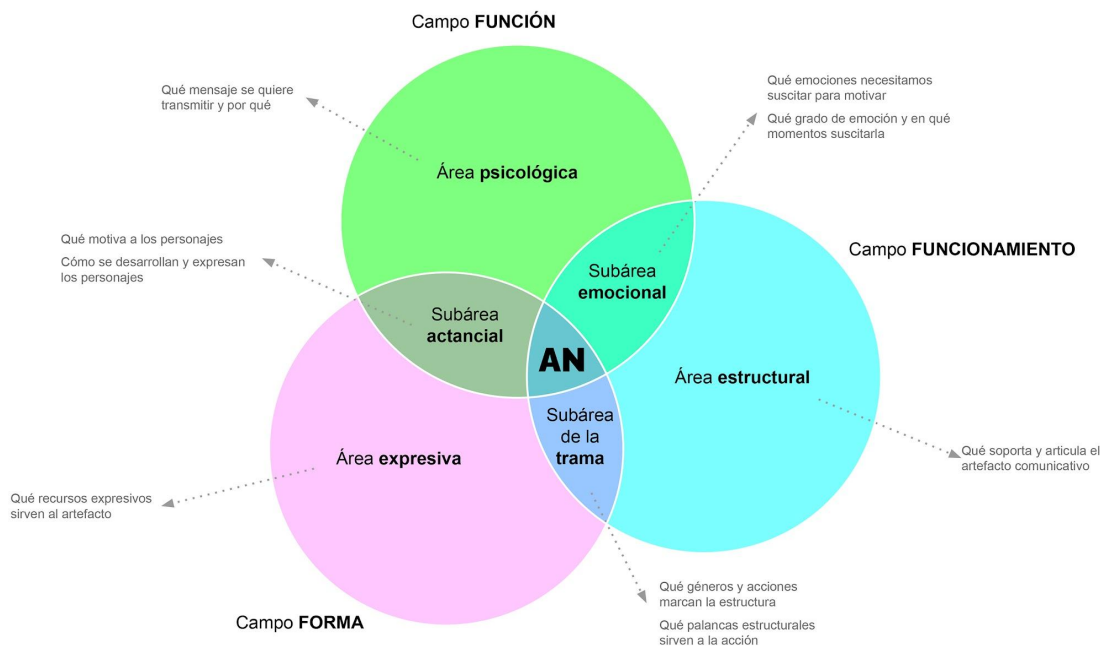


Modelo para el diseño y análisis del artefacto narrativo

Juan M. Lorite

Este artículo pone en contexto un modelo para el diseño y análisis del artefacto narrativo; puedes descargar aquí su esquema sin necesidad de continuar leyendo.



Si decides seguir con el artículo, el texto profundiza en su intención y sentido, por lo que en ese caso te aconsejo que explores antes [este interactivo](#), pues podría sugerirte más fácilmente mejoras, nuevas posibilidades y significados alternativos que la lectura temprana del artículo podría inhibir.

Palabras clave

Diseño narrativo, modelos, sistemas, función, forma, funcionamiento, proceso, análisis.

El mapa no es el territorio, todavía

Podríamos partir de la idea de que los modelos son *tan solo* una representación de la realidad y no la realidad misma; una representación, eso sí, tremendamente útil, pues permite enfocar prioridades, estructurar el análisis, canalizar procesos, visualizar la complejidad, etc.

Con esto ya estaría justificada la propuesta de un modelo, pero me animan otras razones que estimo interesante compartir.

Es cierto, el mapa no es el territorio, pero la distancia que separa realidad y representación se estrecha. En la época del dominio de las pantallas y los objetos como puertas a realidades virtuales, de la emergencia de dispositivos que enriquecen con representaciones nuestras percepciones del entorno físico y de un futuro dibujado en el interior de los metaversos, hablar de *realidad* es hacerlo del resultado de la negociación entre una percepción mediada tecnológicamente y una representación que ya no reside y se construye solo en nuestras mentes, pues los sistemas computacionales se sirven de ellas para comprender e intervenir la realidad.

