

EL VIDEOCLIP INTERACTIVO COMO NUEVO FORMATO EN LA RED (INTERACTIVE MUSIC VIDEO AS NEW MEDIA IN INTERNET)

Tarín Cañadas, Marta
UCM

Resumen

Internet se ha convertido en la plataforma mediática donde los relatos audiovisuales están concebidos para adaptarse a las nuevas formas de comunicación que imponen los entornos virtuales y tecnológicos. Así, la interactividad se ha instalado en la red como un tipo de comunicación que tiene como característica fundamental la participación activa del receptor. Uno de los formatos audiovisuales que está comenzando a utilizar herramientas interactivas es el videoclip, que nació como producto para ser emitido en televisión y ha terminado encontrando en la web la manera de difusión más eficaz, gracias a la democratización de este formato audiovisual.

Abstract

Internet has become a media platform where audiovisual stories are designed to adapt to new forms of communication imposed by technology and virtual environments. Thus, interactivity is installed on the network as a type of communication that is fundamentally characterized by the active participation of the recipient. One of the media formats that are beginning to use interactive tools is the music video, which was born as a product to be broadcasted on television and finding in the web the most effective way to spread thanks to the democratization of the audiovisual format.

Palabras Clave

Relato hipermedia, comunicación interactiva, videoclip interactivo, internauta.

Keywords

Hypermedia Story, Interactive Communication, Interactive Video, Cybernaut.

Introducción

La estructura de los relatos que se crean para Internet y el nivel de implicación del receptor de los mismos vienen determinados por el género. Así, el seguidor de formas interactivas como las redes sociales tendrá un nivel más participativo en la construcción de historias que el receptor de relatos interactivos de ficción. Además, la historia será más imprevisible en el primer caso que en el segundo.

Cuando hablamos de ficción, las tramas argumentales que definen los relatos están pre-estructuradas por el autor, es decir, están prediseñados los cambios que puede sufrir la historia a lo largo de la narración y por tanto, están determinadas las posibilidades de elección del receptor. Lo nuevo es esto: el lector tiene posibilidad de elegir un camino dentro del relato y convertirse en protagonista de la historia. El receptor selecciona unos fragmentos de la historia ya preconstruida por el autor, y los dota de un sentido otorgándoles continuidad con un planteamiento, nudo y desenlace.

Objetivos

El objetivo de esta investigación es estudiar el videoclip interactivo como una nueva modalidad audiovisual del vídeo musical para Internet.

Este trabajo pretende analizar las aportaciones de este producto audiovisual, cómo traslada la estructura del relato tradicional, sus peculiaridades y formas de uso, así como el nuevo papel que desempeña el receptor como parte creadora de la obra de ficción.

Metodología

Este estudio se lleva a cabo a través del análisis del panorama actual respecto al videoclip interactivo. Este tipo de formato aún no está extendido de manera global en la red. Se pretende descubrir la todavía minoritaria presencia de este género en Internet y sus rasgos característicos tanto en los aspectos estéticos como de contenido.

1- El relato hipertexto y la comunicación interactiva

“No existe, no existió nunca en ninguna parte un pueblo sin relatos”, afirma R. Barthes (1985:215) porque el ser humano tiene una necesidad intrínseca de crear y consumir historias, aunque la forma narrativa ha ido evolucionando con los cambios sociales, culturales y tecnológicos.

Y como por inercia, el sujeto tiene deseos de conocer historias, representaciones simbólicas de la realidad que le permitan darle un sentido a ésta.

El texto que conforma los relatos, es decir, el texto en su dimensión discursiva, reclama una especial atención en lo que la *Teoría del Texto*¹ describe como experiencia del lenguaje, es decir, la relación que se establece entre el lenguaje que conforma el texto y la experiencia del sujeto. La experiencia es “aquello que no puede articularse como significación pero que existe como magnitud y que se detecta a través de la quiebra del discurso”². Algo nos toca, algo especial sentimos al encontrarnos con determinados discursos.

