquests autors, aquestes qüestions ens porten a una **comparació** final (conclusions) de la relació entre les **narracions** i els **videojocs**:

NARRACIONS

- Seqüència **fixa**
- Velocitat **variable**
- **Història/Discurs**
- **Passat**
- Necessita **actors**
humans o antropomorfs
- Diseg **narratiu**
- Es consumeix **una vegada**

VIDEOJOCs

- Seqüència **flexible**
- Velocitat **fixa**
- **Programa/Material**
- **Present**
- Pot ser **abstracte**
- Diseg de **coneixement i actuació**
- S'hi pot jugar **moltes vegades**

3.2 La narrativa lineal vs. la no-lineal

Dins de l'estudi de la **narrativa** és cataloguen dos grans grups:

—> la narrativa lineal

—> la narrativa no-lineal

La **narrativa lineal** és aquella que hem estudiat a la primera part de l'assignatura.

La **narrativa lineal** respon, en general, a un seguit de convencions:

- una **narració cronològica** i/o **estructurada** en actes
- una **relació causa/efecte** a partir de l'articulació dels **mecanismes de la ficció**

[seq. 01 ens porta a la seq. 02...]

L'espectador té una actitud **receptiva**.



La **narrativa no-lineal** és aquella en que l'**espectador** pot (o no) tenir una **actitud activa**.

La **narrativa no-lineal** trenca les convencions de la narrativa clàssica:

- **no** té perquè ser una **narració cronològica**
- **es trenca** la relació **causa/efecte**

En el cinema aquest tipus de propostes es consideren **experimentals** (aquelles que volen fer **sentir** més que **explicar**).



En **literatura** trobem l'exemple de *Rayuela* (1963) de **Julio Cortázar**.

L'autor ens proposa diferents maneres de **llegir** el llibre.

En aquest exemple no hi ha interacció, però sí existeix la **no-linealitat**.

A banda d'aquest exemples sense interacció, la **narrativa no-lineal** es pot articular a través de l'**HIPERTEXT**.

—> aquella que anomenen **narrativa hipertextual**:

aquelles **narracions** escrites mitjançant l'**hipertext**, és a dir, compostes per un conjunt de **fragments de text** relacionats entre sí per enllaços.

