

MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
TRABAJO FINAL DE MÁSTER

CAMINOS

Una propuesta de archivo interactiva

Estela Barceló Molina

Dirigido por:

Dra. M^a José Martínez de Pisón Ramón

VALENCIA, septiembre de 2020



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA

AVM
Artes Visuales & Multimedia
Máster Oficial - UPV

MÁSTER UNIVERSITARIO EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
TRABAJO FINAL DE MÁSTER

CAMINOS:
Una propuesta de archivo interactiva



Estela Barceló Molina

Dirigido por:

Dra. M^a José Martínez de Pisón Ramón

VALENCIA, septiembre de 2020



**UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA**

AVM
Artes Visuales & Multimedia
Máster Oficial · UPV

[...] con frecuencia ocurre que
un solo grupo de árboles tiene el poder
de alterar el aspecto general
de hectáreas de tierras circundantes.

FENIMORE COOPER, Susan.
Diario Rural. 1850.

Agradecimientos

Debo dar las gracias a mis beta-testers y en especial a mi madre que ha estado siempre que ha hecho falta desde el comienzo. Agradecer también el esfuerzo de coordinación del proyecto a M^a José Martínez de Pisón y Marina Pastor. Gracias a todos los profesores del máster por transmitirme sus conocimientos y a Rubén Marín por mostrarme algunos referentes clave. Mi más especial muestra de cariño a las vecinas y vecinos de La Canyada por ser parte de esta comunidad. Gracias a las personas que cedieron documentos gráficos de forma desinteresada y que han contribuido notablemente a la ampliación del archivo: M^a Vicenta, Carmen, Lola, M^aLuisa, Amparo, M^a Ángeles, M^a Nieves, M^aJosé, Carlos Más, Pepe, Ángela, Jose Luis, Cristóbal, Vitoria; y al resto de conservadores/as domésticos/as que se han vinculado con el proyecto. Por último, agradecer también las aportaciones de asociaciones e instituciones locales: la Asociación de Reyes Magos de La Canyada y el Grupo de la Revista de Fiestas de La Canyada.

Resumen

CAMINOS se configura como una ficción interactiva bajo el formato de aventura conversacional como videojuego de exploración monousuario, a través del cual se replantean los métodos de aproximación al concepto de archivo. Sigue las líneas de investigación de Videojuegos Experimentales, Entornos Interactivos y Arqueología de los Medios. En este trabajo se muestra la investigación teórica y referencial llevada a cabo para la ejecución del proyecto interactivo, así como la memoria de las fases de su desarrollo.

En él se analiza el término archivo como paradigma en el campo del arte desde la investigación de Didi-Huberman sobre el método heurístico *Atlas Mnemosyne* (1924-1929) del historiador del arte Aby Warburg. Este concepto está vinculado a las imágenes de un territorio y a los testimonios que pueden transmitir la experiencia vivida, identificando La Canyada (Alicante) como caso de estudio y partiendo de una labor previa de recopilación y digitalización del material que lo conforma. Dicho material está compuesto por documentos visuales, sonoros y textuales.

El archivo se concibe, en nuestro caso, como una estructura abierta de carácter rizomático y los documentos visuales se interpretan atendiendo a la poética del espacio y el tiempo en la imagen desde la perspectiva de Deleuze y de las narrativas interactivas espaciales en los medios digitales. Una apuesta por actualizar las imágenes tradicionales de una localidad desde la realidad de los individuos y las historias personales (apelando a saberes de lo cotidiano) llevándolas al medio digital para, de este modo, activarlas en el presente y dejar paso a nuevos significados.

Palabras clave: ficción interactiva, archivo, rizoma, montaje, vida cotidiana.

Abstract

PATHWAYS is configured as an interactive fiction in the format of conversational adventure as a single-user exploration video game, through which the methods of approach to the concept of memory are rethought. It follows the lines of research in Experimental Video Games, Interactive Environments and Media Archaeology. This work shows the theoretical and referential research carried out for the execution of the interactive project, as well as the archive of the phases of its development.

The term archive is analyzed as a paradigm in the field of art since Didi-Huberman's research on the heuristic method *Atlas Mnemosyne* (1924-1929) by art historian Aby Warburg. This concept is linked to the images of a territory and the testimonies that can convey the experience lived, identifying La Canyada (Alicante) as the case study and starting from a previous work of compilation and digitization of the material that constitutes it. These material is made up of visual, sound and textual documents.

The archive is conceived, in our case, as an open structure of a rhizomatic character and the visual documents are interpreted attending to the poetics of space and time in the image from the perspective of Deleuze and the interactive spatial narratives in the digital media. To take a chance on updating the traditional images of a town from the reality of individuals and their personal stories would appeal to their perspective of everyday life. Translating this into the digital medium in order to activate them in the present, but also for opening the way to new meanings.

Keywords: interactive fiction, archive, rhizome, montage, everyday life.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	11
> Motivación.....	13
> Objetivos.....	14
Objetivos generales.....	14
Objetivos específicos.....	14
> Metodología.....	15
ESTADO DE LA CUESTIÓN.....	16
> Marco teórico-conceptual.....	16
La vida cotidiana y la fotografía.....	16
Atlas como archivo «visual» de relaciones.....	20
Ordenación, montaje, rizoma.....	24
Imagen-tiempo-movimiento.....	26
> Marco referencial.....	29
Archivos municipales.....	29
Territorio Archivo.....	30
Archivo Rastro.....	33
Narrativas espaciales multimedia interactivas.....	34
FICCIONES INTERACTIVAS.....	44
> Definición - ¿Qué son las Ficciones Interactivas?.....	44
> Mecánica.....	46
> Características.....	48
Lenguaje Natural.....	48
Mapas.....	49
Puzles (Rompecabezas).....	51
Elementos: localidades, personajes y objetos.....	51
> Entre «juego» y «literatura digital».....	54
> Orígenes e historia (nacimiento y evolución).....	55
Precursores y juegos de universidad (1972-1981).....	55

El auge comercial (1982-1986)	57
Aparición de gráficos	58
Panorama nacional (1983-1992).....	61
Obsolescencia y popularización.....	64
Actualidad.....	65
> Sistemas de desarrollo de aventuras.....	67
TADS 3	68
Inform 7	68
Twine	70
Ink.....	71
> Teóricos y autores.....	71
Graham Nelson	71
Nick Montfort	71
Andrew Plotkin.....	72
Emily Short.....	73
Aaron A. Reed	73
Sarganar.....	74
Grendel Khan	74
> Comunidades digitales.....	75
Webs	75
Repositorios.....	75
Foros	76
Wikis	76
Blogs.....	76
Certámenes	77
Publicaciones	78
PROYECTO APLICADO	79
> Breve descripción	79
> Navegación e interacción.....	79
> Características del juego	80
Gráficos	80

Personajes.....	80
Inventario.....	81
> Público objetivo.....	81
> Plataformas e intérpretes.....	81
¿Cómo jugar en smartphones?.....	82
> Más información y descargas	82
> Créditos.....	82
> Comandos útiles	83
 MEMORIA DE LAS FASES DE TRABAJO.....	84
> Investigación	84
> Guion	84
> Programación.....	85
> Condicionantes/Restricciones.....	86
> Testeo y resolución de problemas	86
Fase alpha. Comandos de depuración	86
Fase beta. Test usuarios	87
> Release.....	88
 CONCLUSIONES.....	89
 BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS	92
> Libros, artículos, webs	92
> Ficciones Interactivas citadas	97
> Índice de imágenes.....	98
 ANEXOS	102
> Ficha	102
> Autorización	103
> Plantillas.....	105
> Transcripción.....	111
> Mapa.....	113

INTRODUCCIÓN

Caminos es una apuesta personal por las imágenes visuales y otros documentos de archivo de mi pueblo natal bajo el contexto universitario de la UPV y, en específico, como Trabajo de Final del Máster en Artes Visuales y Multimedia y como extensión al Trabajo de Final de Grado sobre la práctica apropiacionista en el arte. Sigue las líneas de investigación de Videojuegos Experimentales, Entornos Interactivos y Arqueología de los Medios.

El presente documento recoge el proceso de realización de una práctica artística, sus fundamentos teóricos y el desarrollo de una herramienta que funciona como una interfaz lúdica y emocional para la exploración de un territorio. En sus resultados de investigación se aporta el análisis sobre cómo experimentamos el lugar, sin necesidad de estar presentes físicamente. Para la construcción de esta herramienta de análisis se parte de un *software* que permite crear ficciones interactivas y del material documental con el que se constituye la ficción: las imágenes digitalizadas y los testimonios de La Canyada, un pueblo rural del interior de la provincia de Alicante con poco más de mil habitantes.

Respecto a la toma de posición frente a las imágenes específicas del territorio, no se han querido considerar *a priori* como el reflejo de un hecho anecdótico, de eventos esporádicos en la historia, sino como germen de una multiplicidad de microhistorias, de relatos de lo cotidiano. Las imágenes de diferentes épocas exponen el paso o la conversión de un momento histórico, de una ruralidad arraigada en la tradición a una sociedad de la información y la comunicación dominada por el consumo. El material al que nos referiremos son imágenes fijas o en movimiento, sonidos y otros documentos, mezclados con testimonios orales traducidos a texto para reflejar una realidad que es fugaz pero que deja huellas.

La ordenación del material sigue la lógica y la estética de las narrativas espaciales multimedia interactivas, prestando especial atención a trabajos en los que se relaciona la experimentación con prácticas que, aunque en su momento no lo fueran, han quedado relegadas a la categoría de

obsoletas. El proyecto plantea una metáfora en la que se extrapolan ciertas formas de lo cotidiano con las transformaciones de lo digital, de tecnologías antiguas que se recuperan y utilizan para crear tácticas o núcleos de resistencia, haciendo ver que otro sistema es posible. Un sistema que tenga en cuenta las limitaciones del medio para sacar provecho de estas en función de unos objetivos específicos o simplemente a la manera de un ensayo.

El medio con el que se ha desarrollado la parte práctica ha sido la ficción interactiva, que tuvo su momento de mayor apogeo durante los años 80 y principios de los 90 del siglo XX, y que en la actualidad pasa desapercibida, a diferencia de los hipertextos o los *chatbot*. Esta tipología de videojuego nos permite acercarnos a los documentos desde la distancia crítica que implica el formato. El motivo por el que se toma la ficción interactiva como técnica para el proyecto, entre otras cosas, es que puede ser prototipada y desarrollada por un único creador.

El dispositivo permite llevar un registro de cada partida, cuyos datos son de utilidad a modo de *feedback* y ayudan a establecer relaciones del usuario con el lugar. Asimismo, siendo el código fuente de carácter público, el usuario puede convertirse en una extensión del archivo con el fin de preservar y compartir historias susceptibles de ser olvidadas incorporándolas al videojuego mediante el uso de *templates* específicos. Recorridos que dan nuevos significados a las imágenes.

Hemos querido dividir la memoria de la investigación en siete apartados que podemos condensar en cuatro bloques:

El primero de ellos contiene el resumen del trabajo, la motivación que supuso el germen del proyecto, sus objetivos generales y específicos y la metodología utilizada para su desarrollo.

El segundo bloque muestra el contexto en el que se inscribe la práctica artística, tanto el marco teórico-conceptual como el marco referencial, en el que se citan ejemplos directamente relacionados con el arte.

El tercer bloque comienza haciendo una genealogía del género de la ficción interactiva, tanto fuera como dentro de nuestro país, para acabar explicando cómo se encuentra el panorama en la actualidad.

El cuarto y último bloque describe el proyecto aplicado y la memoria de las fases de trabajo. Por último, se detallan las conclusiones, así como las referencias que hemos consultado durante el proceso.

> Motivación

En un lugar donde las fronteras físicas ahogan el término en unos pocos kilómetros, donde las fronteras políticas impiden extender la noción de territorio más allá de las establecidas, donde por ende hay una limitación espacial; cavar la tierra, profundizar en su composición, es una de las pocas maneras de ampliar la noción de uno mismo.

La acción de excavar para adentrarse en las profundidades de los tejidos sociales, antropológicos y topológicos, es un viaje inacabable por lo inabarcable de su tesitura y que implica toparse con muchos descubrimientos. Este viaje o labor casi arqueológica no recuerdo cuando empezó, pero sí que las expectativas no eran muchas, pues aparentemente no había material con el que constituir un archivo de memorias de una población invisible para la mayoría. Sin embargo, una vez iniciado el camino no cesas de encontrarte con fuentes orales y escritas que amplían las capas de una imagen que en un principio aparecía plana.

El olvido de la memoria local en las nuevas generaciones motiva el desarraigo, aumentando la cifra de gente joven que migra a otros núcleos de población y agravando de ese modo el riesgo de despoblación. Puede que el presente trabajo tenga algo de nostálgico, pero esa nostalgia muchas veces juega un papel decisivo en la conservación de las memorias.

Aunque no recurramos más adelante a ella en el trabajo, conocer la labor de María Sánchez, una joven veterinaria y escritora del mundo rural, me ha inspirado para seguir adelante con la cuestión de la conservación de las memorias familiares y locales. En una desgarradora entrevista para el diario La Nueva Crónica (Giganto, 2019) sentenciaba lo siguiente: «No podemos dejar que los niños de una zona rural se sepan mejor los nombres de los Pokémon que los de sus propios árboles y sus propios pájaros».

> Objetivos

En este apartado detallaremos los resultados deseados que se desprenden de la realización del proyecto. Para ser más precisos, hemos dividido los objetivos en dos categorías: generales y específicos.

Objetivos generales

El objetivo principal de este trabajo de investigación y práctica artística consiste en:

- Desarrollar una interfaz lúdica y emocional que permita replantear los métodos de aproximación al concepto de archivo.

Objetivos específicos

Con la intención de alcanzar la meta ulterior se distinguen una serie de metas parciales que la complementan:

- Preservar la memoria visual y escrita de un territorio.
- Mediar entre los documentos y el público.
- Activar lugares mediante el uso de una herramienta específica de análisis, que constituye la parte práctica del proyecto.
- Reflexionar acerca de los elementos y los sistemas de relaciones que configuran la estructura de un pueblo, para entender la interdependencia y la interacción de las partes dentro de un todo.
- Desdibujar las líneas entre los binomios de la ficción y la no-ficción, el pasado y el presente, lo analógico y lo digital.
- Reivindicar los formatos obsoletos para explorar nuevos modelos de creación independiente y colectiva.

> Metodología

Entendiendo el arte como una disciplina o campo de conocimiento, se ha aplicado el método de investigación warburgiano, susceptible de recomponerse una y otra vez a través del juego de las asociaciones. Asociaciones que, como desarrollaremos más adelante, se enfocan en el montaje espacial-topográfico.

Se han estudiado nuevas narrativas que han incorporado el desarrollo multimedia en el archivo para crear experiencia de un lugar en su multiplicidad de estratos temporales.

Los datos que constituyen el objeto de estudio son los diferentes testimonios de la localidad y el material de archivo anteriormente citados, tomando la ficción interactiva como narrativa rizomática para la realización de un videojuego interactivo que genera datos que nos sirven de análisis.

A lo largo de la investigación se han desarrollado esquemas, fichas, estructuras y demás elementos que han facilitado el estudio.

La investigación es de carácter público, adscrita a una licencia Atribución/Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional de *Creative Commons* (CC BY-NC-SA). Esta decisión tiene gran relevancia dentro del proyecto porque implica una importante labor de apoyo a un nuevo modelo, alternativo al carácter restrictivo de *copyright* y que da buena cuenta de la inadaptabilidad del término autor en trabajos como este.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

> Marco teórico-conceptual

El concepto de archivo es uno de los puntos clave de este proyecto. Este concepto ha sido desarrollado en el terreno del arte de la mano de Didi-Huberman, filósofo e historiador, desde la investigación de las tesis de Aby Warburg sobre el método heurístico *Atlas Mnemosyne* (1924-1929).

En nuestro caso, la ficción interactiva se configura como un archivo espacial que funciona como «mapa profundo» (Bodenhamer, Corrigan, y M. Harris, 2015). Un instrumento de análisis donde la presencia del usuario es esencial para contextualizar las imágenes y resignificarlas a través de los múltiples recorridos que se generan con el paso de un lugar a otro del mundo virtual.

Hemos creído necesario un trabajo que recopile y actualice este universo de imágenes personales que se desarrollan en el ámbito de la esfera pública, desde la realidad de los individuos y las historias personales, intentando apelar a saberes de lo cotidiano y prestando especial interés a las nociones de montaje y distanciamiento.

Aquí analizaremos los conceptos de espacio y tiempo en la filosofía de Gilles Deleuze (1984, 1987) en sus dos volúmenes sobre el Cine, en los que alude también a la idea de un desplazamiento inmóvil o puramente virtual. Se han tomado en cuenta las disertaciones que junto con Guattari (Deleuze y Guattari, 2013) establecen en el campo de las estructuras rizomáticas como ejemplo de red distribuida, en cuyo modelo se basan muchas de las obras desarrolladas con posterioridad por diferentes artistas visuales.