*El mapa no es el territorio,
pero la distancia que separa realidad
y representación se estrecha*

Esta es la segunda de las razones por la que veo tan interesante la generación de representaciones que expliquen, sistematicen, visualicen y faciliten el análisis y desarrollo de procesos complejos: alimentarán a los encargados de acometerlos y de su calidad y propósito dependerá en parte el carácter de las neorealidades que con base en aquellos se generen. Como expresa [Kurt Vonnegut](#) para el contexto de las historias, estas «deben tener formas que puedan entender los ordenadores». Mapa y territorio se amalgaman.

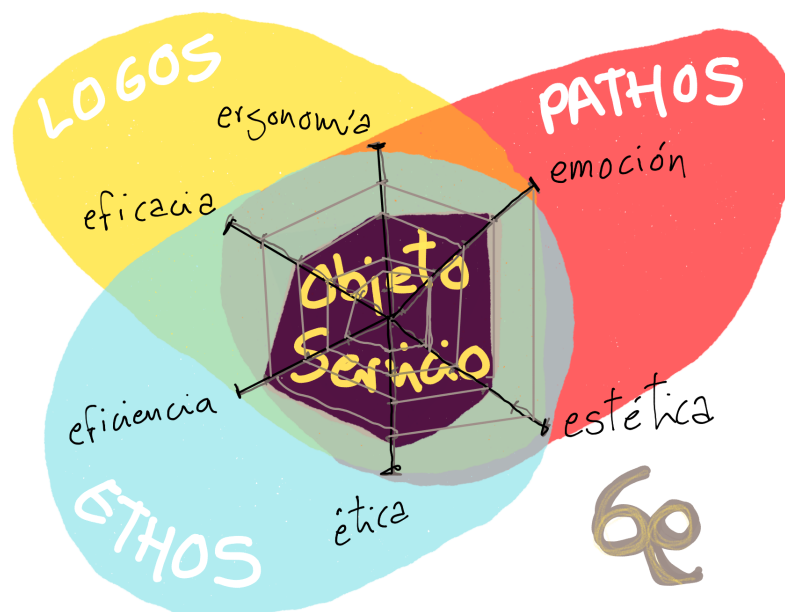
La tercera razón es más personal. Encuentro el verdadero valor de un modelo en su proceso de construcción, no en el producto obtenido —que nace por propia naturaleza abierto a múltiples significados, imposibilitado para fijarse como un tótem—, porque en esa actividad de auto cognición se

consolidan procesos, recopilan recursos y, en casi todos los casos, emergen nuevas posibilidades creativas. Si, además, la construcción es compartida, los beneficios se multiplican.

Son las razones por las que comparto contigo este modelo para el diseño del artefacto narrativo, esperando que sirva asimismo como detonante de conversaciones, nuevas reflexiones y representaciones.

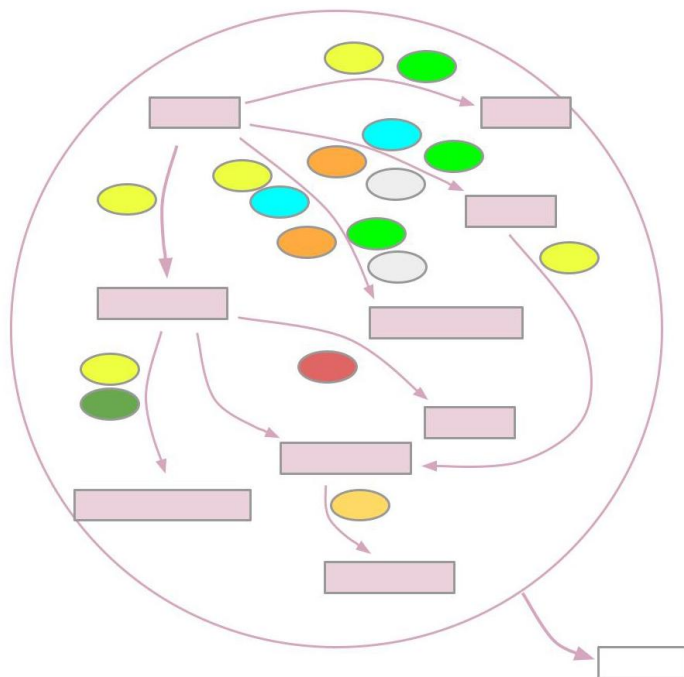
De las 6 es a las 3 efes

Mi actividad siempre ha estado de una u otra forma ligada al diseño de artefactos, ya fueran estos físicos, textuales, visuales, lúdicos, metodológicos, etc. Desde hace años, intento que esta labor responda a un esquema muy simple que llamo de *las 6 es*, y que no es más que el desdoblamiento de los conocidos —y tenidos ya en cuenta por [distintas disciplinas](#)¹— pilares aristotélicos de la retórica, *logos*, *ethos* y *pathos*, en seis aspectos que configuran y facilitan tanto el análisis como el proceso de diseño del artefacto.