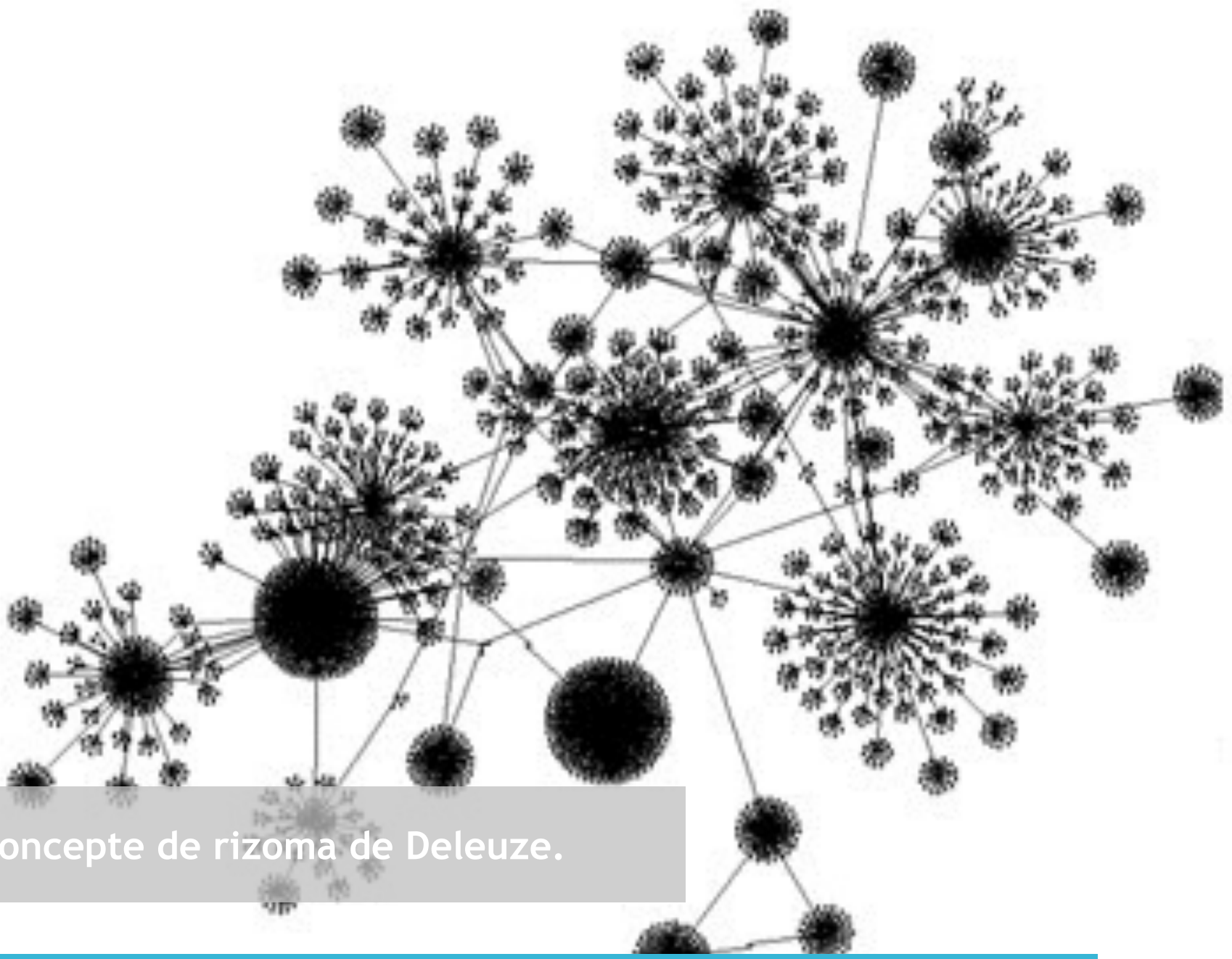
Es caracteritza per **no** tenir **un únic** camí establert per l'autor, sinó que dona al **lector-espectador-usuari** la capacitat d'escollir el seu camí entre diversos de possibles.

Més enllà de les **qüestions narratives**, la **no-linealitat** és un concepte molt contemporani que s'aplica a la **filosofia** o la **política**.

El filòsof francès Gilles Deleuze explica que el **RIZOMA** és un model descriptiu en el que l'**organització dels elements** no segueix línies de subordinació jerarquitzaes —amb una base o arrel que dóna lloc a diferents branques—.

El rizoma no té **centre** i és un concepte que podem aplicar a la **filosofia de la ciència** o a la **teoria de la comunicació** (ex: la xarxa, la informació en el món 2.0).