Tanto en los relatos literarios como en los audiovisuales la experiencia del sujeto es de especial relevancia para describir aquello que suscita la historia, lo que conmueve y trastoca más allá de su inteligibilidad. Más aún, en el relato audiovisual se produce una mayor implicación por parte del receptor, al reproducir la imagen una representación de la realidad con la que el sujeto puede sentirse identificado.

Más allá de la experiencia del lenguaje en el texto (cuestión muy relevante en lo que respecta también a la comunicación interactiva y de la que se volverá a hablar más adelante) que desarrolla la Teoría del Texto, el relato se ve sujeto principalmente a una estructura narrativa.

En el análisis narrativo audiovisual se pueden distinguir dos planos: el del contenido (la historia y sus componentes: personajes, acción, espacio y tiempo) y el de la expresión (el discurso o modo de contar la historia). A su vez el plano del contenido se divide

¹ González Requena, Jesús. “El texto: tres registros y una dimensión”, en *Trama y Fondo*, N°1, Madrid, 1996:9.

² *Ibíd.* p. 10

según Seymour Chatman (1990) en la forma y la sustancia. En el primero se sitúan los elementos que componen la historia (personajes, acción, espacio y tiempo); y el segundo es la manera en que esos elementos son conceptualizados y tratados por el autor (gente, cosas...).

Chatman también distingue en el plano de la expresión: la forma y la sustancia. En el primer caso se refiere a la estructura de la transmisión narrativa (cine, televisión, radio, etc.); y en el segundo alude a los materiales narrativos que configuran el discurso (voz, música, sonidos no musicales, etc.) (García García, 2006:8).

En la narrativa audiovisual la especificidad del relato es que “lo narrado es mostrado” y “lo mostrado es contado”. Es decir “el *telling* es *showing*” y “el *showing* es *telling*” (García Jiménez, 1993:27). En primer lugar, la primera premisa hace referencia a la representación de las historias en un soporte audiovisual; y la segunda, alude a la presencia de un narrador que articula ese discurso. Incluso podría afirmarse que ambas premisas son correlativas. Una vez es trasladado el relato al soporte audiovisual, la narración es conformada por el autor.

Vicente Peña Timón³ habla de la transtextualidad del relato audiovisual al considerar que éste “absorbe” todo tipo de estructuras, lenguajes y códigos de diferente naturaleza”. Dicho autor entiende que el relato audiovisual “es una *representación* donde el referente de todos y cada uno de los significantes que lo construyen puede existir o no en nuestra realidad cotidiana”. Así, la estructura del relato audiovisual es compleja e híbrida de diferentes formas y representaciones. Existe en él la capacidad de la transtextualidad y la transposición. En el relato conviven las representaciones y las narraciones dentro de una representación más general. Su transtextualidad le viene de su capacidad para integrar todo tipo de lenguajes, de imágenes, ruidos y sonidos diferentes. Una misma pieza musical es empleada en diversas películas con significados y contextos diferentes. Lo que no cambia es la estructura y esencia del fragmento musical pero sí varía su significado dentro del relato.

Si ya de por sí el relato audiovisual se configura como un texto que absorbe todo tipo de lenguajes y estructuras de naturaleza diferente, cuando hablamos del relato audiovisual

³ Peña Timón, Vicente. Artículo: “Transtextualidad y relato audiovisual. [Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales](#), ISSN 1989-600X, [Nº. 5, 2007](#) (Ejemplar dedicado a: Comunicación transmediática, más allá de los textos y los medios) , págs. 131-147.

hipermedia, se suma además en la construcción narrativa, la convergencia interactiva de otros medios así como las nuevas tecnologías informáticas.

La narración hipermedia interactiva tiene su origen en los textos combinatorios que podemos encontrar en la cábala o en el *Ars Magna* de Ramón Llull.⁴ Se trata de obras en las que se conmina al lector a crear parte de la obra, rompiendo así con la estructura lineal tradicional “combinando el azar de los juegos con la precisión de las matemáticas” (Moreno, 2002: 31).