¹ Entre otras, en la de diseño gráfico (Gamonal, 2011).

Y si es cierto que eficacia, ergonomía, emoción, estética, eficiencia y ética se encuentran en la esencia de cualquier servicio, objeto o proceso, también lo es que, en su aplicación al diseño del artefacto narrativo, no había encontrado que alcanzaran a conectar con la especificidad de sus elementos ni con el carácter sistémico y complejo del fenómeno comunicativo del que forma parte.



El producto narrativo responde a ciertas características de los sistemas complejos; tiene un comportamiento no-lineal y, a veces, hasta contra-intuitivo; además, su efecto depende de multitud de elementos interconectados que se influyen mutuamente y cuyas conexiones, en la mayoría de los casos, no son visibles de forma sencilla. ¿Muestra este gráfico los hitos de una ruta metabólica, los itinerarios de una ficción interactiva, un diagrama causal o el mapa conceptual de la historia del jazz? ¿Te atreves a escribir una historia con base en este gráfico mudo de un sistema complejo?

En este punto, la búsqueda de un modelo que respondiera de manera específica al análisis y construcción del producto narrativo, salen a escena dos de sus detonadores; el primero, la contaminación conceptual de los modelos de diseño tecnopedagógico² con los que he venido trabajando (TPACK, ADDIE, SAM, etc.). Estos modelos están más cerca de dar cuenta de procesos no lineales, dinámicos, iterativos y transversales y, además, tienen en cuenta la retroalimentación obtenida de su aplicación en los contextos de enseñanza-aprendizaje. De alguna manera, su fin es también intervenir en el proceso de diseño de una transmisión —de enunciados y conocimientos— y de una catálisis —de valores, habilidades y capacidades—.

² El diseño tecnopedagógico es la disciplina que vincula pedagogía y tecnología con el fin de optimizar los procesos de aprendizaje.

El segundo, clave, es la premisa que Jacobo Feijóo (2019) toma para su libro [*Diseño narrativo. Metodología para comunicar*](#); la de enfocar el problema de realización del artefacto narrativo como uno más entre los desafíos que se resuelven a través de procesos de diseño y, por tanto, por medio de la aplicación de estrategias y metodologías, de la sistematización de las etapas de análisis, creatividad y desarrollo, de la producción de prototipos y de la iteración de momentos de evaluación del proceso y sus resultados.

Este enfoque no garantiza el éxito de un artefacto narrativo; entre otras cuestiones, porque no puede prever ni controlar totalmente al receptor —lector, jugador, espectador, oyente o cocreador— del mismo³ y, sin embargo, es útil para asegurar, al menos, su funcionamiento y evitar así tener que inventar la rueda en cada ocasión.

*El problema de realización
del artefacto narrativo como
uno más entre los desafíos
que se resuelven a través
de procesos de diseño*

Tras este preámbulo sobre sus orígenes, ya podemos pasar a conocer los aspectos que animan el esquema con el que empezábamos; por supuesto, por su carácter de modelo, no puede ni pretende dar cuenta detallada de los elementos —y de las relaciones, retroalimentaciones e interdependencias que estos generan— de ese sistema complejo que conforma el producto narrativo. Sin embargo, sí intenta contribuir al debate de la disciplina, sugerir marcos de posibles soluciones y suscitar nuevas preguntas acerca de cómo resolver el problema, tan atrayente como retador, que sigue siendo el contar historias con el fin de persuadir, informar, enseñar, deleitar o divertir.

³ Como explicaba Roland Barthes (2011) en relación al texto, la obra no emerge de la mano del autor clausurada de significados; estos continúan construyéndose en contacto con las experiencias, el bagaje cultural y las intenciones y contexto del lector.