La vida cotidiana y la fotografía

En los últimos meses hemos asistido en colectividad a la transformación de una parte de la vida que creíamos nuestra: la vida cotidiana. Moverse con libertad, hablar y reunirse con familiares y amigos, tocar y

manipular objetos, hacer uso del mobiliario público, respirar sin barreras de por medio....

Acciones que de otro modo no hubiésemos añorado, acciones que no percibimos en el día a día. Nuestro entorno cercano es *nuestro* y por eso casi nunca lo miramos con los ojos del otro, de alguien ajeno. No tenemos la intención de descubrir nada nuevo en ello, subestimamos la capacidad de las cosas conocidas para sorprendernos.

La vida cotidiana y las necesidades de la gente alteran el espacio. A su vez, el espacio condiciona el modo en el que nos movemos y cómo nos sentimos; afecta a nuestro estado psicológico o emocional. Queremos poner como ejemplo los usos y modificaciones sufridos en la plaza mayor del pueblo de La Canyada (fig. 1), nuestro caso de estudio. Siglos atrás, la plaza mayor era una parcela más de tierra fértil en donde poder cultivar; a esta se le añadió un muro o pared en elevación desde donde ver los eventos que se sucedían en la calle principal; luego se convirtió en un buen lugar a la sombra en donde poder sentarse a conversar; y por último, un recinto amplio y accesible donde poder celebrar gran variedad de actividades.



Figura 1. Usos y modificaciones de la plaza mayor del pueblo de La Canyada.

Las fotografías pueden ayudarnos a apreciar mejor los cambios, son potenciales vehículos de memoria. Pero fuera de los marcos de las fotografías hay todo un mundo que pasa inadvertido, un mundo sensorial que no

es susceptible de ser plasmado en el soporte fotográfico: olores, sabores, sonidos, memorias, nombres... Las palabras rellenan los huecos generados por lo puramente visual.

La palabra, ya sea oral o escrita, puede evocar recuerdos y sensaciones, testimonios allí donde la imagen no llega. Recordemos las reflexiones de John Berger (1997) sobre la relación entre la fotografía y las palabras: «la fotografía reclama una interpretación y las palabras la proporcionan la mayoría de las veces. La fotografía, irrefutable en tanto que evidencia, pero débil de significado, cobra significación a través de las palabras» (p. 92).

Para incorporar las imágenes a la ficción interactiva, se ha seguido un proceso de digitalización de originales (fig. 2) y de cesión de imágenes en formato digital. En el momento en que la imagen se digitaliza y almacena, la apropiación pasa a formar parte de la creatividad artística. «Por otra parte,

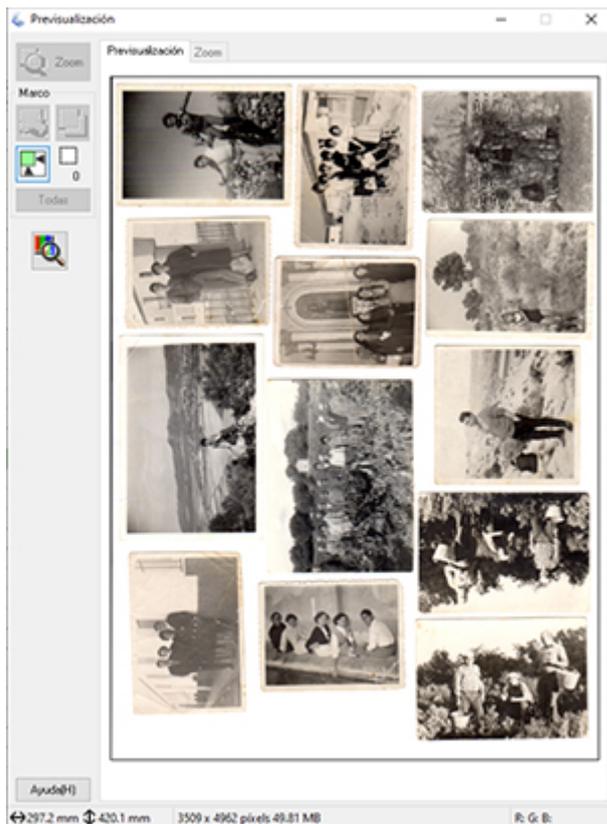


Figura 2. Conversión de analógico a digital.

esa construcción técnica de la visión la hace transmisible, editable, recurrible, reutilizable y, con la puesta en marcha de los grandes repositorios colectivos de archivos de la Web 2.0, también extremadamente fácil de compartir» (Martín Prada, 2010, p. 44). En opinión de Benjamin (2011), las imágenes perdieron su aura en la era de la reproducción mecánica. Martín Prada (2018) nos invita a pensar en lo que habrían ganado las imágenes gracias a su transmisión digital.

No hemos querido descartar fotografías que, debido a la discutible digitalización de analógico a digital, han perdido información o son de escasa

calidad, sino que hemos intentado potenciar las características intrínsecas de cada fotografía según el contexto en el que son presentadas, transformando la escala, resolución y relación de aspecto originales e incluso interviniendo en algunas de ellas.

Para el proyecto, no se ha tomado la fotografía doméstica o el álbum o álbumes de familia sino la fotografía realizada en el ámbito de la esfera pública. Algunas de estas imágenes han perdido la razón de su existencia y sus dueños actuales no recuerdan el por qué fueron tomadas ni los nombres propios de quienes aparecen retratados. Sacarlas a la luz y hacerlas circular es un modo de recuperar lo que todavía algunos son capaces de recordar. Aunque con el ejercicio del recuerdo nos arriesgamos a tomar las imágenes por verdadera ficción, consideramos que es mejor tener la base de la ficción que el olvido.

De Certeau (2007) reconoce la legitimidad científica de la narrativa cuya función, para él, es indisoluble de una teoría de las prácticas. Es común a todo tipo de género de juegos estructurarlos como una navegación a través del espacio. Explorar el mundo del juego, examinar sus detalles y disfrutar de sus imágenes, es una forma para que el jugador explore el entorno. El caso que nos atañe, el de la ficción interactiva, no es una excepción. En él la acción narrativa y la exploración están íntimamente ligadas. El propio jugador tiene que realizar acciones para hacer avanzar la narrativa. Si el jugador no hace nada, la narrativa se detiene.

Manovich también recurre al pensamiento que expone de Certeau porque, a su modo de ver, «contiene multitud de ideas directamente aplicables a los nuevos medios». Además, añade:

Su análisis de los modos en que la gente emplea «tácticas» para crear sus propias trayectorias a través de los espacios definidos por otros (tanto metafóricamente como, en el caso de las tácticas espaciales, literalmente) nos brinda un buen modelo para pensar en los modos en que los usuarios de ordenador navegan por espacios que ellos no han diseñado (Manovich, 2001, p. 268).¹

1 The Practice of Everyday Life *contains a multitude of ideas directly applicable to*

En el centro del proceso de diseño se halla explícita la idea de archivo (la fuente de los datos) y a partir de las versiones que surgen alrededor de este paradigma se construye la narrativa, vinculando los documentos en un orden particular, es decir, diseñando una trayectoria que lleva de un elemento a otro. Hoy en día, dada la portabilidad y la creciente disponibilidad de sistemas de registro visual, capturamos imágenes de casi todos los momentos de nuestras vidas en un acto reflejo sin la más mínima complejidad técnica. El almacenamiento de ese registro está vinculado a la espacialización de los datos, y el acceso a estos se sobrentiende como una tarea no secuencial; pero esto no siempre ha sido así.

En el siglo XX, tras la invención del cinematógrafo y en sintonía con la cadena de montaje de la sociedad industrial, la cultura llegó a hablar en cadenas lineales. En 1924, el historiador del arte Aby Warburg empezó a utilizar otro sistema de trabajo con la narrativa a partir de un archivo de imágenes. Este dispositivo, al que llamó *Bilderatlas Mnemosyne*, supuso una manera totalmente nueva de concebir la historia y organizar sus relatos



Figura 3. Frescos de Giotto en la Basílica de San Francisco de Asís (Umbría, Italia).

new media. His analysis of the ways in which people employ “tactics” to create their own trajectories through the spaces defined by others (both metaphorically and in the case of spatial tactics, literally) offers a good model for thinking about the ways in which computer users navigate through computer spaces they did not design.

que recordaba la idea primitiva, ya empleada por Giotto, de disponer varias imágenes de modo tal que compartieran un mismo espacio de manera simultánea, aunque hubieran ocurrido en momentos diferentes (fig. 3).

Bilderatlas Mnemosyne recopiló cerca de 2.000 imágenes del arte y la historia cultural en alrededor de sesenta paneles con los que Warburg trabajó durante seis años y que quedaron incompletos tras su muerte en 1929 (fig. 4). Entre las imágenes había fotografías y reproducciones de grabados con representaciones de dibujos, grupos escultóricos, relieves, pinturas de caballete y murales, obras arquitectónicas, miniaturas, recortes de periódicos y anuncios publicitarios, mapas, esquemas, postales, sellos, etc., de diversas épocas y civilizaciones. En palabras de Guasch (2011) «un archivo “visual” más allá de la interpretación lineal de la historia del arte».



Figura 4. Aby Warburg, *Bilderatlas Mnemosyne*, paneles 6 y 77.

Se trataría de concebir el atlas como «mesa», tal y como lo hace Didi-Huberman (2010), lo cual significaría renunciar a cualquier unidad visual y a cualquier inmovilización temporal: «espacios y tiempos heterogéneos no cesan de encontrarse, confrontarse, cruzarse o amalgamarse». Didi-Huberman contrapone la mesa al cuadro, asumiendo que el cuadro es «un resultado donde todo está consumado», mientras que la mesa se trataría de «un dispositivo donde todo podrá volver a empezar siempre» (p. 45).

La mesa es mero soporte de una labor que siempre se puede corregir, modificar, cuando no comenzar de nuevo. Una superficie de encuentros y de posiciones pasajeras: en ella se pone y se quita alternativamente todo cuanto su «plano de trabajo», como decimos también en francés, recibe sin jerarquía. A la unicidad del cuadro sucede, en una mesa, la apertura continua de nuevas posibilidades, nuevos encuentros, nuevas multiplicidades, nuevas configuraciones. La belleza-cristal del cuadro -su centrípeta belleza encontrada, fijada con orgullo, como un trofeo, en el plano vertical de la pared- da paso, en una mesa, a la belleza-fractura de las configuraciones que en ella sobrevienen, centrífugas bellezas-hallazgos indefinidamente movientes en el plano horizontal de su tablero (Didi-Huberman, 2010, p.18-19).

Si la mesa es, pues, algo con lo que trabajar, una herramienta, ¿podría el *software*, o el ordenador en su conjunto, ser considerado una especie de mesa virtual? Desde luego que las imágenes digitales, al estar compuestas de una misma materia, el píxel, son fácilmente reproducibles y manipulables, y esto haría del proceso de generación del atlas algo mucho más sencillo.

Volviendo a la teoría de Lev Manovich (2001), bajo su punto de vista, las obras multimedia que tienen contenido «cultural» parecen favorecer especialmente la forma del archivo, o por usar el término que él emplea para el medio digital, la base de datos², una forma cultural por derecho propio. Siguiendo las teorías del filósofo canadiense Marshal McLuhan los nuevos medios englobarían los anteriores en una especie de juego de muñecas rusas. Cada nuevo medio absorbe algo del anterior y, en última instancia, no es tanto lo que se presenta como la forma en que se presenta.

Partiendo del archivo, es posible crear interfaces radicalmente distintas o presentar múltiples versiones de las mismas sin que el material cambie. De hecho, «esta es una de las formas en que se manifiesta el principio de variabilidad de los nuevos medios» (Manovich, 2001, p. 227).³ Al igual

² *Multimedia works that have “cultural” content appear to particularly favor the database form (p. 219).*

³ *This is one of the ways in which the principle of variability of new media manifests itself.*

que los *software* actuales, el Atlas de Warburg disponía de un índice de versiones. Aunque se habla del *Bilderatlas Mnemosyne* como un archivo puramente visual, algunos han citado la intención de Warburg de completar los paneles con texto. Con motivo de una exposición en el HKW de Berlín, se ha llevado a cabo una restauración de la última versión documentada del Atlas de 1929 casi por completo con las imágenes originales.⁴

El *Bilderatlas* no fue para Warburg ni un simple «prontuario» ni un «resumen en imágenes» de su pensamiento: proponía más bien un aparato para poner el pensamiento de nuevo en movimiento, precisamente allí donde se había detenido la historia, precisamente allí donde faltaban aún las palabras. Fue la matriz de un deseo de reconfigurar la memoria, renunciando a fijar los recuerdos -las imágenes del pasado- en un relato ordenado, o algo peor, definitivo (Didi-Huberman, 2010, p.20).

Siguiendo el discurso de Didi-Huberman (2010), «la imaginación acepta lo múltiple y lo renueva sin cesar a fin de detectar nuevas “relaciones íntimas y secretas”, nuevas “correspondencias y analogías” que serán a su vez inagotables, como inagotable es todo pensamiento de las relaciones que cada montaje inédito será siempre susceptible de manifestar» (p. 16). El atlas, por tanto, se guía por principios movedizos y provisionales, y estos son los que le confieren una multiplicidad de posibilidades.

Las relaciones, así como los relatos y las experiencias, se crean por y en los trayectos. Fragmento y nexos van unidos de la mano. La imagen aparece fragmentada en los distintos órganos que nos permiten su identificación, pero a la vez recae en el propio dispositivo la tarea de reunir las piezas para constituir un todo. Las reglas del juego vienen dadas en el sistema pero el usuario se encarga de manipularlas y conferirles valor propio. De este modo, tenemos la mesa y algo que poner sobre la mesa y lo siguiente que nos queda es saber cómo proceder con todo ello.

4 *Aby Warburg: Bilderatlas Mnemosyne. The Original.* (2020). [Exposición]. Haus der Kulturen der Welt (HKW), Berlín. 4 septiembre - 30 noviembre 2020. Recuperado 22 agosto 2020, de [https://www.hkw.de/en/programm/projekte/2020/aby_warburg/bilderatlas_mnemosyne_start.php].

Si el archivo, el atlas o la mesa eran algo con lo que trabajar, el montaje, el código o poesía de programar, es lo que aporta unidad a los los fragmentos, cuyas conexiones o relaciones para con las partes son infinitas. De hecho, al ser considerada la herramienta de desarrollo como la mesa de montaje, bastaría con cambiar unas cuantas líneas de código para obtener un resultado completamente nuevo. Por ejemplo, si suponemos que A está al sur de B, con escribir en el programa que «A está al norte de B», B dejaría de estar al norte de A.

El montaje es esa operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo. Imagen necesariamente indirecta, por cuanto se la infiere de las imágenes-movimiento y sus relaciones. Pero no por ello el montaje viene después. Es preciso inclusive que el todo sea de alguna manera primero, que esté presupuesto (Deleuze, 1984, p. 51).

En una entrevista de Pedro G. Romero a Didi-Huberman, este último decía que para las imágenes, al contrario que para los textos, no hay alfabeto, no hay un criterio dado que te permita saber cómo vas a clasificarlas. «No se puede hacer una verdadera historia de las imágenes siguiendo simplemente el modo de la crónica lineal, de la crónica cronológica, por la simple razón de que una sola imagen –al igual que un solo gesto–, reúne en sí misma varios tiempos heterogéneos» (G. Romero, 2007).

Si bien es cierto que el nuestro pretende ser una especie de archivo anárquico, «siempre que una multiplicidad está incluida en una estructura, su crecimiento queda compensado por una reducción de las leyes de la combinación» (Deleuze y Guattari, 2013, p. 15). En el momento en que llamamos a las partes dentro de un todo estas se ven interferidas y limitadas por el medio y la estructura que las contiene y ordena.

Salvando esta obviedad, hemos intentado abrir lo máximo posible la idea de archivo teniendo presente en todo momento el montaje por relación del atlas y la estructura del rizoma. El objetivo sigue siendo el de «romper

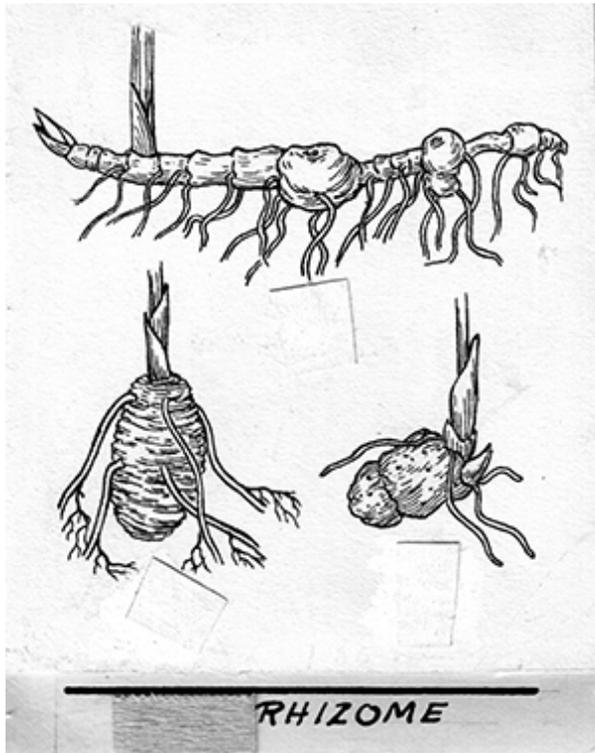


Figura 5. Rizoma.

la unidad lineal» pese a estar insertado en una estructura.

