



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



maestría en
diseño
+ creación interactiva



LA EXPERIENCIALIDAD COMO RESPUESTA A LAS TENSIONES CONCEPTUALES ENTRE NARRATIVA Y MEDIOS DIGITALES

Autor: Óscar Darío Villota Cuásquer

Resumen:

La narrativa constituye la capacidad fundamental humana de enunciar relatos y representar experiencias; su importancia se evidencia en la inclusión de ésta en diferentes medios, incluidos los pertenecientes a la denominada convergencia digital. Sin embargo, la narración, en su definición clásica, depende de la linealidad, causalidad y determinación, mientras que las bases de datos digitales, sustento de los nuevos medios, se estructuran de manera no jerárquica o lineal, sin lo cual no serían posibles propiedades como la automatización, la no linealidad y en general, la interactividad.

Esto implica que las dos, narrativa y medios digitales, provienen de lógicas esencialmente diferentes, lo que genera un escenario interesante: mientras existe una intención de relacionarlos, hay toda una tradición en los campos de la narratología y de los medios digitales que parten de posibilidades contrarias. En ese orden de ideas, el objetivo de la investigación es aportar a la precisión teórica y conceptual de la relación entre medios digitales y la narrativa, en cuanto sus potencialidades, limitantes y encuentros.

El estudio se configuró a partir de una metodología cualitativa con enfoque teórico, que inició con la identificación de conceptos clave en la relación entre medios digitales y narrativa; para luego, relacionar posturas de académicos de las áreas de la narratología y de la teoría de los medios digitales y, finalmente, analizar los conceptos identificados en un caso específico de obra de nuevos medios con carácter narrativo, el videojuego *Death Stranding* (2019), de Hideo Kojima.

El principal hallazgo fue que los conceptos indispensables para tejer puentes teóricos entre la narrativa y las propiedades de los medios digitales fueron aquellos relacionados con la experiencia involucrada en ambas; es decir, la inmersión, la actuación, el espacio navegable, el encarnamiento, la experiencialidad narrativa o el locus of manipulation. Estos

conceptos provienen de áreas tan diversas como la narratología, la teoría de nuevos medios, la posfenomenología y el estudio de videojuegos, pero encuentran en el concepto de experiencia un punto común para relacionarse.

Por otro lado, las relaciones entre narrativa y medios digitales implican una influencia mutua que desemboca en reformulaciones de conceptos y de alcance. La narratología contemporánea da un paso hacia la comprensión de la narrativa a través del estudio de otras miradas y teorías, que conllevan a una definición más esencial que la linealidad causal o la sucesión de eventos: la representación de experiencia. Esta definición, de corte más abstracto y profundo, es lo suficientemente abierta para seguir siendo vigente con los cambios mediáticos y tecnológicos que siguen en curso.

Palabras Clave: Narrativa, medios digitales, experiencialidad, inmersión actuación, posfenomenología.