Posteriormente, entre 1980 y 1990 surgió un tipo de relato literario infantil interactivo creado por el neoyorkino Edward Packard. Se trataba de una colección de libros bajo el título: “The adventure of you”, que se tradujo en España como “Elige tu propia aventura”. En ellos, el lector debía elegir entre un camino u otro dentro de la aventura y su estructura se basaba en la creación de varias tramas con distintos desenlaces. Packard tocaba temas tan variopintos como “el secuestro, el terror, la vida extraterrestre, etc”⁵, todos ellos desarrollados en historias del género de aventuras y en las que el lector participaba como “co-autor” de la misma al ir construyendo el relato a través de la elección del flujo de acontecimientos.

Esta nueva tipología de relato literario de ficción se puede considerar un antecedente de la posterior narrativa interactiva audiovisual aunque la producción de este tipo de formato a día de hoy sigue siendo muy escasa.

Lo que distingue fundamentalmente la narrativa hipermedia de la narrativa clásica es el concepto de linealidad. Mientras el relato literario clásico tiende a ser lineal (una serie de acontecimientos sujetos a una secuencialidad temporal), el relato hipermedia se caracteriza por la no linealidad, ya que las estructuras no son cerradas al integrarse diferentes sustancias expresivas en un mismo contexto.

Los sistemas hipermedia permiten establecer “uniones o itinerarios entre bloques de información, el acceso no lineal a la misma siguiendo asociaciones conceptuales y que el usuario contribuya a ese sistema” (García García y otros, 2006: 338).

⁴ Moreno, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Paidós. 2002, pág.31.

⁵ En la página web: <http://sacodedados.com/elige-tu-propia-aventura-creador-edward-packard/>

En el relato de ficción, existen ejemplos significativos en el terreno de la literatura respecto al hipertexto, entendido éste como un “concepto asociado a la no linealidad, a la discontinuidad” (Ortega Santamaría, 2004:64). Un ejemplo sería la novela “Rayuela” de Julio Cortázar, que alude al carácter polisemántico del texto ya que la obra presenta múltiples órdenes de lectura y finales indeterminados.

“Los sistemas hipermedia permiten crear, anotar, enlazar y compartir información de distintos medios como texto, audio, gráficos, animación y vídeo, proporcionando un acceso no secuencial, completo y uniforme a la información” (García García y otros, 2006:338). Este sistema se utiliza fundamentalmente en los contenidos de tipo informativo. Los modos de aproximación a la información han cambiado notablemente con la herramienta de Internet. Las páginas web de los diversos diarios de información general permiten obtener información no lineal de una misma noticia en distinto soporte media, lo que posibilita un conocimiento más completo del acontecimiento.

La hipermedia permite la existencia de interactividad definida como “la potestad otorgada al lector para tomar cierto número de decisiones durante la lectura del texto y, que afectan al texto en sí, así como la capacidad de comunicación entre individuos lejanos que las nuevas tecnologías instauran, creando un espacio de presencia común en el que los interlocutores se encuentran copresentes”⁶. Esta función permite la integración del usuario en el texto y su contribución a los cambios del mismo, y establece un nuevo sistema de comunicación que desdibuja las barreras entre el emisor, el mensaje y el receptor.

2- Nuevos formatos audiovisuales interactivos en Internet

En el terreno de la ficción, la interactividad se ha convertido en algo convencional con el uso de los videojuegos, un entorno en el que el jugador interviene en la narración operando con sus múltiples líneas de acción. Sin embargo, la producción de películas y videoclips en este formato aún escasean. Las razones habría que buscarlas en los hábitos de consumo de los productos de ficción.

⁶ Postigo Gómez, Inmaculada. Art. “El relato audiovisual: del relato clásico al relato interactivo”. “Historia y Comunicación Social” Vol. 7, 2002: 187-200.

La narrativa hipertextual de ficción tiene un carácter más constructivo y menos exploratorio que la de no ficción. (García García y otros, 2006:342). Se debe fundamentalmente a la relación que establece el usuario con el sistema del relato y las exigencias que reclama el autor del mismo. Habitualmente, se habla de un usuario de juegos o videojuegos, que interviene en la trama o en la construcción de personajes o que incluso tiene que crear la trama o línea de acción con sus diferentes elecciones.