El término rizoma proviene de la botánica y designa un tallo subterráneo con varias yemas que crecen indefinidamente de forma horizontal emitiendo raíces y brotes herbáceos de sus nudos en todos los sentidos (fig. 5). Los bulbos, los tubérculos, son rizomas. Un rizoma «no tiene ni principio ni fin, siempre tiene un medio por el que crece y desborda» (Deleuze y Guattari, 2013, p. 48).

Esta metáfora del rizoma como constante estado de flujo y capacidad para conectar directamente dos puntos en cualquier momento, se ha empleado idealmente para describir Internet y sus medios de comunicación e interacción inherentemente distribuidos y nivelados. Incluso si una parte está dañada o arruinada, el resto se adaptará y seguirá adelante. Alexander Galloway llega a considerar el concepto de rizoma un ejemplo perfecto de red distribuida (fig. 6). Y es que, en síntesis, su definición es similar:

En una red distribuida, cada nodo puede conectarse a cualquier otro nodo (aunque no es necesario que lo haga). Durante una conexión de nodo a nodo, no se requieren concentradores intermedios, ninguno, ni siquiera un conmutador centralizado como es el caso de la red telefónica. El punto «X» puede contactar «Y» directamente a través de una o de varias combinaciones de rutas (Galloway, 2004, p. 34).⁵

⁵ In a distributed network, each node may connect to any other node (although there is no requirement that it does). During a node-to-node connection, no intermediary hubs are required—none, not even a centralized switch as is the case in the telephone network. Point “X” may contact “Y” directly via one of several path combinations.

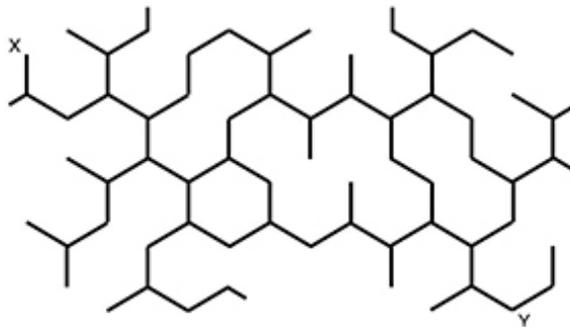


Figura 6. Esquema de red distribuida.

A su vez, la idea de mapa de experiencia no puede desligarse de este proyecto. El mapa forma parte del rizoma. Aquí, la relación más clara se puede apreciar en las abundantes entradas del mapa de la aventura. Este posee regiones conectadas entre sí sin necesidad de tener

que atravesar una para poder llegar hasta la otra y hay elementos aleatorios que se escapan al control del usuario y que vuelven la programación algo imprevisible. Cada vez que el usuario accede o inicia el sistema es automáticamente trasladado a una localidad distinta.

El mapa es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones. Puede ser roto, alterado, adaptarse a distintos montajes, iniciado por un individuo, un grupo, una formación social. Puede dibujarse en una pared, concebirse como una obra de arte, construirse como una acción política o como una meditación (Deleuze y Guattari, 2013, p.28).

Imagen-tiempo-movimiento

Para empezar o arrancar algunas definiciones o reflexiones de estos dos términos (el tiempo y el movimiento en la imagen) desde una perspectiva filosófica, recurriremos a los estudios de Gilles Deleuze sobre el cine; en concreto, a los dos volúmenes que escribió a propósito de este, que son, *La imagen-movimiento* y *La imagen-tiempo*. La terminología empleada por Deleuze, basada en parte en los estudios de Henri Bergson, nos servirá en la fase de explicación de las obras de referencia y de nuestra propia obra. Pero, ¿por qué abordar los objetos de los nuevos medios desde la fotografía, tratada anteriormente, y, en este caso, el cine?

Esta perspectiva desde el punto de vista cinematográfico no es gratuita y rinde buena cuenta de ello el propio término videojuego. Compuesto por dos palabras, la primera de ellas referente al vídeo o imagen en movimiento. Los videojuegos, y en especial la ficción interactiva, toman prestadas narrativas de la literatura y el cine. Además, de acuerdo con el propio Manovich, los nuevos medios siguen el orden semiológico dominante del siglo XX, el del cine clásico, caracterizado por poseer una narrativa secuencial basada en la temporalidad, una línea de montaje de planos que aparecen en la pantalla uno a la vez. Analizar este modo de narración nos permitirá discriminar la importancia del montaje espacial en nuestro trabajo.

Como acabamos de introducir, cabe destacar la influencia de Bergson en las reflexiones de Deleuze a cerca del tema de la temporalidad. Su compromiso con el objeto de investigación es «intuitivo» y está determinado por el tiempo, la memoria y la duración. Nuestra percepción del tiempo es la de un tiempo homogéneo, nuestra experiencia psicológica se sucede de un estado a otro, aunque entre sí no haya una conexión más allá de la conexión temporal. Bergson distingue un tiempo ligado a la noción de espacio, un corte inmóvil, que para Deleuze se situaría en los orígenes del cine con la cámara fija, cuando el movimiento se limitaba a elementos que se desplazaban en un espacio fijo. Pero lo que caracteriza al cine moderno es la inversión de la relación de subordinación entre el movimiento y el tiempo.

A su vez, la idea de Bergson en torno al «devenir» ha sido muy influyente en lo que respecta a la teoría de los medios. La noción continua de devenir es como una imagen-movimiento que tiene más sentido que una sola porción de ella que ha sido desconectada del contexto que la rodea. En la relación de unas imágenes con las otras y del movimiento entre ellas surge la concepción del tiempo. «Todas las imágenes varían unas en función de las otras, sobre todas sus caras y en todas sus partes» (Bergson, 2016, p. 122).

En nuestro proyecto no hablaremos de la evidencia del pasado de las imágenes, sino más bien del presente, del todo que las actualiza. En el caso concreto de la ficción interactiva, se pueden incluir conexiones a memorias o lugares remotos entre objetos a raíz de experiencias vividas virtual-

mente, comentarios, etc., haciéndose valer de cierta cualidad de lo onírico. Una percepción cualitativa de la información, que transmite sensaciones y recuerdos que se conservan de los lugares si nos dejarnos afectar por ellos.

Ahora bien, si del montaje y la sucesión de planos se desprendería una imagen-movimiento que tenía como consecuencia una imagen indirecta del tiempo; cuando no hay una acción motriz por parte del usuario o de los personajes (el tiempo que se le otorga al usuario para introducir comandos es indefinido), lo que predomina es una imagen-tiempo directa, fruto de una situación puramente óptica o sonora, «descripciones». Y de lo sonoro y lo visual en la imagen electrónica, Deleuze dirá que ambas han alcanzado su autonomía y por tanto el estatuto de imagen.

Ese tiempo que actualiza las imágenes tiene lugar en el momento en el que el usuario está presente, aunque esto es solo una trivialidad. Deleuze (1987) añadiría que «no hay presente que no esté poblado de un pasado y un futuro, no hay un pasado que no se reduzca a un antiguo presente, no hay futuro que no consista en un presente por venir» (p. 60). Por último, nos gustaría destacar la importancia del propio dispositivo como medio que da tiempo a las imágenes o, en otras palabras, que dota de tiempo narrativo a las imágenes estáticas, sin olvidarnos de que no se trata tanto de un objeto de contemplación como de un evento o acción, que busca transformar el acontecimiento en experiencia y la experiencia en relato.

> Marco referencial

En el marco referencial se han analizado referentes contextuales que comparten características similares a la parte práctica que proponemos y que guardan relación con los conceptos y los autores enunciados en el marco teórico. En este apartado haremos mención a la labor que desarrollan los archivos municipales en cuanto a gestión de permisos y protocolos se refiere, para luego analizar dos proyectos archivísticos relacionados con el arte y terminaremos refiriéndonos a las narrativas propias de los nuevos medios generadas a partir de bases de datos que tienen en cuenta la interacción con el usuario y el montaje espacial.

Archivos municipales

Muchos municipios de reducido volumen de población no disponen de los medios necesarios para gestionar sus archivos. El Archivo Municipal de La Canyada no es una excepción. Dicho archivo se va formando paralelamente al desarrollo de la organización municipal, por lo que la mayor parte de la documentación pertenece al siglo XX. A pesar de ello, el documento más antiguo que se conserva data del año 1845. Otros factores como la Guerra Civil han influido en que mucha de la documentación anterior a 1950 haya desaparecido casi completamente (Diputación Provincial, 2005).

El ayuntamiento de La Canyada fue incluido en un Plan de Ayuda a Archivos Municipales en 2004, que desarrolló la Diputación Provincial de Alicante, con el fin de acondicionar un espacio específico para depositar los documentos que se encontraban dispersos entonces en distintas dependencias municipales. No dispone de biblioteca auxiliar ni hemeroteca y menos aún de material fotográfico o audiovisual registrado. Los servicios que ofrece son únicamente la consulta, puesto que no se desarrollan actividades de difusión cultural como visitas, exposiciones o publicaciones.

Teniendo en cuenta la situación anterior, hemos tenido que recurrir a otros municipios adyacentes con los recursos necesarios y que, ellos

sí, ofrecen actuaciones en torno a archivos fotográficos. En concreto, hemos tomado como referente el Archivo Municipal de Ibi (Martínez Tribaldos, 2011). Esto nos ha servido para entender el funcionamiento de los archivos gráficos en los municipios y el tratamiento que hacen de los documentos, así como los protocolos de actuación y gestión de los permisos correspondientes de cesión de derechos por parte de los cedentes de las fotografías, que nos han servido de modelo para nuestro trabajo.

Territorio Archivo

Territorio Archivo [territorioarchivo.org] es un trabajo en curso propuesto por el creador audiovisual Chus Domínguez y desarrollado por la Fundación Cerezales Antonino y Cinia [fcayc.org], junto con el Centro de Desarrollo Sociocultural de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez [cds.fundaciongsr.com], así como con conservadores/as domésticos/as y la colaboración de un grupo de investigación procedente de diversos ámbitos: estudios culturales, cine, archivística, documentación, teoría de la imagen, visualización de datos y estructura de la información... (Territorio Archivo, 2020). Alfredo Puente (2014), comisario de Territorio Archivo, detalla los fondos que lo componen:

Territorio Archivo recoge fotografías originales, imágenes digitalizadas en alta resolución, películas en formato 8mm y super8mm, grabaciones de audio, documentos administrativos y grabaciones en vídeo de sesiones de trabajo organizadas y seriadas como archivo, que pueden ser consultadas y hacerse visibles para usuarios, investigadores y público en general a través de un programa de activaciones (p. 24).

Dichas activaciones son una parte indispensable del proyecto. Por activaciones, Puente (2014) se refiere al trabajo con el archivo, es decir, visualización en la web, visualización en la sala de exposiciones, publicación crítica, talleres, nuevas lecturas del archivo por parte de otros equipos de investigación y artistas, y también los llamados *filandones* (un tipo de reunión propia de la provincia de León, en la que se comparten conocimientos de manera

oral sobre todo tipo de saberes populares: botánica, medicina, gastronomía, sociedad, música, etcétera, generalmente alrededor de una labor textil).

La página web, donde se muestran las fotografías, permite varios tipos de navegación a través del archivo. Las secciones aparecen en una lista a la izquierda de la interfaz. Las opciones del menú entre las que se puede escoger son: Álbum, Mapa y Folcsonomías. Mientras que la primera de las categorías, el álbum (fig. 7), nos muestra en pantalla un conjunto de imágenes aleatorias, folcsonomías se centra en los metadatos, es decir, en las *tags* o etiquetas identificativas de los documentos que aparecen a modo de nube de términos indexados socialmente (fig. 8), palabras extraídas de los comentarios de los conservadores domésticos a cerca de las fotografías. La categoría mapa sirve de indicador visual del lugar donde han sido tomadas las imágenes.

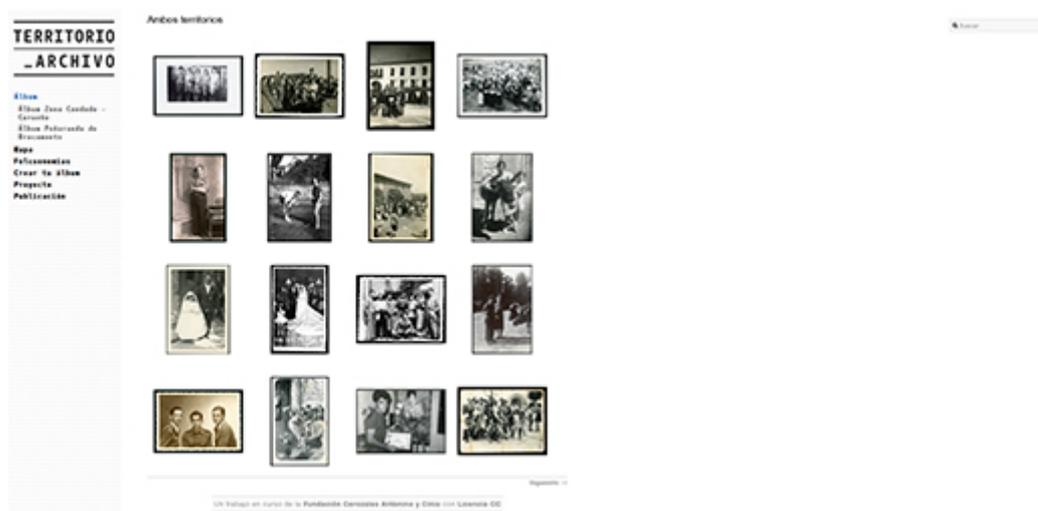


Figura 7. Captura de pantalla de la sección «álbum» de la web de *Territorio Archivo*.

Para la recogida de fotografías se limitó un área de territorio consistente en 8 núcleos rurales distribuidos en dos regiones de Castilla y León, en las provincias de León y Salamanca, y se acotó la fecha de realización de las fotografías recogidas hasta los años ochenta del siglo XX, por varias razones que tienen que ver con el cambio de vida de la sociedad de consumo y la generalización de sistemas de registro fotográfico *amateur*. Cada documento incorporado al fondo dispone de una ficha que contiene

los diferentes campos y la descripción técnica, elemento propiamente extraído de la disciplina de la archivística. Pero además, a estas fichas se las acompaña de archivos sonoros con las descripciones de los documentos por parte de los cedentes.

Chus Domínguez (2014) relaciona el trabajo realizado en *Territorio Archivo* con el ya mencionado atlas de Warburg, con la diferencia de que «en un atlas como *Mnemosyne* el montaje depende de un proceso de selección erudito por parte del autor, y en nuestro caso es el azar activado por el público el que sustituye a la erudición *autoral*» (p. 50). *Territorio archivo* ha supuesto una aproximación a otro tipo de metodología bajo el paraguas del arte y las instituciones. Sus resultados, dudas, hallazgos y conclusiones son accesibles y se distribuyen a través de licencias abiertas *Creative Commons*, cosa que nos ha facilitado la tarea de investigación.

Glosario:

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Y Z



Nube:

Abilío abrigo **abuela** **abuelo** abuelos Adobe Africa agua altar Alubias Ambaguas amiga amigas amigo amigos amistad Andas arco **Argentina** asfaltar Asturias ayudar **bailar** **baile** banquete **bar** Barcelona Barrillos Barrio beber bicicleta **Boda** Bolos Bonita Boñar Buenos Aires Burra burro calle camión campeonato camping campo de fútbol "Pedro Gil" Canal **Cantamisas** cantar Cantar Misa Cante De Misa **Carnaval** Carnavales Carné carretera Carro carros **casa** casarse Casino caza Cazadores celebración celebrar charca Chopos **coche** coche de línea cocina Colcha colegio comer comercio comida comprar **comunión** Corpus corral Corrales **coser** Críos Cuadra cura cámara Círculo Ganadero diana dinero **domingo** Dulzaina día de la vela El Polvorin emigrar equipo **era** Eras escopeta **escuela** Estrenar estudiar estudio excursión **familia** ferias **fiesta** fiestas Flores Fosco foto **fotografía** fotos **fotógrafo** Fraile fuente Fuente de los Cuatro Caños **fábrica** gallinas ganado Gijón Goro guardia Guardia Civil **guerra** hambre **hermana** hermanas **hermano** hermanos Hierba hijos hotel **huerta** hábito **iglesia** incendio invierno jugar juventud jóvenes lavar **León** limpiar **Lugán** luto Lúpulo **madre** Madrefías Madrid madrina **maestra** maestro mantilla marchar marido Mastines matanza **Matar** Mayo Menta merendar merienda Merinas **mili** militar militares misa Modista Molino Monja Monjas Monte Morir Moto Mozas Mozos Mujer médico México Música Músicos Nacer Negocio Negrillos Negro Nevar Nieve Niño Niño Jesús Niños Novias Novio Novios Orquesta Ovejas **Padre** padres Padrino pagar Paja Pandilla Pantano parque El Inestal Pasario bien pasear Pastor **Patio** Pellejo Pendón Perro Perros Piedra Piedras Pinos Plaza Pozo Pradera **Presa** presa El Milagro prima Primas **Primera comunión** primo primos **Procesión** pueblos Puente Puerta Quintos Ramo Rebaño Recuerdo Reguero Ropa **Río** río San Pedro Sacerdote Sagrado Corazón Salazar Salustiano San Luis San Miguel Segar Semana Santa Servicio militar Silla sobrina Sobrinos Sombrero Soto Suiza Taller Tambor **Tano** Tapia Tarjeta postal Templete Tienda tienda de campaña Tocar torre **Trabajar** traje Trilla Trillar Trillo Truchas Tía Tío Vacaciones Vacas Velo Vender Venir **Verano** Verbena Vestido Vestir Vino Virgen Virgen de Fátima Vivir Volver Zapatero Ávila

Figura 8. Nube de etiquetas o folcsonomías de la web de *Territorio Archivo*.