Modelo del diseño narrativo

El esquema pone en relación los tres campos clásicos del proceso de diseño: **función, forma y funcionamiento**. En esas tres efes integra las áreas y subáreas específicas del producto narrativo, dando lugar a esta tabla de cuestiones que el proceso de diseño intenta responder.

ámbitos	campos	áreas y subáreas	preguntas
LOGOS / ETHOS	FUNCIÓN	psicológica emocional actancial	qué mensaje queremos transmitir y por qué qué emociones necesitamos suscitar para motivar qué motiva a los personajes
PATHOS	FORMA	expresiva de la trama actancial	qué recursos expresivos sirven al artefacto qué géneros y acciones marcan la estructura cómo se desarrollan y expresan los personajes
LOGOS / KAIROS	FUNCIONAMIENTO	estructural de la trama emocional	qué soporta y articula el artefacto comunicativo qué palancas estructurales sirven a la acción qué grado de emoción y en qué momentos suscitarla

Veamos en detalle cada una de estas áreas y subáreas.

Área psicológica

El área psicológica responde tanto a los **marcos mentales** que animan y dan lugar a la emisión del mensaje como a los **sentimientos, motivaciones y actitudes** que queremos activar en las personas a las que va dirigido.

Para ello, el análisis y trabajo de las emociones resulta fundamental, pues actúan como catalizadoras de estos aspectos psicológicos.

Modelos sobre las motivaciones trascendentes, intrínsecas y extrínsecas como el de [Manuel Guillén](#) o de las emociones como la [Rueda de las emociones de Robert Plutchik](#) son, entre otras, referencias que sirven de ayuda a la hora de valorar y definir el *ethos* y *logos* del producto narrativo.

Área estructural

Comprende aquellos aspectos que dan **soporte temporal, espacial, físico** o **lógico** al producto narrativo. Es el almacén métrico en la poesía, los actos y escenas en el teatro, la arquitectura de la información en un interactivo, el papel, el índice y los capítulos en un libro impreso o la relación entre secuencias en una película.

Además de articular el desarrollo de la historia, en esta área se definen aquellos mecanismos y momentos dirigidos a evaluar la eficacia del funcionamiento del artefacto.

Se trata del *kairós* del mensaje, aquello que marca y, a la vez, entra en tensión con el resto de aspectos del proceso de diseño a los que da soporte.

Área expresiva

En esta área se definen aquellos recursos que sirven para **desplegar y desarrollar la historia** a través del medio por el que se transmite, los «procedimientos que hacen avanzar la acción de manera cíclica y encadenada, dando forma a la velocidad, la condensación y la continuidad de las narraciones», como expresan Balló y Pérez (2015).

Dependiendo del medio, se utilizarán los códigos, recursos y palancas del lenguaje cinematográfico, del videojuego, la literatura, el cómic o haremos uso de una línea transversal entre varios en la creación de un [producto transmedia](#).

Mcguffin, *in media res*, *deus ex machina*, elipsis y paraelipsis, *flashforward*, aliteración, *cliffhanger*, los distintos caracteres que puede tomar la voz del narrador, el contraste, el gag repetitivo, los símbolos narrativos... todos ellos son ejemplos de recursos que dan forma al *pathos* de la historia.

Subárea actancial

Se arman aquí los elementos que tienen un papel necesario en los acontecimientos de la historia; nos referimos tanto a los roles y funciones que toman los actantes (algo que podemos encontrar formulado en el [esquema actancial de Greimas](#)) como a los personajes, con especial atención a los arquetipos, es decir, aquellos que a través del tiempo y las culturas descubrimos que, como modelos, se han venido utilizando con éxito (el héroe, el embaucador, la sombra, el heraldo, el aliado...) y que podemos conocer en el trabajo de autores como Carl Jung y Carol S. Pearson, entre otros.

Fruto de la intersección de los aspectos psicológicos y los expresivos, la cohesión y profundidad de la historia está condicionada al planteamiento coherente de las motivaciones y emociones de los personajes, así como de sus funciones actantes.

Subárea emocional

Esta subárea articula y visualiza el **arco de emociones** de la historia y, por tanto, del interés generado en el usuario del artefacto narrativo a lo largo del tiempo —y de las páginas, pantallas, secuencias o actos— en el que se desarrolla la historia.