En el caso de las películas interactivas, la duración de la misma y la forma narrativa lineal que ofrece el filme, obliga al espectador a invertir mucho tiempo en ir descubriendo las tramas o participando de ellas, lo que se convierte en un *handicap*. Además, el espectador de películas de ficción está acostumbrado a que el relato esté ya construido de manera lineal y haya un lugar para la enunciación, es decir reclama inconscientemente la presencia de un narrador.

El hecho de que la película tenga que ser visionada en un ordenador y no en pantalla grande también es una desventaja. El cinéfilo o espectador habitual de películas se acoge más al método tradicional tanto de exposición como de consumo del relato cinematográfico y es poco flexible a cambios tan sofisticados.

Los nuevos directores de cine que apuestan por las películas interactivas están intentando facilitar al usuario los modos de acceso al film. Los españoles Óscar Martín y Elena Muñoz (*El Ojo Mecánico*)⁷ se encuentran actualmente en fase de posproducción de su primera película interactiva de ciencia ficción. Los dos cortometrajistas están de acuerdo en que hay que aproximar el film al espectador facilitando su visionado por lo que han optado por dividir la película en capítulos con final cerrado, independientes pero relacionados globalmente de manera unitaria a todo el film.

Los realizadores de films interactivos están adoptando estructuras propias de los videojuegos con el fin de atraer a los espectadores. Así, la división en capítulos y la

⁷ La productora *El Ojo Mecánico* fue fundada en 2003 por los realizadores Óscar Martín y Elena Muñoz que recibieron numerosos reconocimientos en 2011 por el cortometraje futurista "Bonsái". Actualmente, están trabajando en su primera película interactiva "Hezomagari". www.ojomecanico.com

participación del espectador en tramas de acción, intriga o terror son estrategias que están consiguiendo receptividad por parte del espectador.

Las películas interactivas existen desde 1983. La primera que adopta la forma de un videojuego es Dragon´s Lair (Cinematronics, 1993) que propone toda una aventura de caballeros, princesas y castillos encantados. También, recurriendo a la estrategia de convertir al internauta en protagonista de una historia, propia de los videojuegos, es de reseñar “The Outbreak” (2008), una terrorífica película de zombies, en la que el espectador se adentra en la narración como uno más de los personajes que debe huir de la epidemia de muertos vivientes⁸. La estructura del film se asemeja a las novelas de “Elige tu propia aventura”, en la que debes decidir las líneas de acción de la historia.

Figura 1. Interfaz de “The Outbreak”

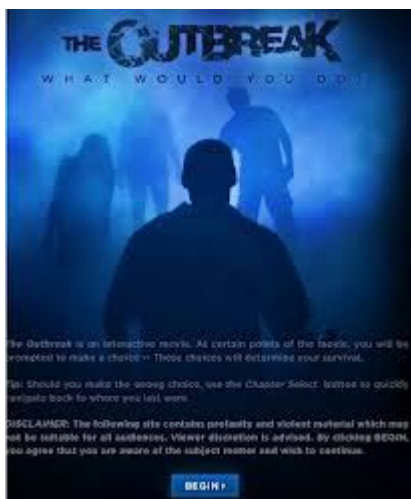


Figura 2. Interfaz de “The Outbreak” con opciones para el usuario



El filme está dirigido y producido por el matrimonio formado por Chris y Lynn Lund, creadores del estudio de animación y diseño interactivo “Silk Tricky”.

Respecto al panorama de los vídeos musicales interactivos, su producción aún sigue siendo escasa. El videoclip, formato híbrido que acoge otras formas provenientes de géneros como la publicidad, el cine o la fotografía, ha encontrado en Internet su mejor

⁸ En la web: <http://www.neoteo.com/zombis-2-0-internet-y-la-evolucion-del-cine-13693>. Página oficial de la película: <http://www.survivetheoutbreak.com/>

forma de difusión. Si anteriormente, su soporte era principalmente la televisión, para la que nació, ahora su campo de acción es Internet.