Archivo Rastro [<http://www.archivorastro.com/>] es un archivo fotográfico generado a partir de la compra, digitalización y catalogación de negativos y diapositivas encontrados en el Rastro de Madrid desde septiembre de 2016 hasta la actualidad. Los rastros son lugares donde van a parar los deshechos que las sociedades de consumo no quieren, «lugares a la sombra de la dictadura de lo nuevo, donde las cosas reclaman una nueva oportunidad para no caer en la desazón unívoca del olvido definitivo» (Rafael Doctor, s.f.).

El archivo, formado por más de 3000 imágenes, es la huella de una multiplicidad de vidas pasadas. Como apunta Marta Sesé, una de las coordinadoras del proyecto, las imágenes representan escenas de la vida cotidiana. Son fotos antiguas realizadas antes de la cámara digital. Además de un ejercicio de resistencia y valorización de lo viejo convertido en algo nuevo, este se trata de un archivo abierto a intervenciones artísticas (fig. 9). Los artistas que han participado hasta el momento son Ferran Pla, Cristina de Middel, Miguel Ángel Tornero, Antonio M. Xoubanova, Colectivo PIPOL y Nicholas F. Callaway.



Figura 9. Miguel Ángel Tornero. *Foto de Grupo I.* (2018). Collage digital.

Las referencias que expondremos a continuación las hemos tomado de los nuevos medios, tal y como los entiende Lev Manovich (2001). Muchas de ellas surgen de la idea de querer hacer un cine expandido. A continuación, veremos algunas propuestas que exploran alternativas al montaje cinematográfico clásico, en su caso reemplazando el modo secuencial tradicional por uno espacial. Obras en las que las bases de datos y la narrativa se conjugan para formar nuevos híbridos. El teórico de arte de los nuevos medios Juan Martín Prada, a raíz de los conceptos enunciados por Manovich sobre el *database art*, lanza la siguiente reflexión:

Las estéticas de base de datos se relacionan directamente con formas de narración vinculadas a la espacialización de información, productoras de una narratividad de carácter no secuencial, dependiente de una reconfiguración poética de los momentos y formas de acceso a los datos archivados, de los medios de incorporación, ordenación y recuperación de la información disponible (Martín Prada, 2013, p. 179-180).

Una narrativa interactiva a la que también se puede llamar «hipernarrativa» (en una analogía con el hipertexto), y que puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a través de una base de datos (Manovich, 2001, p. 277). En cuanto a la característica de espacialidad en dichas narrativas, podría involucrar una serie de imágenes, potencialmente de diferentes tamaños y proporciones, que aparecen en pantalla al mismo tiempo. Espacios navegables en su conjunto que en el diseño web toman el nombre de *masonry grid*.

De acuerdo con las definiciones anteriores, citaremos algunas obras e instalaciones interactivas que hemos creído conveniente destacar por motivos afines a la parte práctica del proyecto. Aunque cada uno de estos trabajos involucra al usuario en un conjunto de comportamientos y actividades cognitivas que son bastante distintos a los que se realizan para chequear los registros de una base de datos, todos ellos pueden ser considerados por uno u otro motivo como tal.

Aspen Movie Map (1978), es uno de los espacios informáticos navegables clásicos del film interactivo. Diseñado por el MIT Architecture Machine Group, fue para muchos el primer espacio virtual interactivo navegable y se adelantó 34 años a la llegada de *Google Street View*. Para construir este programa, el equipo del MIT montó sobre estabilizadores giroscópicos en un automóvil cámaras de vídeo de 16mm que capturaban fotografías cada tres metros para crear una «película» de las calles de Aspen (Colorado).

Además del metraje del recorrido, se recopilaron experimentos con cámaras panorámicas, miles de imágenes fijas, audio y datos. El sistema de reproducción requería varios reproductores de discos láser, una computadora y una pantalla táctil. Se utilizaron lentes de gran angular para filmar y se hicieron algunos intentos de reproducción ortoscópica (Naimark, 2012).

La instalación permitía conducir virtualmente en coche a través de la ciudad y el usuario podía elegir el camino a recorrer seleccionando entre las opciones disponibles en el menú de una de las pantallas mediante un *joystick* u otros dispositivos de entrada en una pantalla táctil (fig. 10). La película se ensambló en una colección de escenas discontinuas almacenadas en discos ópticos. Se creó una base de datos que correlacionó el diseño del vídeo en el disco con el plano bidimensional de la calle. Se agregó un mapa con la posición del conductor durante el recorrido, como ayuda a la navegación, así como la opción



Figura 10. *Aspen Movie Map*. Foto de Bob Mohl.

de cambiar la vista a un plano bidimensional de la ciudad. Otras características adicionales que se implementaron incluían la opción de escoger el punto inicial del recorrido, el período histórico e incluso la época del año.

La obra de net.art *My Boyfriend Came Back From the War* (1996) es una de las más emblemáticas de la artista visual rusa Olia Lialina y surge de la voluntad de la autora por querer hacer cine en la web (fig. 11). Funciona con la vieja tecnología de los *frames*. Los *frames* se asemejan a los ciclos



Figura 11. *My Boyfriend Came Back From the War*.

de frescos de Giotto o muchos otros frescos y ciclos icónicos en los que los eventos narrativos están enmarcados de manera separada, como en los cómics, pero que se pueden ver juntos dando un simple vistazo. Enmarcados en los frames, Lialina utiliza elementos básicos del código HTML, hipervínculos, GIFs animados e imágenes fijas en blanco y negro granuladas, con los que narra la historia de una mujer cuya pareja ha regresado de un lejano conflicto bélico.

El usuario hace avanzar la historia haciendo clic en fragmentos de frases e imágenes con hipervínculos. Con cada clic, la ventana del navegador se subdivide en *frames* cada vez más pequeños, que pueden ser escalados por el usuario haciendo clic en las zonas sensibles de los márgenes. «*My Boyfriend Came Back from the War* destaca los paralelismos y divergencias entre el cine y la web como medios artísticos y de masas, y explora el lenguaje emergente de la red» (Net Art Anthology, s.f.).⁶

⁶ “*My Boyfriend Came Back from the War*” highlights the parallels and divergences between cinema and the web as artistic and mass mediums, and explores the then-emerging language of the net.

My Boyfriend Came Back From the War es un buen ejemplo de migración de tecnologías obsoletas a plataformas y lenguajes en constante cambio, puesto que el contenido y el texto se reconfiguran y reescriben cada vez en base a las distintas plataformas y versiones del momento. También cabe subrayar la cantidad de *remakes* y *remixes* realizados por diferentes autores que han surgido a raíz de la obra de Olia Lialina y que ella misma considera una extensión de su investigación inicial (Lialina, 2020). En la actualidad hay más de treinta interpretaciones, una de ellas protagonizada por nuestro querido Don Quijote.⁷

Immemory

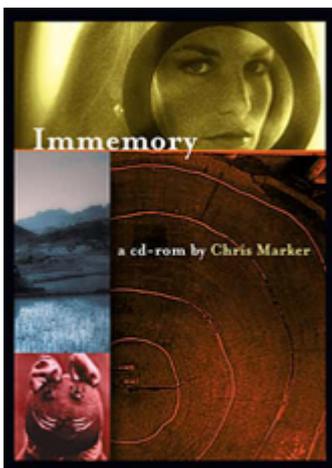


Figura 12. Cover CD-ROM. Hacemos un alto en el camino en la trayectoria de un cineasta francés de reconocido prestigio internacional, Chris Marker, quien en su prolífica carrera probó incluso con las narrativas interactivas. En 1997, Marker emprende la tarea inacabable de trabajar con su archivo personal de imágenes dando lugar a *Immemory*, desarrollado en colaboración con el Centre Georges Pompidou de París como el primero de una serie planificada de CD-ROM de artistas relacionados con cuestiones sobre la memoria. El CD-ROM trajo consigo la apertura a la era multimedia gracias a la capacidad de albergar gráficos en su memoria. «Los CD-ROMs y otros medios de almacenamiento digital demostraron ser particularmente receptivos a los géneros tradicionales que ya tenían una estructura similar a una base de datos, como el álbum de fotos» (Manovich, 2001, p. 220).

La pieza de Marker (fig. 12) se abre con un menú principal que ofrece la posibilidad de escoger entre ocho zonas: Viajes, Museos, Cine, Memoria, Fotografía, Guerra, Poesía y X-Plugs (fotomontajes realizados al ordenador por Marker a partir de reconocidas obras maestras de la historia del arte

⁷ Disponible en [http://www.santofile.org/x_reloaded/olia/wara.htm].

occidental en combinación con fotografías históricas del siglo XX). De ahí en adelante, las opciones a través de la interfaz de *Immemory* se multiplican, a menos que uno haga clic en la flecha roja de la parte superior de la pantalla, que lleva de regreso a la página inicial (fig. 13).

Este trabajo combina texto e imágenes, además de clips de vídeo y audio, en una estructura de hipervínculos todavía puramente arborescente. Aún así hay un importante número de divisiones, las ocho entradas principales corresponden a ocho salas de un museo que dan acceso a otras 50 pequeñas secciones. De este modo se consigue una distribución muy fragmentaria de los materiales escogidos, que, además, son de naturaleza extremadamente

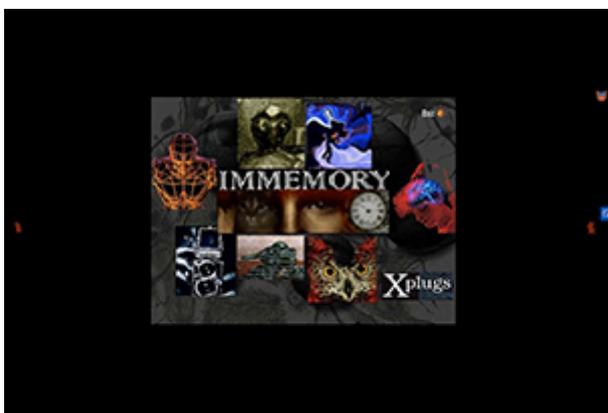


Figura 13. Captura de pantalla de *Immemory*.

mente variada. Gran parte del material proviene de películas e instalaciones anteriores del artista, pero también se incluyen préstamos de otros artistas y pensadores e imágenes generadas digitalmente pero que nos resultan familiares, todo ello combinado mediante la técnica del *collage*.

La obra de Marker nos remite de nuevo al atlas de Warburg puesto que en ella se complementan, yuxtaponen o colisionan imágenes fotográficas junto con otras de cine, vídeo y ordenador, imágenes apropiadas de libros, recortes de prensa, cómics, fragmentos de películas propias y ajenas, textos políticos junto a otros reflexivos o analíticos, distintos tipos de música, tanto culta como popular, etc. Lupton (2005) nos aclara que «los elementos sonoros y cinematográficos de *Immemory* (este último en forma de pequeñas proyecciones QuickTime) están limitados por razones de espacio de memoria, y la misma consideración práctica llevó a Marker a favorecer los textos escritos sobre los comentarios hablados» (p. 210).⁸

⁸ *The sound and cinematic elements of Immemory (the latter in the form of small QuickTime projections) are limited for reasons of memory space, and the same practical consideration led Marker to favour written texts over spoken commentary.*

En lugar de construir una narrativa coherente, Marker explora «la geografía de su propia memoria, para ser trazada a través de los signos y recuerdos acumulados de toda una vida» (Lupton 2005, p. 205).⁹ De nuevo es el fragmento lo que se hace visible, lo heterogéneo. Terminamos con una cita del texto que da comienzo al libro *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta* (Enguita, Expósito y Regueira, 2000) y que lo relaciona con otro de los autores del marco teórico: «Hay algo que seduce del cine de Marker en relación a lo que Deleuze describe sobre la imagen-texto y la imagen-movimiento, una cierta telequinesia no solo de los sentidos, sino también de los lugares» (p. 14).

Roseware

Inevitable referirnos nuevamente a Chris Marker, con su cine expandido en las salas de exposiciones, CD-ROMs e Internet. Esta vez le toca el turno a su obra procesual *Roseware* (fig. 14). Iniciada en 1998, desarrolla el mismo concepto de *Immemory*, el de una memoria estructurada por relaciones entre imágenes y sonidos. «Un libro en blanco del cual cada persona tendría la posibilidad de escribir su capítulo» (Rassel, 2000, p. 87). A propósito de ciclos y exposiciones que se le dedicaron al artista en diversos centros de arte en España en los años 1998 y 1999, Laurence Rassel (2000), colaborador en este proyecto, redactaría lo siguiente con respecto a la parte técnica:

Roseware constituye una versión simplificada del CD-ROM de Marker, utilizando el mismo programa hipermedia, mediante el cual el espectador crea, con la ayuda de una persona encargada de guiar el proceso técnico, su propio capítulo de esta memoria colectiva albergada por un ordenador. Su uso es muy sencillo: cada visitante aporta una serie de documentos que constituyen un fragmento de su memoria personal: música, fotos, dibujos, vídeos. Mediante una cámara, un micro, un lector

⁹ *What Marker proposes in Immemory is the geography of his own memory, to be traced via the accumulated signs and mementos of a lifetime.*

de CD, puede introducirlos fácilmente en el ordenador, para luego unirlos entre sí con la ayuda del sistema puesto a su disposición. En pocas horas de manipulación, cualquiera puede depositar en la memoria móvil y abierta de *Roseware* una pequeña parte de su vida íntima (p. 87).

Cada capítulo nuevo que se genera recibe el nombre de *stack* y consta de cinco páginas (*cards*) en las que poder introducir las imágenes, textos o sonidos que el usuario ha cargado previamente en el ordenador a través de un escáner o cámara de vídeo. Cada una de las aportaciones individuales se convierte en un elemento más de la estructura de la memoria colectiva que se almacena en una serie de discos duros que pueden continuar editándose o exportarse a otros ordenadores. Como destaca Virginia Villaplana (2000) sobre esta misma obra «nos interesa, por tanto, rescatar de *Roseware* su carácter abierto de intervención y su reflexión pública sobre los usos y accesos a los medios y tecnologías de la imagen» (p. 95).

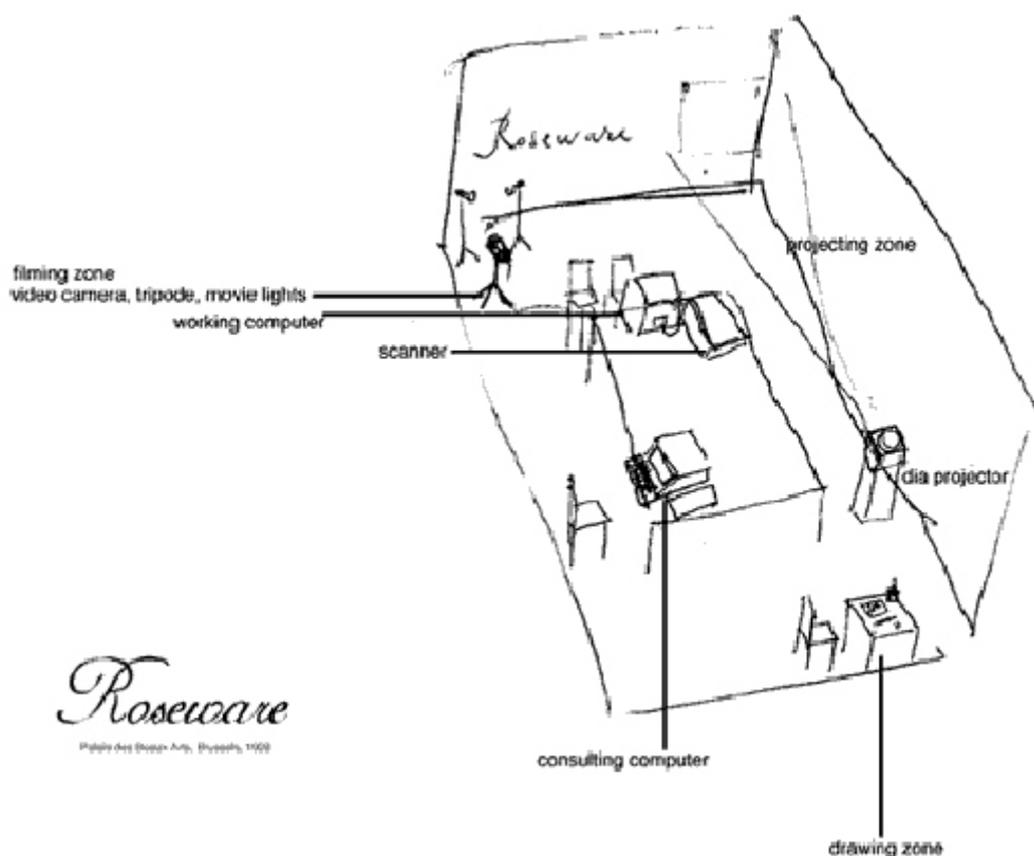


Figura 14. Dibujo de la instalación *Roseware* en el espacio espositivo.