[Kurt Vonnegut](#) propuso un sistema para estas curvas, aunque el modelo más utilizado es la [pirámide de Freytag](#), que discurre sobre las distintas estructuras narrativas de la subárea de la trama.

El investigador del diseño narrativo [Jacobo Feijóo](#) ha ido desarrollando todo un arsenal de eficaces recursos para la ideación y desarrollo del producto narrativo; entre ellos, diversos canvas que amalgaman la curva emocional con las estructuras narrativas y las acciones y los personajes arquetípicos.

Subárea de la trama

La subárea de la trama ofrece el **armazón estructural que articula las acciones de la historia**. Desde aquel primer planteamiento de los [tres actos dramáticos de Aristóteles](#), encontramos estructuras de diferente carácter respondiendo a distintos géneros, tramas y medios: lineal, multilínea, kishotenketsu, interactiva, cíclica, compleja, con subtramas...

Un buen marco estructural de base sigue siendo el propuesto por [Christopher Vogler](#) (1998) quien, basándose en [el periplo del héroe de Joseph Campbell](#), articuló 12 etapas (o escenas) sobre los tres actos clásicos aristotélicos (5 en el planteamiento, 4 para el nudo y 3 en el desenlace).

Algunas fuentes

- Balló, J. y Pérez, X. (2015). El mundo, un escenario. Shakespeare: el guionista invisible. Barcelona, Anagrama.
- Barthes, R. (2011). S/Z. México, DF, Siglo XXI editores.
- Collins, E. (18 de junio de 2021). Kurt Vonnegut, Shape of Stories [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=GOGru_4z1Vc
- Feijóo, J. (2019). Diseño narrativo. Metodología para comunicar. Madrid, Anaya Multimedia.
- Gamonal, R. (2011). Logos, Ethos, Pathos: Retórica y creatividad en el diseño gráfico. Madrid, Facultad de Bellas Artes. Disponible en: https://www.researchgate.net/profile/Roberto-Gamonal-Arroyo/publication/266394442_Logos_Ethos_Pathos_Retorica_y_Creatividad_en_el_Diseño_Grafico/links/5431786b0cf29bbc12789940/Logos-Ethos-Pathos-Retorica-y-Creatividad-en-el-Diseño-Grafico.pdf
- Guillén, M. (2021). Motivación en las organizaciones. Madrid, Tirant lo Blanch. Disponible en: <https://iecoinstitute.org/wp-content/uploads/2021/03/Resumen-Libro- Guillen-2021.pdf>
- Literary Somnia. El Modelo Actancial de Greimas. Disponible en: <https://www.literarysomnia.com/articulos-literatura/el-modelo-actancial-de-greimas/>
- McKee, R. (2002). El guion. Barcelona, Alba Editorial.
- Murray, J. (1999). Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narratividad en el ciberespacio. Barcelona, Ediciones Paidós Ibérica. ISBN núm. 978-84-4930-765-2.
- Pantaleón, M. (15 de junio de 2021). ¿Cómo trabajar el futuro desde el pensamiento sistémico? Speculative Futures Barcelona. [Archivo de Vídeo]. Youtube. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=B2E2ZCQuVPg>
- Regueiro, Laksmy. (2015). El metajuego y la subversión de la narrativa tradicional en The Stanley Parable. Texto Digital. 11. 71. 10.5007/1807-9288.2015v11n2p71. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/287966516_EL_metajuego_y_la_subversion_de_la_narrativa_tradicional_en_The_Stanley_Parable
- Rodríguez, R. (2019). La pirámide de Freytag y la estructura de tu novela o relato. Verbalina Escritura Creativa. Disponible en: <https://blog.verbalina.com/piramide-freytag/>
- Salmond, M. (2017). Diseño de videojuegos. Madrid, Parramon.
- Truffaut, F. (2011). El cine según Hitchcock. Madrid, Alianza Editorial.
- Vogler, C. (1998). El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas. Barcelona, Ediciones Robinbook.

De una interesante charla de Miguel Pantaleón sobre futuros y pensamiento sistémico aprendí esta cita de George Box: "**Todos los modelos son erróneos, pero algunos son útiles**". Espero que este os resulte de alguna manera provechoso.

© Juan M. Lorite