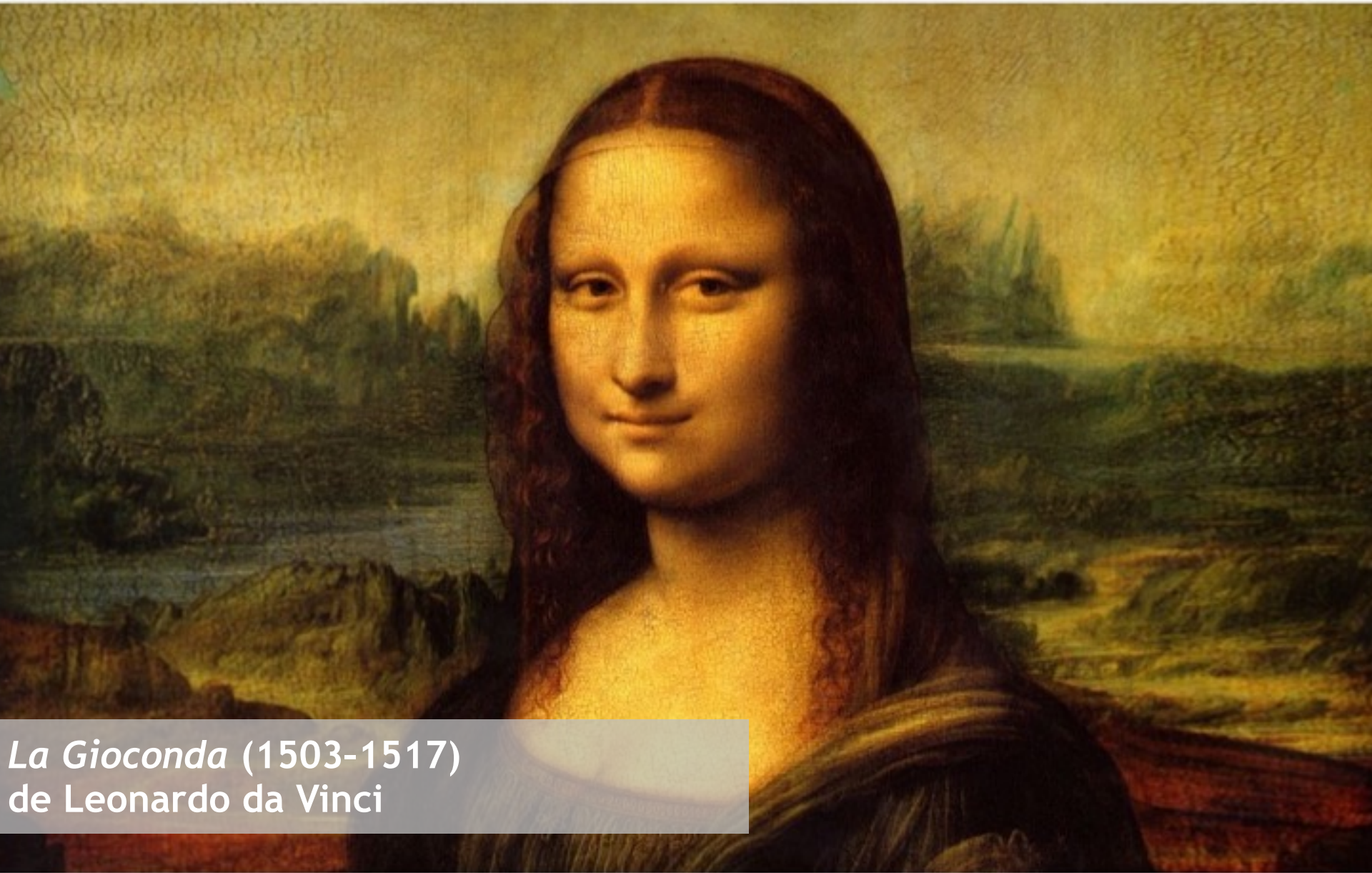
El concepto de rizoma de Deleuze.