The Labyrinth Project

The Labyrinth Project es una iniciativa de investigación sobre narrativa interactiva surgida en la Escuela de Artes Cinematográficas de la University of Southern California. Se trata de un colectivo de artistas e investigadores que relacionan la idea de base de datos con narrativas interactivas para crear modelos alternativos. Entre sus componentes destacan los artistas de los nuevos medios Rosemary Comella, Kristy H.A. Kang y Scott Mahoy y su directora la teórica cultural Marsha Kinder. Desde 1997 vienen desarrollando proyectos multimedia surgidos a raíz de colaboraciones entre artistas independientes, académicos, científicos, estudiantes, archiveros e instituciones culturales. Nos gustaría destacar dos de sus obras más emblemáticas.

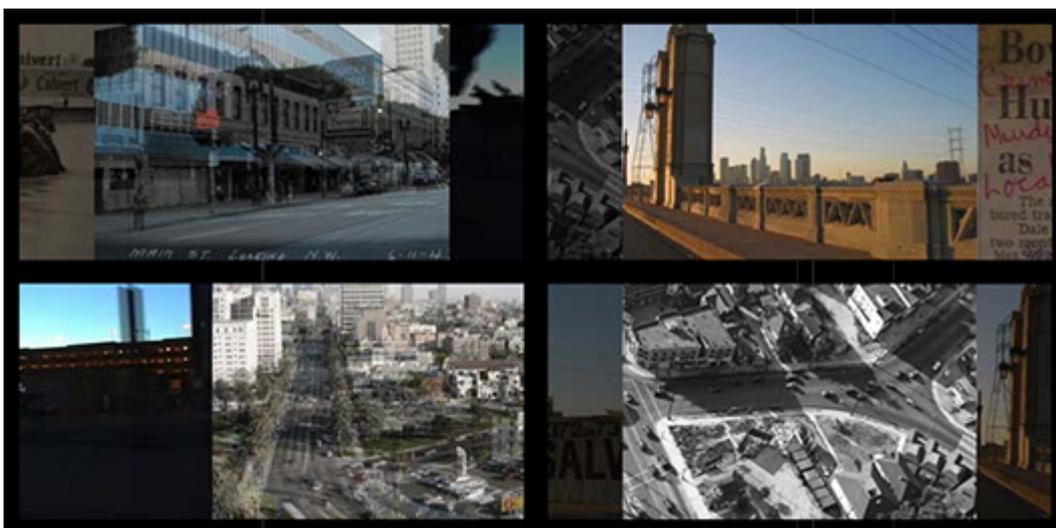


Figura 15. *BleedingThrough. Layers of Los Angeles, 1920-1986.*

La primera de ellas, *Bleeding Through. Layers of Los Angeles, 1920-1986*, fue concebida en 2001 como una coproducción entre The Labyrinth Project, el ZKM y el historiador cultural Norman Klein (fig. 15).

Basándose en cientos de fotografías, recortes de periódicos y películas de los archivos de la USC con material adicional de colecciones personales y las colecciones de la Biblioteca Pública de Los Ángeles y el Automóvil Club del Sur de California, *Bleeding Through* ayuda a los usuarios a redefinir su visión de Los Ángeles, especialmente si se

basa en representaciones de las principales películas de Hollywood (Klein, 2015).¹⁰

La segunda obra que nos gustaría mostrar es *Tracing the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill* (2002). Basado en una película de 35mm de Pat O'Neill, este film interactivo «es una exploración arqueológica del Hotel Ambassador, un edificio *vintage* ahora en ruinas» (O'Neill, 2015).¹¹ Ha sido concebido en dos formatos, DVD-ROM e instalación, explorando las posibilidades del cine interactivo. Combina documental y ficción jugando con «una estructura rota de bucles, repeticiones y círculos en el tiempo» (Montalvo, 2004, p. 369) que permiten explorar la narrativa y crear una multiplicidad de historias.

La interfaz del proyecto muestra las distintas habitaciones del hotel por las que el usuario se desplaza mediante la interacción con un ratón (fig. 16). Los movimientos pueden ser de tres tipos: a través del plano arquitectónico del edificio, de manera contigua entre habitaciones adyacentes posicionando el ratón en los bordes de la pantalla, o bien siguiendo los movimientos de cámara de O'Neill en su película. El contraste de imágenes intervenidas de todo tipo (a color o en blanco y negro, mapas, vídeos, planos) hacen que la navegación se vuelva atractiva y dinámica.



Figura 16. *Traces the Decay of Fiction: Encounters with a Film by Pat O'Neill*, 2002.

¹⁰ Drawing on hundreds of photographs, newspaper clippings and films from USC's archives with additional material from personal collections and the collections of the Los Angeles Public Library and Automobile Club of Southern California, "Bleeding Through" helps users refigure their vision of Los Angeles, particularly if it is based primarily on representations from Hollywood mainstream movies.

¹¹ ...is an archeological exploration of the Hotel Ambassador, a vintage building now in ruins.

1893: A World's Fair Mystery

Para acabar, queríamos traer a colación un ejemplo del mismo género que nuestra parte práctica del proyecto: la ficción interactiva. *1893: A World's Fair Mystery* es una obra educativa del autor americano Peter Nepstad publicada en 2002 (fig. 17), escrita en lenguaje de programación TADS. La narración nos lleva a la Exposición Mundial Colombina de Chicago de 1893. La exposición se recrea en detalle, con alrededor de 500 fotografías de archivo de la feria y descripciones detalladas de cientos de lugares, mezcladas con fotos contemporáneas de muchas de las localizaciones. Esta obra ilustra cómo dar vida a un escenario real en la ficción interactiva, utilizando el recurso de las imágenes fotográficas de archivo para dar credibilidad a la historia asumiendo que una parte de ella se basa en hechos reales.

En la historia tiene lugar un robo que el protagonista tiene que resolver. «Pero esto no es un simple robo. Y a medida que el robo se convierte en secuestro y el secuestro en asesinato, te encuentras en el centro de una trama cuyo alcance solo puedes comenzar a imaginar...» (The Illuminated

Lantern, s.f.).¹² Se trata de un juego no lineal en el que se recrea un entorno con docenas de personajes interactivos y rompecabezas desafiantes y únicos, dotado de un sistema de pistas integrado. En él se incluyen también 3 guías en PDF que consisten en: un manual de instrucciones, una guía para visitantes de la feria mundial y un mapa del recinto ferial.



Figura 17. Cover art de *1893: A World's Fair Mystery*.

¹² *But this is no simple theft. And as theft turns to kidnapping, and kidnapping to murder, you find yourself at the center of a plot the extent of which you can only begin to imagine...*

FICCIONES INTERACTIVAS

> Definición - ¿Qué son las Ficciones Interactivas?

La ficción interactiva (IF), más conocida en nuestro país por el nombre de aventura conversacional, es un juego o programa informático interactivo típicamente de ordenador basado en texto. Se caracteriza por poseer una estructura espacial con una narrativa no lineal que permite avanzar en la historia desde múltiples vertientes.

A diferencia de otros juegos, la acción en la ficción interactiva se ejecuta escribiendo comandos breves en lenguaje natural en un área de la interfaz reservada para ello. Los comandos IF generalmente implican moverse a través de espacios virtuales, examinar el entorno para comprender mejor el mundo de la historia, hablar con los personajes y manipular objetos para avanzar en la trama (fig. 18).

Después del *prompt* (el símbolo '>' u otro texto seguido de algún símbolo o pregunta sugerente), la ficción interactiva se quedará esperando que escribas algo. «Podría decirse que el *prompt* expresa el mensaje: “Muy bien, ¿ahora qué quieres hacer?”» (Página Jugadores CAAD).

Los jugadores noveles, como explica la teórica y autora Emily Short (2010) en su blog, es normal que intenten teclear comandos sin éxito. «Los primeros movimientos (o primeras docenas de movimientos) de la interacción de un nuevo jugador con el juego a menudo consisten en muchos intentos fallidos que no hacen avanzar la narración de ninguna manera».¹³

El tiempo de la historia se desarrolla en el presente, teniendo la peculiaridad de que el pasado no puede ser alterado «tú eres la persona que experimenta los eventos y están sucediendo ahora»¹⁴ (Reed, 2011, p. 10); aunque esto no implica que algunas aventuras cuenten con la opción de

¹³ *The first few (or few dozen) moves of a new player's interaction with the game often consists of many many failed attempts that do not move the game forward in any way.*

¹⁴ *The vast majority of IF is written in the second person, present tense -you are the person experiencing events, and they are happening now.*

deshacer la última acción ejecutada (comando DESHACER). El usuario controla dónde quiere ir y cuándo.

Acabas de comenzar un juego y ahora estas contemplando **texto** (**>|**) y un **cursor parpadeante**. ¡y no sabes qué hacer!

No os asustéis chicos; el Loco Tío Zarf está aquí para ayudaros a empezar...

Te encuentras en un **campo** abierto al oeste de una **casa** blanca, con una **puerta** frontal entablada. Hay un pequeño **buzón*** aquí.

Puedes intentar todo tipo de comandos sobre los **objetos** que ves.
 ¡Intenta comandos que tengan sentido!
 Las puertas están para abrirse; los botones para pulsarse; las tartas para comerse. (Mmm, tarta.)

Si encuentras a una persona, esto podría funcionar:

HABLA CON nombre
PREGUNTA nombre **SOBRE** algo
DI A nombre **SOBRE** algo
DA algo **A** nombre
ENSEÑA algo **A** nombre

Cada juego tiene comandos ligeramente distintos, pero todos se parecen **mucho a estos**.

Estos comandos son muy comunes:

EXAMINA x	EMPUJA x
COGE x	TIRA DE x
DEJA x	GIRA x
ABRE x	TOCA x
PON x EN y	
PON x SOBRE y	

Ante la duda, examina más.

También puedes intentar:

COME x	SUBE A x
BEBE x	MUEVE x
LLENA x	PONTE x
HUELE x	QUITATE x
ESCUCHA x	ENCIENDE x
ROMPE x	CAVA EN x
QUEMA x	ENTRA x
MIRA BAJO x	BUSCA EN x
ABRE x CON y	

O incluso:

ESCUCHA	SALTA
DUERME	REZA
DESPIERTA	MALDICE
UNDO*	CANTA

Deshacer una acción — ¡útil!

¿Sugiere la intro del juego
ACERCA DE, INFO, AYUDA?
 ¡Pruébalos primero!

N ("Ir al norte.")

NO		NE
NO		NE
SO		SE
SO		SE

También: Arriba, Abajo, ENTRAR, y SALIR

*Intenta abrirlo!

“¿Y qué si solo quiero escribir una o dos letras?”

◆◆◆◆

N/E/S/O/NE/SE/NO/SO: IR
 en la dirección cardinal indicada.

M: MIRAR
 alrededor para ver cosas cercanas.

X: EXAMINAR
 un objeto en más detalle.

I: toma INVENTARIO
 de lo que posees.

Z: ESPERAR
 un turno sin hacer nada.

G: hacer la misma acción AGAIN

◆◆◆◆

Un servicio de "People's Republic of Interactive Fiction": <http://pr-if.org/>

Figura 18. Una guía de estrategia completa en una sola postal. Escrita por Andrew Plotkin y diseño de Lea Albaugh. Disponible en varios idiomas en [http://pr-if.org/].

En cuanto a narrativa e interacción se refiere, los juegos de aventuras comparten cinco rasgos distintivos que los separan de otros géneros y que pueden aparecer completa o parcialmente en las aventuras que analizaremos más adelante. De acuerdo con Fernández Vara (2009) serían los siguientes:

1. La narrativa está integrada en el juego.
2. El usuario controla a un personaje en primera persona.
3. Una de las tareas del jugador para avanzar en la historia se basa en encontrar la solución a puzzles.
4. La interacción básica en el juego es la manipulación de objetos.
5. El juego incita al usuario a explorar el espacio virtual y experimentar con las diversas acciones que pueden tener lugar en él.

Desde el punto de vista del desarrollador, nos encontramos frente a una de las pocas tipologías de juegos que pueden ser íntegramente programadas por un único autor, los también llamados en sus orígenes *bedroom coders*. Esto, sumado a la accesibilidad de las herramientas, posibilita el acercamiento a la creación de IFs incluso a personas sin conocimientos previos de programación y responden a la cuestión de por qué abundan este tipo de aventuras en la red con un cierto espíritu *indie*.

Es crucial comentar que se trata de juegos eminentemente textuales, aunque pueden incorporar gráficos y también sonido como comprobaremos más adelante. Sin embargo, las ficciones interactivas no deben confundirse con las aventuras o novelas gráficas, su principal descendiente. Esto significa que para ser considerada IF la descripción en la que se encuentra el usuario proviene principalmente del texto al margen de que incorpore gráficos y/o sonido.

En este trabajo nos referiremos concretamente a esas ficciones interactivas cuyos programas muestran texto, aceptan respuestas textuales y luego imprimen texto adicional en reacción al *input* que se ha escrito (Jerz, 2000), pero mencionaremos a su vez algunas otras vertientes que las siguen de cerca como por ejemplo la literatura de hipertexto.

> Mecánica

Por lo que respecta al programa, cualquier fichero de juego compilado lleva incluida una biblioteca con líneas de código en las que viene programado el analizador sintáctico (parser) y ciertas reglas semánticas que en inglés se denominan *the world model*. Estos componentes, como apunta el teórico Nick Montfort (2005b, p. viii), a quien recurriremos en repetidas ocasiones, son dos características esenciales de cualquier ficción interactiva.¹⁵

El parser o analizador sintáctico interpreta las órdenes y envía mensajes de error por la consola en el caso de órdenes fallidas o no contempladas

¹⁵ *They [interactive fiction works] are unique programs, best understood in terms of their two essential components, the world model and the parser, which implement the two essential features of interactive fiction.*

dentro de los parámetros o las reglas del sistema (Tyler y Howarth, 1983, p. 19). Si las instrucciones dadas por el usuario no tienen sentido, entonces el parser ofrece como respuesta un mensaje de error y espera a recibir más instrucciones. El usuario puede intentar teclear inmediatamente otra orden sin consecuencias. El parser puede considerarse generalmente como el narrador de la historia, pues actúa como intermediario entre el usuario y el personaje jugador, traduce los comandos de texto en acciones y explica el resultado de lo que acontece.

El otro de los componentes esenciales del código, el modelo de mundo o *the world model*, es la colección de reglas y conceptos que definen cómo se modelan las cosas en la ficción interactiva y posiblemente sean el aspecto más importante de la construcción de un nuevo sistema de IF (IfWiki). Gracias a este modelo hay muchas acciones ya programadas y mensajes por defecto que facilitan el trabajo a la hora de desarrollar una ficción interactiva, puesto que no empiezas a construir desde cero.

A la hora de abrir un archivo de juego de ficción interactiva se necesita un intérprete. El intérprete reconoce la base de datos del fichero y lee su código para emularlo. Los intérpretes pueden descargarse de forma rápida y gratuita de Internet y deberán ser instalados en el ordenador o dispositivo donde vaya a ejecutarse el archivo de juego. Algunos intérpretes, como Gargoyle para Windows o Zoom para Mac, aceptan múltiples formatos. Además existe una aplicación para Android llamada Fabularium que es capaz de ejecutar la mayoría de los formatos conocidos.

Podemos encontrar ficheros de historias en varios formatos, dependiendo del lenguaje con el que estén programados. Los más generalizados son Z-code para aventuras de texto y Glux para archivos multimedia. Los juegos programados para la máquina Glulx tienen extensión .ulx. También pueden tener extensión .blb, y en este caso el fichero contiene empaquetados el juego en sí y los recursos que este use (gráficos y sonidos). Se trata de juegos multiplataforma puesto que el fichero podrá ejecutarse en cualquier dispositivo que disponga del intérprete adecuado.

> Características

Hemos visto qué es una ficción interactiva, pero a continuación definiremos las propiedades que la caracterizan como medio y que la hacen diferente de otros sistemas similares.