Como señala Ana María Sedeño⁹ “La fragmentación, desorganización y dispersión en el examen y análisis del videoclip quedaron atrás, cuando la naturaleza promocional de este tipo de mensaje audiovisual lo volvía obsoleto poco tiempo después de su producción y exhibición”. Es decir, gracias a Internet, el vídeo musical ha visto prolongada su vida y además su posicionamiento cultural ha mejorado considerablemente en detrimento quizá de su eficacia publicitaria. La manera de localizar un vídeo musical en la red es rápida y muy sencilla a través de páginas web específicas como *Youtube*, *My Space* o *Vimeo*, *websites* en las que contribuyen los internautas de manera colectiva subiendo vídeos, y de esta manera, democratizando el espacio digital. El entorno interactivo permite al receptor consumir el producto cuando él quiera e interrumpir su reproducción de la misma manera. En definitiva, Internet facilita el consumo de este formato audiovisual y garantiza su vigencia junto a otras formas y medios audiovisuales.

3- El videoclip como narración interactiva de ficción

El relato interactivo es un texto narrativo que se materializa en un soporte interactivo y que está construido bajo y para el soporte informático¹⁰. Esto significa que como herramienta, el ordenador influirá en el tratamiento de los textos y propiciará la aparición de nuevas formas narrativas más específicas. Isidro Moreno (2002:48) habla de las narraciones lúdicas como aquellas formas de relato que han sabido aprovechar el espacio interactivo. Entre ellas, destacan los videojuegos, un formato que actualmente al combinarse con herramientas hipermedia fan facilitado la creación de procesos educativos que ayudan al aprendizaje y asimismo han propiciado proyectos de integración social.

En cuanto a las narraciones de tipo literario y otras ficciones interactivas, su difusión en la red es menos prolífica ya que, como señala Isidro Moreno: “este tipo de narrativa se

⁹ Sedeño Valdellós, Ana María. Artículo: “Videoclips musicales en transición a la red: nuevos subgéneros y apropiaciones del formato”. Revista “Razón y Palabra”, primera revista latinoamericana especializada en comunicación.

¹⁰ Postigo Gómez, Inmaculada. Art. “El relato audiovisual: del relato clásico al relato interactivo”.. “Historia y Comunicación Social” Vol. 7, 2002: 187-200.

ve presionada por la fuerza de la tradición literaria y por los influyentes medios audiovisuales lineales (2002: 49)”.

Uno de los formatos audiovisuales más permeable a los cambios y al hibridismo de formas mediáticas es el videoclip. Ya de por sí es un género complejo a la de hora de analizar porque si bien se configura como una obra audiovisual en sí misma, su primera vocación es la publicitaria. Pero su riqueza también estriba precisamente en su doble capacidad para llegar al espectador: por la vía persuasiva a través de la espectacularidad; y/o por la vía narrativa con la creación de una historia que es contada a partir de una pieza musical.

Tanto en los videoclips narrativos como en los no narrativos la interactividad puede ser una modalidad viable. No obstante, a pesar de que actualmente, los videoclips se consumen mayoritariamente por la red, las bandas de música, en general, no son dadas a experimentar demasiado respecto a las posibles formas de interactividad del vídeo musical.

Sin duda uno de los pioneros en la realización de películas y vídeos musicales interactivos ha sido el canadiense Vincent Morisset (Montreal, 1976) quien además de haber colaborado con el grupo canadiense “Arcade Fire” en la creación de seis videoclips interactivos, ha participado en otras creaciones como el trailer interactivo para la película “The Luper Suitcases” (2003), de Peter Greenaway¹¹; y el original *teaser* interactivo que realizó para la artista Emilie Simon como presentación de su disco “The Big Machine” (2009)¹².