3.3 L'hipertext

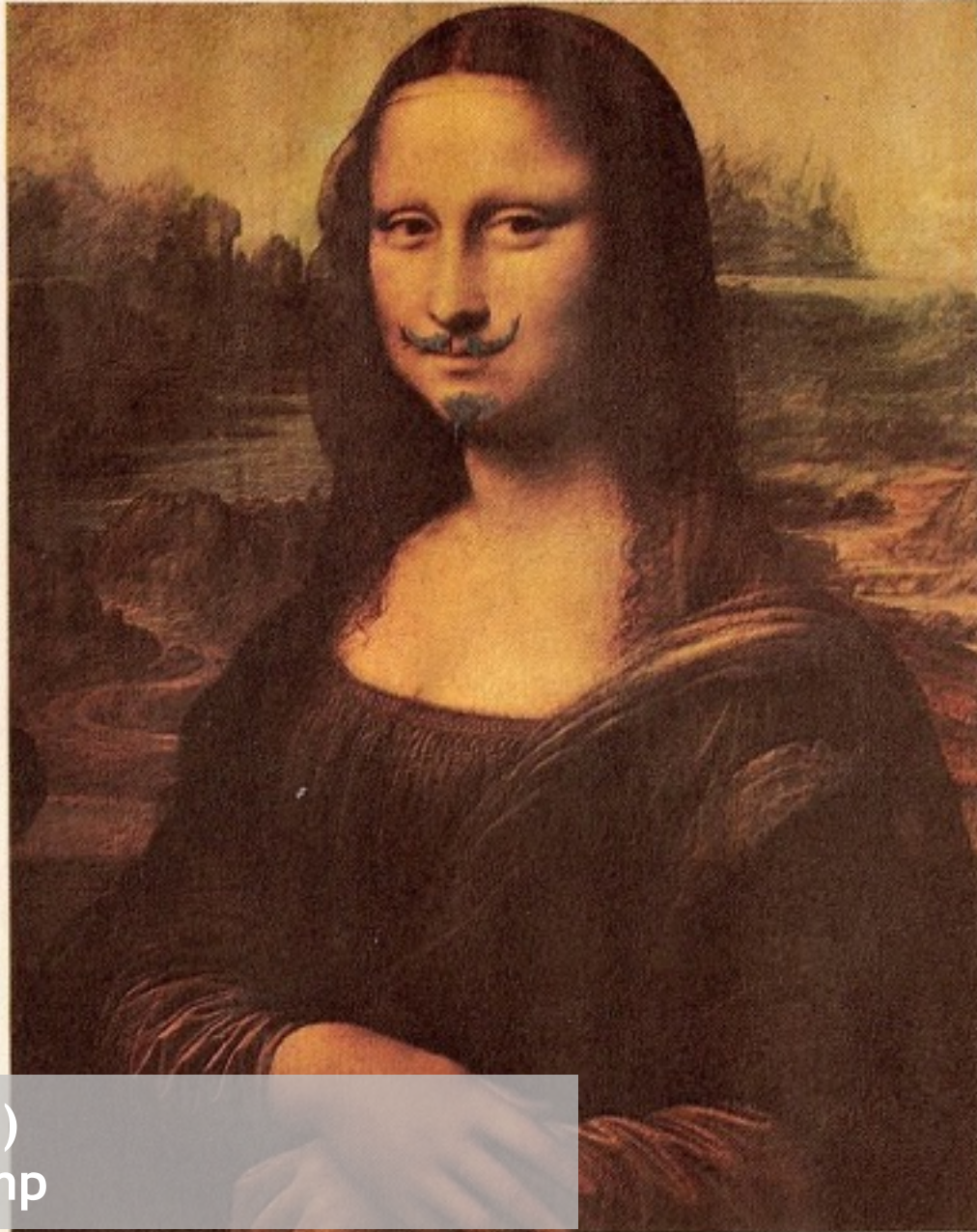
Deixant de banda per un moment el **món cibernètica**, és la **teoria literària** la que posa les bases del concepte de l'**HIPERTEXT**, segons la teoria de la **hipertextualitat**.

La **hipertextualitat** treballa amb dos conceptes relacionats:

- **HIPOTEXT**, el text que es pot indentificar com la **font original**
- **HIPERTEXT**, aquell que **inclou** o **es relaciona**, d'alguna manera, amb el text original.



La Gioconda (1503-1517)
de Leonardo da Vinci



L.H.O.O.Q. (1919)
de Marcel Duchamp

L.H.O.O.Q.

BIDA



Self Portrait as Mona Lisa (1954)
de Salvador Dalí

Gioconda (1964)
de Rene Magritte





Hamlet (1599) de William Shakespeare
i el mite de la *mort d'Ophélie*