Lenguaje Natural

La ficción interactiva no se ha popularizado tanto como los *chats de bots*, los asistentes virtuales o los generadores de poesía automática que también implementan el lenguaje natural. En ficción interactiva se introdujo porque pretendían ser un juego atractivo para niños y el lenguaje natural se prestaba mucho más a tal fin de lo que hubiera sido introducir una serie de comandos ininteligibles.

El afán por mantener una conversación humano-máquina ha estado presente desde el origen de las primeras computadoras. A finales de la década de 1960, dos inteligencias artificiales seminales capturaron la imaginación de los entusiastas de la informática: una ficticia, HAL y la otra llevada a cabo en el mundo real, ELIZA (fig. 19). Pero cuanto más tiempo pasabas con ELIZA, más te dabas cuenta de que esta era fruto de un conjunto de instrucciones que producía una serie de resultados simples: al final, se trataba de una ilusión tanto como HAL.

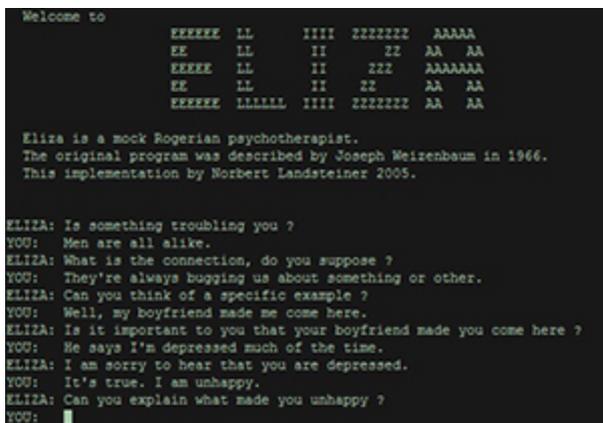


Figura 19. Una conversación con la *chatbot* ELIZA.

Un artículo publicado por Alan Turing en 1950 titulado «Computing Machinery and Intelligence», se ocupaba de investigar el motivo por el que una serie de respuestas ofrecidas por una máquina pueden parecer similares a las que daría un humano. El citado artículo establecía

lo que hoy se conoce como el test de Turing, que sirve como criterio para medir la inteligencia de la máquina. Algunas ficciones interactivas han experimentando con inteligencia artificial, llegando a ofrecer conversaciones con personajes altamente fluidas. No obstante, la mayoría de las interacciones dialógicas con los personajes de las ficciones interactivas utilizan ramificaciones básicas.

Las ramas de diálogo forman una estructura narrativa de tipo árbol con diferentes opciones y resultados explícitos. En un árbol básico, el paso de una elección a otra es determinista sin considerar ningún otro elemento externo (SpiritAI). Pero este formato arborescente lo es por cuanto respecta a los diálogos con los personajes, pero no incluye el resto de elementos que componen la interfaz de juego que es mucho más compleja y requiere que el usuario intuya, deduzca o tropiece con acciones alternativas.

Mapas

Las ficciones interactivas han estado claramente ligadas desde su origen al intento de recrear virtualmente un espacio real. Para recrear virtualmente una experiencia de exploración física de un territorio es necesario, o cuando menos útil, dibujar un mapa. Según Martínez del Vas (2018), fue el programador Gregory Yob quien introdujo el concepto de «mapeado» en el núcleo de una aventura articulada en torno al texto.

El mapa de la ficción interactiva corresponde a la definición y organización de las localidades, cómo se comunican o cómo se llega a ellas. La cantidad de localidades es algo que queda enteramente supeditado a la historia y dónde transcurre: hay aventuras muy complejas desarrolladas en una única localidad y otras muy sencillas de resolver pero con mapas extensos.

Como aconseja Short (2007), «dar un mapa al usuario puede ayudarle a orientarse en un juego con un ambiente grande». ¹⁶ Tradicionalmente, estos mapas están representados por rectángulos conectados por líneas,

¹⁶ [...] *giving the player a map can help orient him in a game with a large environment...*

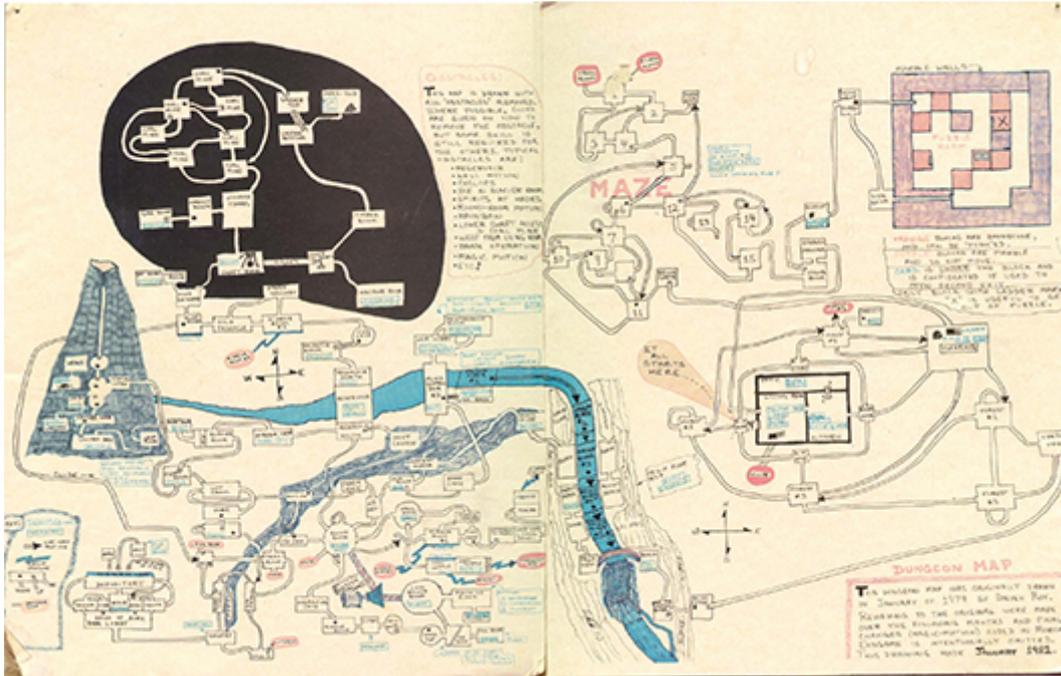


Figura 20. Mapa de Zork, 1982. Steven Roy.

que simbolizan las distintas salas y las direcciones de sus conexiones (fig. 20). No tienen el objetivo de hacer una representación física de su geografía sino de los movimientos en las ubicaciones del mundo de la aventura. A veces se proporcionan mapas realistas con las sensaciones del juego, por razones estéticas o también «para ayudar a infundir un cierto carácter a la pieza e insinuar qué hay más allá de los límites del juego» (Short, 2007).¹⁷

Hay herramientas de mapeo que se pueden usar para dibujar estos mapas manualmente desde cero o para construir automáticamente un mapa analizando una transcripción de sesión de juego (en vivo o guardada). Algunas herramientas ofrecen ambas funcionalidades. Una de las más recientes y activa en la actualidad es Trizbort (2010) [<https://www.trizbort.com/>], interfaz que permite dibujar mapas al estilo Infocom. Además incorpora la opción de mapeo automático a partir de código en texto. Guarda los ficheros en formato XML, y los exporta a PDF o PNG.

¹⁷ [...] it can also set some of the mood of the piece and hint at what lies beyond the boundaries of a game.

Puzles (Rompecabezas)

Se han escrito pocas aventuras que dejen explorar por entero el mundo en el que se mueve el usuario en la ficción sin restringir ciertas zonas que necesitan de la resolución de un conflicto para poder ser desbloqueadas. Esos obstáculos que impiden avanzar en el relato consisten normalmente en puzles o rompecabezas y son de radical importancia porque dotan de interactividad al texto e impelen al interactor a participar de forma activa.

Montfort vincula el origen de los puzles al de la tradición narrativa antigua de las adivinanzas, lo que significa que la IF necesita de un receptor que responda a las preguntas que apelan a él directamente. Es raro que una ficción interactiva no incluya obstáculos al movimiento o a la acción, puesto que supondría que no hay ningún reto especial a la hora de leer e interactuar.

Esto último no quiere decir que no hayan sido desarrolladas ficciones interactivas sin puzles, más cercanas a una ficción estática. No hace mucho se llevó a cabo una competición, el IF Art Show, dedicada por entero a esta tipología de ficción. Duró varios años pero en la actualidad ha desaparecido. Algunos ejemplos que concurrieron en la competición IF Art Show fueron *Galatea*, *the Fire Tower*, *Redemption*, y *the Cove*.

Elementos: localidades, personajes y objetos

A continuación, se presenta una breve descripción de los componentes que aparecen en cualquier aventura, acompañados de la lista de comandos más habituales que se emplean para interactuar con ellos.

Localidades

Para enfatizar el carácter o la cualidad de espacialidad de las aventuras conversacionales, Henry Jenkins renombra la estructura narrativa de la historia como «narrativa arquitectónica». El espacio en la ficción interactiva se compone de áreas específicas llamadas localidades (*rooms* en inglés).

En español también se las conoce por habitaciones o localizaciones, pero nos quedaremos con el primero de los términos citados.

En todo momento, el personaje jugador (PJ) se situará en una localidad concreta y solo en una. Cuando el PJ se mueve de un espacio a otro, es decir, de una localidad a otra, o escribe MIRAR, la historia imprime el nombre de la localidad seguido de un salto de línea con la descripción de la misma. Dicha descripción dará información vital sobre dos hechos: los objetos que están en la localidad, con los que puedes interactuar; y una lista de las salidas que tiene dicha localidad.

Si lo que se quiere es abandonar una localidad para ir a otro lugar se usan las direcciones de los puntos cardinales, por ejemplo: IR AL NORTE. Esta orden puede simplificarse todavía más suprimiendo el verbo IR y escribiendo solo las direcciones: NORTE, SUR, ESTE, OESTE, NORESTE, SURESTE, NOROESTE, SUROESTE, ARRIBA, ABAJO o sus respectivas abreviaciones N, S, E, O, NE, SE, NO, SO.

En algunas situaciones, ENTRAR y SALIR también pueden ser de utilidad. Es poco frecuente que el autor de la ficción interactiva introduzca direcciones adicionales (por ejemplo BABOR o ESTRIBOR) o incluso que cambie las que ya existen (de orientación o tal vez de nombre), pero puede suceder y es bueno tenerlo presente. Si se diera el caso, el autor siempre informaría de las alteraciones de los comandos estándar.

Personajes

Un personaje de ficción interactiva es una persona simulada en el mundo virtual. Las acciones de un personaje según lo narrado pueden diferir dependiendo del *input* (comando) proporcionado. Los personajes, al igual que los objetos o las localidades, pueden tener una apariencia inicial y una descripción, que se imprime después de la descripción de la localidad y en respuesta a la acción de EXAMINAR (abreviado EX), respectivamente.

Como en cualquier otro juego, existen uno o varios PJs (personajes jugadores) y otros personajes secundarios no jugadores, los PNJs. Tam-

bién hay otras personas mencionadas pero que no son ni PJ ni PNJ. Sin embargo, en el estudio de las narrativas, el término «personajes» solo se refiere a aquellas personas que realmente existen dentro del mundo no aquellos que simplemente se mencionan.

Las formas más usuales de hablar con los personajes involucran los verbos PREGUNTAR y DECIR. Conviene usarlos seguidos de una palabra clave y evitar en la medida de lo posible construcciones más largas para evitar errores de comunicación con el parser. Dos ejemplos podrían ser PREGUNTAR AL NIÑO SOBRE EL ALGUACIL o DECIR HOLA AL NIÑO. Para evitar la enorme cantidad de trabajo que implica modelar un personaje para que se comporte y responda de manera realista, muchas ficciones incorporan conversaciones basadas en menús que facilitan la interacción.

Objetos

Los objetos se pueden manipular pero también poseer, pasando a formar parte del inventario de un personaje. En el transcurso de la aventura, el usuario se encuentra con toda clase de objetos con los que interactuar. Se puede COGER/TOMAR y DEJAR estos objetos según la propia conveniencia. El comando EXAMINAR dará una descripción del objeto que se indique.

Por otro lado, el comando INVENTARIO (abreviado I) mostrará una lista de los objetos que el PJ lleva consigo (fig. 21). Otras acciones comunes que pueden hacerse con los objetos son: ABRIR, CERRAR, VESTIR, BEBER, PONER/QUITAR.

A veces el juego no reconocerá el nombre de un objeto aunque haya sido mencionado en la descripción de la localidad. En ese caso, debe teclearse un sinónimo alternativo. Si aún así el juego sigue sin reconocer dicho objeto, lo más probable es que sea parte del decorado.

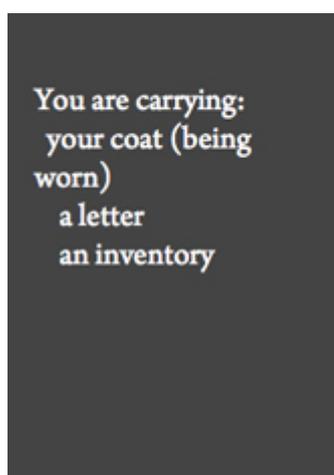


Figura 21. Inventario.

La ficción interactiva ha sido una trama secundaria bastante sorprendente en informática pero también en literatura, aunque recientemente ha sido reconocida como un hilo de práctica interesante que vale la pena considerar junto con tradiciones de alto nivel, como la ficción de hipertexto y la poesía digital. Hoy en día es aceptada como un género artístico más.

El pariente literario obvio de la ficción interactiva parece ser la novela. La ficción interactiva puede tener la extensión de una pequeña novela pero el jugador quizá no llegue a leer más que una ínfima porción de lo escrito, que comprende todas las alternativas previstas más multitud de mensajes complementarios. Además, Montfort (2005b) opina que «la ficción interactiva no solo necesita de un entorno que sea descrito, sino que en realidad simula un mundo en el que los lugares, objetos y personajes se modelan y obedecen reglas programadas sobre cómo deben interactuar» (p. 44).¹⁸

Dicho esto, podemos afirmar que además de parecerse a una novela los lugares se describen casi como en el teatro, donde cada detalle de la escena y la utilería cuentan para que el actor sepa cómo moverse por el escenario; amén de que algunos de los elementos esperan entre bambalinas a ser invocados por el interactor con los correspondientes comandos. Para mayor énfasis sobre este tema retomaremos las palabras de Reed (2015):

Enfocarse en la claridad del lenguaje es también de vital importancia porque la IF es mucho más que contar una historia: crea una interfaz en un mundo ficticio que debe ser comunicado y entendido con éxito por el lector-jugador a través de la narrativa. Mientras que en teoría cualquier texto puede aparecer en una ficción interactiva, en la práctica esas palabras funcionan también como una explicación del entorno e indican al jugador cómo tiene que interactuar con él (p. 142).¹⁹

18 *Interactive fiction is distinguished from many other forms (such as the novel) in that it does not just have a setting that is described but actually simulates a world in which places, objects, and characters are modeled and obey programmed rules describing how they interact.*

19 *Focusing on clarity of language is also important because IF does more than just tell a story: it creates an interface into a fictional world that the reader-player must unders-*

Profundizando en las relaciones que existen entre ficción interactiva y literatura, cabe destacar que ha habido cantidad de novelas convertidas en IFs, algunas de ellas las analizaremos más adelante. El término ficción interactiva puede usarse también para referirse a versiones digitales o impresas de obras literarias que no se leen de forma lineal, conocidas como «librojuegos» (*gamebooks*), donde el lector tiene opciones en diferentes puntos del texto. Estas decisiones determinan el flujo y el resultado de la historia. Una edición de librojuegos que se hizo especialmente popular entre el público juvenil a finales de los años 70 del siglo pasado fue *Elige tu propia Aventura (Choose your own adventure)* de la Editorial Bantam Books.

Definida como «“juego de texto”, “aventura textual”, un “mundo simulado”, trabajo que “reacciona al *input* -de texto- significativamente,” y trabajo que “explícitamente llama al lector a interactuar mediante consultas o respuestas”» (Grigar, 2005),²⁰ lo que está claro es que constituye un género específico de literatura electrónica. Juego o libro digital, la distinción no es relevante: «Preguntar si un artefacto de los nuevos medios es una historia o un juego es como pedir a un poema: ¿qué es? ¿Narrativa o métrica?» (Montfort, 2005a).

> Orígenes e historia (nacimiento y evolución)

Precursores y juegos de universidad (1972-1981)

Todos los entusiastas de la ficción interactiva conocen la historia de Will Crowther, quien creó a mediados de la década de los setenta un juego de texto para ordenador que pudiera resultar atractivo a sus hijas, y que por eso usó el lenguaje natural. Dicho programa fue desarrollado en Massachusetts

tand and communicate with for a successful traversal of the narrative. While in theory any text can appear in an interactive story, in practice those words must also function to explain the environment and indicate how a player can interact with it.