Desde 2004, Morisset colabora con sus paisanos “Arcade Fire”, una banda que sí ha optado por la tecnología interactiva para promocionar varias de sus canciones. Morisset en sus trabajos para este grupo musical realiza una apuesta muy creativa integrando al usuario en la narración pero sin exigir un esfuerzo ni una inversión de tiempo extra por parte de éste al tratarse de una acción simultánea entre la interacción y la reproducción del clip.

¹¹ Véase el trailer íntegro en la web: <http://bongolem.com/dev/tulse/flash.html>

¹² Véase la web del disco interactivo “The Big Machine”:
<http://www.aatoaa.com/emilie/>

Uno de los primeros videoclips que dirigió para “Arcade Fire” fue el de la canción “Neon Bible”, incluida en el álbum homónimo (2007). La banda creó una web específica para la reproducción interactiva del vídeo: <http://www.beonlineb.com/> . El videoclip muestra al líder de la banda ante un fondo negro interpretando a un mago que va realizando diversos juegos de manos. Precisamente, el usuario puede intervenir pinchando sobre cada mano para descubrir dónde se encuentra el objeto que esconde, o elegir una carta... es decir, el usuario participa de la narración. Se trata una apuesta sencilla pero muy lograda en la que el espectador interactúa invirtiendo el tiempo exacto de la duración del clip.

Vincent Morisset también dirigió para Arcade Fire el videoclip de la canción “Sprawl II” (2011). Existen dos versiones: una normal y otra alternativa. En el vídeo interactivo, el usuario puede dirigir el movimiento de los personajes que aparecen en la narración y requiere de una webcam por parte del usuario. Morisset explica en qué consiste su creación en la que con una propuesta sencilla y sin la presencia de interfaz, recurriendo a una tecnología mínima, invita a bailar al público para que se integre como uno más de los personajes de la historia.

“The idea is to affect the pacing of the film with your movements. You are invited to dance in front of your webcam. There is no specific rules, no complicated "minority report" tricks. Just an invitation to move your arms or your butt on the music. The quicker you move, the faster the frames play. You slow down, the characters in the video slow down. You freeze and the video starts to loop on the beat, creating a new choreography in the choreography. It is also possible to interact with your mouse, in case you don't have a camera or you want to switch from dancing to clicking”.

Vincent Morisset¹³

Figura 3. Interfaz cabecera videoclip “Sprawl II”

Figura 4. Interfaz videoclip “Sprawl II” con opciones para usuario

¹³ Extracto de entrevista al realizador Vincent Morisset recogida en la web: www.topoftheclips.com/2012/01/arcade-fire-sprawl-ii-vincent-morisset.html. 15 de enero de 2012.



La banda ha creado una web específica para visionar tanto el vídeo interactivo como la versión normal (www.sprawl2.com).

Además, “Arcade Fire”, seducidos por la herramienta interactiva han encargado más proyectos de esta índole a otros directores. Para el tema “We used to wait”, primer single del disco “The Suburbs” (2010) contaron con el trabajo del realizador Chris Milk (New York, 1975). Gracias a la tecnología de Google Maps, el internauta puede ver su casa en el videoclip. Se trata de una apuesta totalmente integradora del usuario. En el clip se le pide al público que introduzca su dirección postal tras acceder a una web específica del tema (www.thewildernessdowntown.com/). Al pulsar “play” se abre una ventana en la que aparece un personaje corriendo y, a continuación se abre otra en la que se pueden ver pájaros sobrevolando una ciudad que llegan hasta tu casa. El usuario vuelve a interactuar abriendo las ventanas para encontrarse de lleno a la banda de música¹⁴.

Figura 5. Interfaz de videoclip “We used to wait”
(2010)

¹⁴ Artículo informativo (septiembre 2010). En la web: www.hipersonica.com



En España también se está implantando esta nueva modalidad interactiva del videoclip, aunque aún queda mucho por hacer. La banda española “Labuat” ha sido una de las primeras que ha optado por esta tecnología para la canción “Soy tu aire”, un videoclip interactivo realizado por el español Herráiz Soto y que se puede visualizar en la web específica: www.soytuairerlabuat.com, un *minisite* considerado por la revista *Time* como uno de los 50 mejores trabajos realizados en Internet en el año 2000. Se trata de una creación muy original en la que los diseñadores web integraron un pincel interactivo vinculado al ratón del ordenador, de manera que el usuario puede controlar los gráficos que aparecen en pantalla, desplazándolos y moviéndolos a su antojo.

4- El nuevo espectador participativo de los vídeos musicales interactivos

Dado que la narrativa hipermedia es una modalidad muy reciente vinculada a los ordenadores, los estudios acerca de las funciones del espectador están desarrollándose en la actualidad. No obstante, se aprecian diferencias notables entre el espectador de ficciones interactivas y el consumidor de narrativa interactiva de no ficción. Algunas investigaciones tienden a generalizar las funciones y atributos del espectador de narrativa hipermedia asignando a éste un nuevo atributo: el de co-autor.

Sin embargo, parece que la cuestión de la co-autoría sólo afecta a un tipo concreto de narraciones. Isidro Moreno (2002: 96) distingue tres grados de participación del usuario en el relato interactivo: selectiva, transformativa y constructiva. La primera de ellas se produce cuando el usuario se limita a seleccionar entre las opciones que le

vienen dadas en el programa. No puede realizar transformaciones que no haya previsto el autor y tan sólo puede elegir el orden y la duración de su intervención.

La segunda categoría hace alusión a la capacidad del usuario de realizar transformaciones que estando previstas por el autor, no afectan a las tramas y que se reducen a cambios en los escenarios, movimientos de los personajes, o puntos de vista de la cámara. Por último, la participación transformativa es aquella que permite al usuario construir nuevas propuestas que no están previstas por el autor, convirtiéndose así el usuario en co-autor.

En las ficciones interactivas, el espectador tiene capacidad de elección de las diferentes tramas propuestas pero en la mayoría de los casos no tiene co-autoría, ya que las líneas argumentales ya están previamente construidas por los diseñadores o autores de la ficción. Un ejemplo de participación transformativa y constructiva que recoge Isidro Moreno es la del juego “Los Sims”, en el que el usuario puede crear y transformar el mundo propuesto por el autor.

En la mayoría de ficciones interactivas el espectador cuando interactúa pone en escena una de las construcciones narrativas propuestas por los autores. Se trata de un espectador participativo porque puede adoptar incluso el rol de protagonista de la historia que le viene dada, modificando en mayor o menor medida la estructura de narración. El usuario debe elegir el camino que considere más conveniente dentro de esa ficción, pero lo cierto, es que todas las tramas o posibles elecciones del público ya están prediseñadas.

Esto mismo sostienen Niesz y Holland (1984: 120) en un artículo sobre ficción interactiva que recoge Isidro Moreno (2002:51):

“La ficción interactiva tiene estructuras paralelas o más exactamente dendríticas o arborescentes. Al lector se le abren posibilidades. Lo que ocurre depende, aunque no exclusivamente, de las selecciones del lector. El autor todavía tiene el máximo control, ya que es quien ha planteado los nexos entre los diversos acontecimientos”.

También existen otras excepciones en las que la participación es constructiva, si hablamos por ejemplo de juegos de rol interactivos, en los que las estructuras narrativas no son previsibles porque tan sólo están perfiladas y su construcción depende directamente de las acciones de los jugadores. “El autor proporciona el

pistoletazo de salida, expone cuál es el objetivo que han de conseguir los jugadores para finalizar la narración (...) pero el discurso discurrirá según los cauces que vayan decidiendo los jugadores”¹⁵.