20 [...] “text game”, “text adventure”, a “simulated world”, work that “react[s] to input meaningfully”, and a work that “explicitly call[s] upon the reader to interact by means of queries or replies”.

usando FORTRAN 4 sobre un PDP-10, ordenador de finales de los 60 cuyo uso estaba extendido en ámbitos universitarios y en laboratorios; y difundido en ARPANET, germen de lo que hoy día conocemos como «Internet».



Figura 22. Adventure, ejecutada en un PDP-11, utilizando un terminal VT100 para su visualización.

Pero la versión de Adventure que se hizo célebre tardó unos años más en ver la luz y fue fruto de un inusual esfuerzo de colaboración. Don Woods, en Stanford, encontró Adventure (el juego de Crowther) y decidió que le gustaría modificarlo. Pidió permiso a su creador y, una vez concedido el consentimiento, trabajó de forma

independiente para corregir errores (*bugs*), expandir el escenario que recreaba una cueva (la Mammoth Cave System en Kentucky) y agregar otros elementos al juego, entre ellos algunos puzles (fig. 22).

Según lo anterior, podríamos tomar las palabras de Nelson (2001) cuando afirma que «en cada diseñador de aventuras hay un Crowther y un Woods, uno intenta recrear un mundo basado en la experiencia, el otro un buen puzle que debe encajar en cualquier sitio» (p. 345).²¹ La aventura se desarrolló sin ningún afán lucrativo, «de hecho su trabajo circulaba libremente siendo modificado continuamente por diversos autores a modo de una especie de “código abierto”» (Martínez del Vas, 2018, p. 23).

En el año 1977 algunos estudiantes del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts) empezaron a crear un juego tomando como referente Adventure y apoyándose en la larga tradición de la aventura fantástica y de ciencia ficción. Llamaron al proyecto Zork (el mismo nombre que usaban para cualquier otro trabajo en progreso) (fig. 23). La difusión de Zork en un princi-

²¹ *Stretching a point, you could say that there is a Crowther and a Woods in every designer, the one intent on recreating an experienced world, the other with a really neat puzzle which ought to fit somewhere.*

pio guardó semejanzas con la aventura de Crowther, puesto que acabó en ARPANET; pero no tardarían en irrumpir los microordenadores personales para cambiarlo todo. Los creadores de *Zork* vieron la oportunidad comercial que se presentaba y decidieron dar el salto al mercado y abandonar la universidad para fundar en junio de 1979 Infocom, que en su apogeo seis años después empleó a cien personas en su unidad central en Estados Unidos.

La compañía comenzó publicando una trilogía basada en el *mainframe* *Zork*. Al dividir el juego en tres partes, cada parte cabía en el disco y en la memoria limitada de un PC. Un intérprete, la Z-Machine, permitió que el juego de Infocom se escribiera una vez y se publicara en docenas de plataformas.

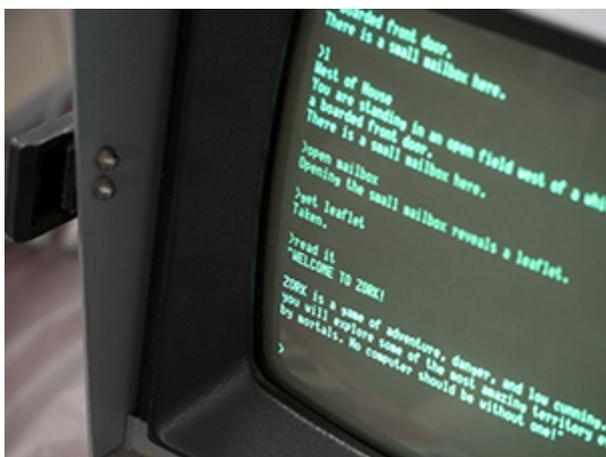


Figura 23. La aventura de texto *Zork*.

Infocom, quienes además acuñaron el término de ficción interactiva a principios de la década de 1980 (Nelson, 2001), desarrollaron más de treinta obras durante su productiva década (Montfort, 2007) y desde entonces, aunque de diferente manera, se ha mantenido el interés por parte del MIT en el género.

El auge comercial (1982-1986)

Pese a que la ficción interactiva nace en el ámbito institucional académico (como experimentos en la Universidad de Stanford o el MIT), en parte porque era donde residía la tecnología al servicio de la investigación, su éxito en el plano comercial se debe insertar en el contexto de las industrias de videojuegos y su acogida en el ámbito doméstico con la llegada de la primera aventura de texto para microordenadores de la mano de un joven programador llamado Scott Adams, que bajo el sello Adventure International firmó su propia versión de la Colossal Cave con el nombre de *Adventureland*.

Desde el nacimiento de Infocom y Adventure International no tardó en llegar el afán por las ficciones interactivas a otras partes del mundo como Australia y Reino Unido y de ahí al resto de Europa. Infocom incorporó pequeños elementos al soporte del juego: los *feelies*. La idea era dotar a la ficción de elementos físicos que incrementasen el valor del producto final, es decir, manuales, informes, mapas, periódicos, etc. Esta se convirtió en otra de las muchas estrategias de Infocom que cumplía varias funciones prácticas: describía el contexto llenando los vacíos generados por la falta de memoria de los programas, mejoraba las ventas e indirectamente prevenía el pirateo.

Aparición de gráficos

Para los puristas de las ficciones interactivas el apartado visual era prescindible, pero en el mercado resultaba un factor determinante. En gran medida esto fue debido a que los intentos en la década de 1980 por introducir gráficos no tuvieron en su mayoría mucho éxito, pues los gráficos por computadora eran muy pobres entonces (según los estándares modernos).



Figura 24. *Mystery House*.

En 1979, Roberta Williams, después de haber jugado algunas aventuras de texto para computadoras, se inspiró y guardó en un documento ideas sobre cómo sería una aventura que combinase texto y gráficos de forma interactiva. De sus notas nació *Mystery House* que se publicó en 1980, exclusivamente para

Apple II, y fue la primera ficción interactiva de la historia que incluyó gráficos acompañando al texto (fig. 24). Los gráficos eran sencillamente lineales, de hecho, según Martínez del Vas (2018), «tenían un aspecto tan primario que la propia Infocom ironizaba sobre su capacidad como reclamo» (p. 216).

Fue el primer videojuego de Roberta Williams, creado junto a su marido Ken Williams. El trabajo fue conjunto, puesto que Roberta Williams no tenía experiencia en juegos y ordenadores -pero sí leyendo y contando historias- mientras que su marido sabía programación y le procuró el conocimiento técnico necesario. Después de su publicación ambos fundaron On-Line Systems, que poco más tarde se convertiría en Sierra Online. Su labor propulsó las que posteriormente se llamarían aventuras gráficas. En 1987, con motivo del séptimo aniversario de la compañía, el titular de los derechos del *software* hizo *Mystery House* de dominio público.

Otros sellos como Level 9, fundado por los hermanos Austin, dejaban la opción de activar o desactivar los gráficos, facilitando que los más entusiastas del «solo texto» no vieran su experiencia de juego alterada con representaciones visuales no solicitadas. Pero el aspecto gráfico no era algo a desdeñar y por ello aportaron algunas mejoras técnicas como la posibilidad de teclear mientras el gráfico se cargaba en pantalla o la incorporación de un borde en torno a las localizaciones y habilitaron el desplazamiento de los gráficos mediante el ratón con el fin de liberar espacio en favor del texto.

La compañía londinense Magnetic Scrolls (conocida también como el Infocom británico) fue junto con Level 9 un referente de éxito. Fundada por Ken Gordon y Anita Sinclair (su directora y principal programadora), desarrollaron ficciones interactivas entre los años 1984 y 1990. Sus juegos de aventura incorporaban un analizador de última generación (capaz de llegar a entender casi el inglés de la calle), calidad estética en los gráficos (especialmente en las versiones de 16 bits) y una escritura cuidada no carente de gran sentido del humor.

The Pawn, con ilustraciones nunca vistas hasta la fecha, supuso uno de sus grandes éxitos. Triunfó también en la parte sonora «con *samples* digitalizados de percusiones rítmicas y otros instrumentos» (Martínez del Vas, 2018, p. 90). En 1990 lanzaron *Wonderland*, cuya historia de la Alicia de Carrol adaptó a la ficción David Bishop, con una GUI mejorada a nivel de usabilidad llamada *Magnetic Windows* (Ventanas Magnéticas). Este sis-

tema de ventanas a medida fue un intento deliberado de impulsar las aventuras de texto en la dirección de la alta tecnología.

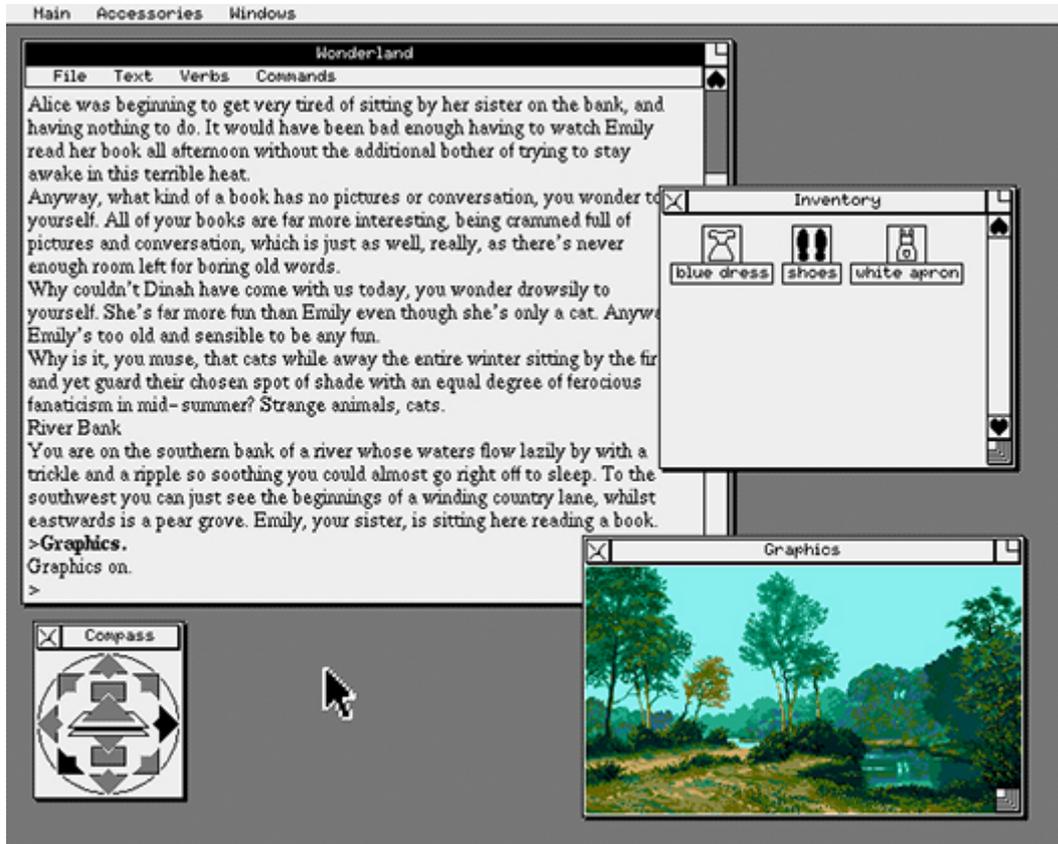


Figura 25. La innovadora interfaz de *Wonderland* hacía uso de múltiples ventanas para integrar lo mejor de los juegos basados en texto y gráficos.

Su interfaz gráfica fue muy novedosa y disponía de múltiples ventanas, menús desplegables, iconos, ayuda en línea, mapeo dinámico e incluso la capacidad de ingresar comandos sin escribir una palabra (fig. 25). El usuario podía teclear las acciones directamente en la ventana de la sesión o seleccionar las opciones de verbos y objetos por defecto de los menús desplegables. Su funcionamiento viene detallado de manera rigurosa en la reseña que hizo Cristina Córdoba para la revista PC Magazine en agosto de 1991. Tras el éxito de *Wonderland* editaron una recopilación de sus clásicos potenciadas con el *Magnetic Windows*, pero en 1992 la compañía quebró.

El término edad de oro del software español hace referencia a una época, aproximadamente entre 1983 y 1992, durante la cual España llegó a ser, detrás de Reino Unido, uno de los mayores productores europeos de *software* de entretenimiento para máquinas de 8 bits, sobre todo para Spectrum. Dinamic Software fue la empresa distribuidora y productora de videojuegos más potente, fundada por los hermanos Ruiz en Madrid en 1983 y cuya actividad se prolongó hasta 1992.



Figura 26. Pantalla de *Don Quijote* en Spectrum.

Las andaduras de Dinamic en el terreno de las ficciones interactivas fueron apuestas accidentales de colaboradores externos. En 1987, Dinamic lanzaba *Don Quijote* de Egroj (pseudónimo de Jorge Blécua), la aventura conversacional más vendida de nuestro país (fig. 26). «En *Don Quijote* no existían de-

masiadas amenazas, pero el ingenioso hidalgo necesitaba reposar de vez en cuando para recuperarse de un golpe, y no descuidar la alimentación» (Martínez del Vas, 2018, p. 156). El juego se dividía en dos cargas diferenciadas, al estilo del resto de lanzamientos de Dinamic. A la segunda parte solo se podía acceder gracias a la clave que encontrábamos al finalizar la primera.

Para la época fue dotado de un sistema complejo de reconocimiento de frases, el GAC (Graphic Adventure Creator), menos evolucionado que otro de los sistemas del momento, el PAWS, y sin traducción al castellano, pero de manejo más sencillo. Por esa razón entendía signos de puntuación, artículos, preposiciones y adverbios, pero no reconocía acentos ni caracteres no anglosajones como la 'ñ'.

Tras el éxito de *Don Quijote* llegaría otra de las conversacionales de 8 bits más lucrativas de la compañía, *Los Pájaros de Bangkok* (fig. 27).



Figura 27. Pantallazo de *Carvalho* en Spectrum.

Dinamic encargó este juego a dos jóvenes, Javier Aragonés (gráficos) y Fabián Escalante (programa), para adaptar con el GAC una licencia que había adquirido previamente de la novela homónima de Manuel Vázquez Montalbán, una aventura del detective Pepe Carvalho. *Los Pájaros* supondrían la inflexión definitiva.

A finales de la década de 1980, otra empresa llamada Aventuras AD se desgajó de Dinamic Software para producir aventuras conversacionales en español. El sello estableció su sede en Valencia y Andrés R. Samudio fue su fundador y director. Se trató de la única compañía profesional dedicada en exclusiva al género de las conversacionales en España. Su parser propio obra de Tim Gilberts, el DAAD (acrónimo de Diseñador de Aventuras AD), permitía la conversión de las aventuras a los distintos modelos de ordenador existentes en el mercado.

El primer lanzamiento multiplataforma fue *La Aventura Original*, una adaptación del clásico de Crowther y Woods. El estreno del título tuvo buena acogida entre el público y calentó los motores para los siguientes lanzamientos, aunque en la práctica la previsión de lanzar de 6 a 10 aventuras anuales fue muy distinta. Cuenta Martínez del Vas (2018) que «Andrés optó por dar prioridad a sus propios proyectos y no mantener lazos con los creadores de aventuras que ya habían trabajado para Dinamic» (p.177) refiriéndose a Blécula, Aragonés y Escalante entre otros.

Después de la adaptación de algunas licencias de cómics y otros juegos varios comisionados por Dinamic y poco antes de la extinción del género en el mercado, Aventuras AD estrenó la que sería la serie de aventuras

conversacionales más importante publicada en nuestro país, la trilogía de Ci-U-Than compuesta por *La Diosa de Cozumel* (1990) (fig. 28), *Los Templos Sagrados* (1991) y *el Misterio de Chichén Itzá* (1992).



Figura 28. Pantallazo de *La Diosa de Cozumel* en la versión para Atari ST.

El estilo de este tipo de aventuras, etiquetado de «estilo Samudiano» ha sido criticado en alguna ocasión por sus toques de humor desmesurado y sus puzles ilógicos. Otros no han dudado en defender la aparición de acertijos arbitrarios resueltos mediante el uso de elementos aparentemente desconectados (que salpicó en gran parte a todo el género de las aventuras) acusando a la escasa memoria de las máquinas de la época de no poder dar mejores soluciones o alternativas.

Al contrario de lo que sucedió con los fans de ficción interactiva de habla inglesa, cuyos trabajos más populares publicados por Infocom carecían en su totalidad de gráficos de ningún tipo, en nuestro país sucedió algo completamente distinto, y es que tuvieron mejor acogida las aventuras gráfico conversacionales. Como apunta Short (2019):

En España, por el contrario, la edad de oro del IF comercial se produjo solo unos años más tarde, con distinto *hardware*. Aventuras AD estaba publicando ficción interactiva ilustrada y estableciendo expectativas algo diferentes para los fans aficionados. Lo más probable es que haya una cierta cantidad de efecto fundador en el trabajo, en términos de lo que los seguidores de la ficción interactiva querían construir.²²

Aventuras AD abandonó en 1993 definitivamente la producción de aventuras y Andrés Samudio regresó a su antigua profesión de pediatra. Debíó enfrentarse a problemas económicos serios, muchos desarrolladores trabajaban sin cobrar. La incapacidad de producir el número de aventuras pactado, los gastos que suponía migrar a la tecnología del momento y el desinterés del mercado por la ficción interactiva frente a otras producciones impidió que pudieran seguir adelante.