Conclusiones

Tras examinar cómo se está desarrollando actualmente la producción de videoclips interactivos se puede concluir que:

- En las narraciones interactivas de ficción, el usuario interviene en la narración propiciando cambios que ya están previamente estipulados. Es decir, las posibles variaciones en la historia, las diferentes líneas de acción están diseñadas previamente pero no son visibles al espectador porque a diferencia de los relatos tradicionales, los puntos de giro no están ubicados en un lugar exacto en la narración sino que es el receptor quien los situará y determinará en función de sus acciones. Lo que el público consigue con su participación e interacción es poner en escena esas tramas previamente diseñadas que no tienen un lugar fijo en la narración y que se ponen en funcionamiento dependiendo de las acciones que lleve a cabo el receptor¹⁶.
- La interactividad se puede producir en el plano de la imagen, en el plano del sonido o en ambos. Cuando se interactúa en el plano del sonido, la música puede ralentizarse o acelerarse pero no supone una gran modificación en lo que se refiere a la duración de la pieza. Cuando la interactividad se produce en el plano de la imagen, no se produce una ruptura en la narración ya que la continuidad musical está garantizada. Es decir existe una modificación visual en los componentes formales de la narración como cambios de punto de vista de la cámara, o ubicación de los personajes, así como acciones de éstos, que en cualquier caso no afectan a la continuidad del relato.
- Siguiendo los grados de interactividad respecto a la participación del usuario propuestos por Isidro Moreno (2002: 96) que distingue entre participación

¹⁵ Postigo Gómez, Inmaculada. Art. “El relato audiovisual: del relato clásico al relato interactivo”. *Historia y Comunicación Social*. Vol. 7 (2002) 187-200.

¹⁶ *Ibid.* p.192

selectiva, transformativa y constructiva, la participación en un videoclip es mayoritariamente selectiva y transformativa porque las opciones que puede seleccionar el usuario son las que ofrece el programa, no puede generar transformaciones en la trama diferentes a lo creado por el autor pero sí puede crear transformaciones en los escenarios, en los personajes o en el tiempo. Lo que no se da es la participación constructiva ya que el usuario no puede construir propuestas no previstas por el autor.

- El videoclip interactivo ofrece la ventaja de ser una pieza de corta duración que facilita el consumo por parte del público. El hecho de que el receptor tenga que interactuar en una obra audiovisual supone que debe invertir un tiempo mayor del que invertiría en el visionado de una obra audiovisual tradicional. El videoclip, al tratarse de por sí, de una obra corta, que no suele exceder los cinco minutos de duración, permite al espectador no dedicar un tiempo muy valioso en la interacción de una narración interactiva.

Referencias bibliográficas

BARTHES, Roland (1985): *La aventura semiológica*

CHAPMAN, Seymour (1990): *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine.*

GARCÍA GARCÍA, Francisco y OTROS (2006): *Narrativa audiovisual.*

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1993). *Narrativa audiovisual.*

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1996:9). “El texto: tres registros y una dimensión”, en *Trama y Fondo*, N°1, Madrid.

MORENO, Isidro (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia.*

ORTEGA SANTAMARÍA, Sergio (2004). *Multimedia, hipermedia y aprendizaje.*

PEÑA TIMÓN, Vicente. Art: "Transtextualidad y relato audiovisual". *Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, ISSN 1989-600X, Nº. 5, 2007 (Ejemplar dedicado a: Comunicación transmediática, más allá de los textos y los medios), págs. 131-147.

POSTIGO GÓMEZ, Inmaculada. Art: "El relato audiovisual: del relato clásico al relato interactivo". *Historia y Comunicación Social*. Vol. 7 (2002) 187-200.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María. Art: "Videoclips musicales en transición a la red: nuevos subgéneros y apropiaciones del formato". *Razón y Palabra*, primera revista latinoamericana especializada en comunicación.

Webs consultadas

Extracto de entrevista al realizador Vincent Morisset recogida en la web: www.topoftheclips.com/2012/01/arcade-fire-sprawl-ii-vincent-morisset.html. 15 de enero de 2012.

Biografía Edward Packard

<http://sacodedados.com/elige-tu-propia-aventura-creador-edward-packard/>

Artículo informativo sobre videoclips interactivos de "Arcade Fire"

www.hipersonica.com

Webs videoclips interactivos

www.sprawl2.com

www.thewildernessdowntown.com/

<http://bongolem.com/dev/tulse/flash.html>

Web de disco interactivo de la artista Emilie Simon "The Big Machine"

<http://www.aatoaa.com/emilie/>