Obsolescencia y popularización

La caída en picado de la industria coincide con la madurez de la comunidad: 1985-1991. El género tradicional basado en texto ya había comenzado a desaparecer a medida que los jugadores ansiaban experiencias de juego visualmente más elaboradas. Con las mejoras técnicas de los ordenadores domésticos, las aventuras conversacionales se transformaron en aventuras gráficas, en las que el usuario utilizaba el ratón para introducir las órdenes en el juego con el esquema *point & click*, la hibridación de géneros tales como las «videoaventuras» o los RPG con entornos en tres dimensiones.

Pero la parte gráfica no fue el único factor del declive, en la mayoría de aventuras hubo grandes problemas de implementación o de no implementación de muchas acciones, cosa que en consecuencia provocaba la frustración del público. De acuerdo con Reed (uno de los autores de IFs

²² *In Spain, by contrast, the golden age of commercial IF came just a few years later, on different hardware. Aventuras AD was publishing illustrated interactive fiction and setting expectations somewhat differently for hobbyist fans to follow. So most likely there was a certain amount of founder effect at work, in terms of what interactive fiction fans wanted to build.*

con mayor calado en la actualidad): «Los problemas de implementación son una gran fuente de frustración para los jugadores de IF, y posiblemente una de las principales causas de su reputación de ser obtusa y obsoleta» (Reed, 2011, p.77).²³ Algunos *bugs* eran tan tremendos que hacían saltar al final de las historias o por el contrario impedían llevar a término el juego. Por otro lado, el género estaba comercialmente sobrepasado por las creaciones de Sierra o LucasArts. Pese a todo, la ficción interactiva no desapareció por completo y esto precisamente es lo que veremos en el próximo apartado.

Actualidad

Como apunta Graham Nelson, entre otros, la historia de la ficción interactiva en el siglo XX aún debe ser escrita. Aún así haremos un barrido general del panorama actual en cuanto a ficciones interactivas se refiere. Recientemente, la ficción interactiva ha sido explorada con un nuevo enfoque por autores individuales que participan activamente en comunidades *online*. Innovaciones que han expandido el rango conceptual a su manera.

El desarrollo comercial, y la distribución de aventuras es hoy en día totalmente artesanal, pues el género ha sido considerado como un tipo de juego no viable, frente a juegos gráficos en 3D, por ejemplo. Aunque esto no es del todo cierto. De acuerdo con la Interactive Fiction Technology Foundation los juegos de ficción interactiva también están resurgiendo en el centro de atención comercial y crítica y ponen como ejemplo *80 Days* que fue nombrado por la revista TIME Juego del Año en 2014. Además el número de personas descargando o jugando juegos durante la Competición de Ficción Interactiva de 2015 ascendió a un total de 19,526 personas.

Muchas de las aventuras que se realizan en la actualidad suelen distribuirse como *freeware*, de forma que cualquiera puede reutilizar el código fuente si lo desea. El hecho de tener el código fuente en abierto permite

²³ *Implementation problems are a huge source of player frustration with IF, and arguably one of the leading cuses for its reputation for being obtuse and obsolet.*

operar o extirpar el cuerpo del juego, y aunque no conozcamos el lenguaje con el que ha sido programado, se puede entender la estructura del montaje y la lógica que ha seguido el autor o autora.

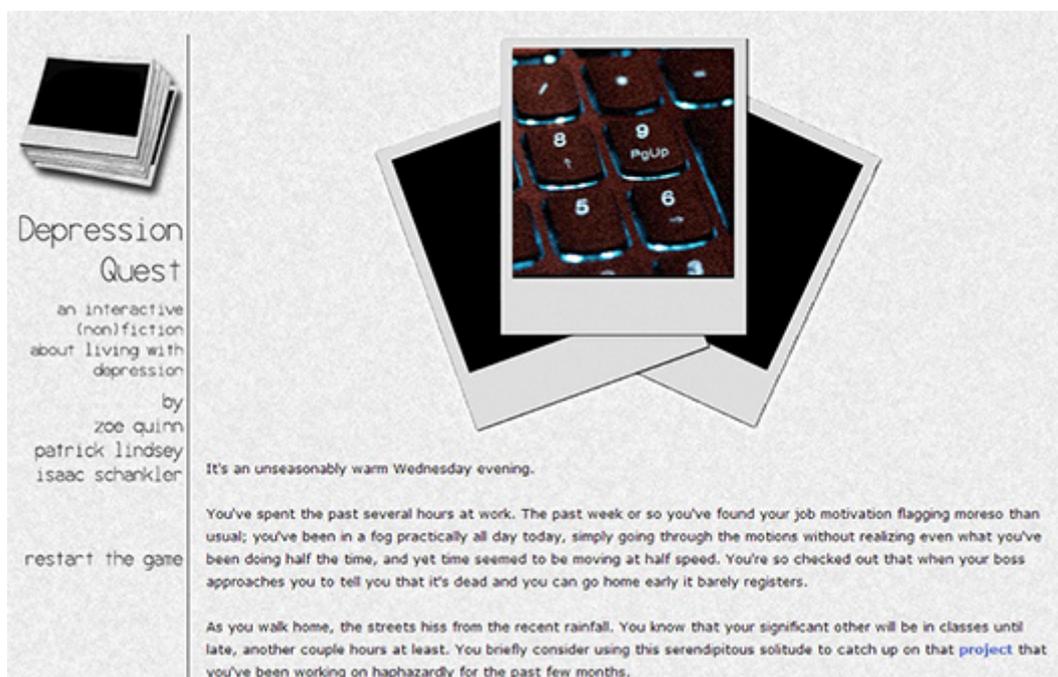


Figura 29. Captura de pantalla de la interfaz de juego de *Depression Quest*.

El recorrido del género hasta el presente de las ficciones interactivas revela la variedad de temas y tramas reflejadas, algunas de ellas encomiables por poseer un componente más crítico o social que trasciende el concepto de videojuego como medio puramente lúdico y que podríamos englobar dentro de los llamados juegos serios (*serious games*). Tal es el caso del proyecto *Depression Quest* (2013) de Zoë Quinn y Patrick Lindsey (fig. 29), que pese a ser considerado como IF, su sistema basado en opciones (*choice based*) se disfruta mediante hipervínculos como la navegación de una página web, con la peculiaridad de incluir opciones desactivadas que se muestran tachadas. El juego tiene como objetivo hacer ver a quienes sufren de depresión que no están solos y acercar a las personas que no entienden la enfermedad la profundidad de la misma y las repercusiones que puede tener sobre todo a nivel emocional.

Es posible encontrar infinidad de obras recientes así como también es posible jugar a los clásicos con el correspondiente emulador de forma totalmente legal. De acuerdo con Reed (2011):

«Casi toda la ficción interactiva de las últimas dos décadas se ha lanzado de forma gratuita en la web. El tamaño de los archivos pequeños y la disponibilidad generalizada significa que es solo un momento de cargar una historia y comenzar a reproducirla» (p. 7).²⁴

Algunos clásicos han sido migrados a sistemas de ficción interactiva modernos, tal es el caso de la iniciativa Strand Games de Hugh Steers (cofundador de Magnetic Scrolls) que desde junio de 2017 trabaja junto con su equipo en la recuperación del código fuente de las cintas de Magnetic Scrolls para remasterizar y relanzar los juegos.²⁵ Esto significa que los pioneros siguen teniendo cabida y generando interés por las incursiones de sus propuestas tanto en el desarrollo del medio como en la narrativa misma. Pero la ficción interactiva va más allá. Hoy por hoy se están desarrollando experimentos con Inteligencia Artificial y hay abiertas varias iniciativas que actualizan el género dándole nuevos usos en el terreno del ámbito educativo o de la psicología entre otros.²⁶

> Sistemas de desarrollo de aventuras

A la hora de seleccionar entre una de las opciones existentes, lo más importante, como aconseja Martínez del Vas (2018), «es que el creativo encuentre la aplicación idónea para poder plasmar su propuesta» (p.129). A continuación mencionaremos una selección limitada de algunos de estos sistemas que reflejan la variedad de opciones existentes.

²⁴ *Nearly all the interactive fiction of the past two decades has been released for free on the web. Small file sizes and widespread availability means it's the work of only a moment to download a story and start playing.*

²⁵ Disponible en [<https://strandgames.com/>].

²⁶ Para más información relacionada con ficción interactiva y psicología consultar el paper de reciente aparición *Physiologically Driven Storytelling: Concept and Software Tool*. 2020.

TADS (The Adventure Development System) es un programa de Mike Roberts que va por la versión 3 (2006) [<https://www.tads.org/tads3.htm>]. Cuando TADS apareció por primera vez en 1988 como *shareware*, las funcionalidades que ofrecía eran únicas. TADS es ahora completamente gratuito. Ofrece un lenguaje que resultará familiar para cualquiera que conozca Javascript o C ++, y un conjunto completo de herramientas de desarrollo, desde edición de texto hasta depuración. Cuenta con documentación, gran flexibilidad y una comunidad activa de usuarios.

Los juegos escritos con TADS pueden incluir gráficos, animaciones, efectos de sonido, formato de texto sofisticado y otras características multimedia, utilizando una sintaxis HTML versátil y familiar que integra perfectamente los gráficos con el texto. Las computadoras Mac y Linux necesitarán un intérprete aparte para ejecutar el *software*. Los usuarios de Windows pueden descargar el archivo .t3 y un intérprete, o descargar y ejecutar un archivo .exe independiente.

Inform 7

Inform 7 [<http://inform7.com/>] es un lenguaje de programación basado en lenguaje natural y una aplicación *open-source* que ayuda a organizar, escribir y realizar proyectos de ficción interactiva que se pueden jugar en una amplia gama de plataformas, incluidas PC, Mac y dispositivos portátiles (fig. 30). Su autor, el matemático y poeta inglés Graham Nelson, contó con la ayuda de colaboradores como Andrew Plotkin y Emily Short para la materialización del proyecto. Este ha sido el sistema escogido para la parte práctica de la investigación.

Sus inicios se remontan a finales del 1996, momento en el que se desarrolló una versión muy estable del sistema Inform 6, que rivalizó en popularidad con TADS. No fue hasta 2006 que Inform 7 vería la luz. El desarrollo de Inform 7 supuso un hito en el mundo de la ficción interactiva puesto que

de acuerdo con Jerz (2000) «su código está diseñado para parecerse al inglés ordinario y, por lo tanto, es una excelente opción para pensadores verbales que no son programadores»,²⁷ lo que el propio Graham Nelson bautizó como «una interfaz radicalmente humanizadora para la escritura de ficción interactiva (Reed, 2011, p. xxv).²⁸



Figura 30. Creando aventuras con Infrom 7.

La aplicación de Inform 7 viene con dos libros integrados disponibles en [<http://inform7.com/doc/>]. Estos están entrelazados y contienen casi 500 ejemplos sobre el uso del sistema. El primero de ellos es *Writing with Inform*, un tutorial que ayuda a familiarizarse con el entorno de programación. El segundo, *The Inform Recipe Book*, analiza una serie de casos muy concretos con los que los autores tienen que lidiar: ropa, líquidos, dinero, conversaciones, materiales como el vidrio que se puedan romper, el cuerpo humano, etc.

²⁷ *Inform 7 code is designed to resemble ordinary English, and is thus an excellent choice for verbal thinkers who are not trained as programmers.*

²⁸ *...a radically humanising interface for the writing of interactive fiction.*

El modelo de mundo y las órdenes por defecto que trae consigo Inform 7 pueden ser modificadas para adaptarse a los requerimientos de cada historia con unas simples líneas de código. Además se pueden añadir extensiones para expandir las capacidades del programa y existen infinidad de ellas. Algunas de las más interesantes son las extensiones para cambiar el lenguaje del juego, por defecto en inglés o para incorporar gráficos y sonido.

Desde que apareciera la primera versión de Inform, la comunidad hispana se puso manos a la obra para traducir la parte lingüística de código de la librería de Inform 6 llamada «language definition file» al español. Inform 7 en español se debe en gran parte a todo el trabajo previo realizado en InformAte (Inform Ahora Totalmente en Español), en el que colaboraron varios autores reunidos en torno a la comunidad del CAAD.

Twine

Twine [<http://twinery.org/>] se ha convertido en un sistema popular de autoría de ficción interactiva (fig. 31). De aparición más reciente que los anteriores, fue creado originalmente por Chris Klimas en 2009. Con Twine se puede crear una historia simple sin necesidad de escribir ningún código, aunque permite a su vez incorporar variables, condicionales, imágenes, CSS y JavaScript. Twine publica directamente en HTML, por lo que es fácil de insertar en cualquier sitio web. Dispone de licencia gratuita incluso para fines comerciales.



Figura 31. Logo Twine.

Se trata de un tipo de ficción interactiva basada en elecciones (*choice-based*), que no funciona escribiendo comandos de texto sino eligiendo entre varias opciones disponibles por defecto. Estas opciones se presentan explícitamente como un menú o como hipervínculos dentro del texto de la historia. En comparación con el parser IF, los juegos basados en opciones tienden a centrarse más en navegar narrativas ramificadas con múltiples finales que en resolver acertijos o destapar partes ocultas.

Ink

Ink [<https://www.inklestudios.com/ink/>] es otra apuesta *opensource* de la compañía Inkle (2011), fundada por dos desarrolladores de juegos de Cambridge apasionados por la narración de cuentos y el diseño. Es uno de los sistemas de edición y lenguaje más recientes para el desarrollo de ficción interactiva y de hipertexto. Su gran avance es que se puede integrar mediante un plugin en Unity. Permite desarrollar juegos de un alto nivel profesional, aunque también se puede usar para escribir y compartir ficción interactiva basada en elecciones y no está fuera del alcance de los principiantes, puesto que viene acompañado de una guía y algunos tutoriales que muestran su funcionamiento y manejo desde cero.

> Teóricos y autores

Muchos de ellos, sobre todo los autores, utilizan seudónimos por lo que se mencionarán ambos. Cabe señalar que la gran mayoría de los teóricos han escrito o continúan escribiendo además de programando sus propios relatos interactivos.

Graham Nelson

A Graham Nelson se le conoce sobre todo por ser el creador del sistema de autoría Inform, pero además ha escrito varios ensayos influyentes, un manual de programación muy respetado y algunos juegos ampliamente distribuidos en la comunidad IF como son *Curses* (1993) y *Jigsaw* (1995).

Nick Montfort

Nick Montfort es teórico y autor de ficción interactiva y uno de los máximos estudiosos del género (fig. 32). Sienta las bases de la ficción interactiva en el origen de las adivinanzas. En 2003 publica para The Mit Press *Twisty*



Figura 32. Nick Montfort

Little Passages: An Approach to Interactive Fiction, el primer libro que cubre la historia de la ficción interactiva y propone formas de entender su funcionamiento. Tiene un apartado en su página web [<https://nickm.com/if/>] reservado por entero a ficciones interactivas.

Andrew Plotkin

Andrew Plotkin (fig. 33), también conocido como Zarf, fue uno de los primeros escritores en empezar a utilizar el sistema de desarrollo Inform de Graham Nelson y en explorar los límites de la ficción interactiva como medio artístico desde el apogeo de Infocom. Algunas de sus obras son *Spider and Web* (1998), *Shade* (2000), *Hadean Lands* (2014) o *The Matter of the Monster* (2011), un ejemplo de literatura hipertextual.

Más allá de la creación de aventuras de texto ha desarrollado una gama de nuevos formatos de archivo (Blorb), intérpretes y otras utilidades para el diseño, producción y ejecución de IFs. Entre sus contribuciones destaca Glulx, una máquina virtual portable de 32 bits pensada para escribir y jugar historias de ficción interactiva con ficheros pesados que

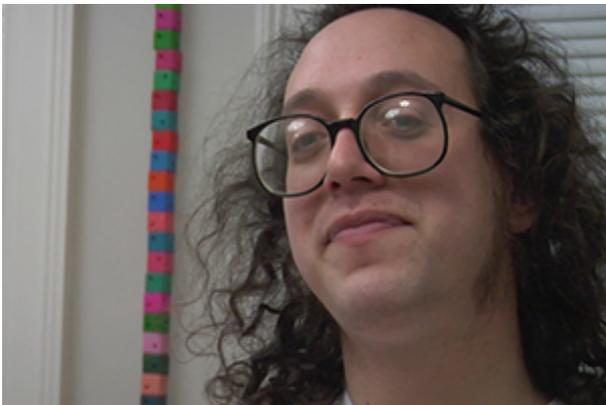


Figura 33. Andrew Plotkin.

necesitan un estilo avanzado y efectos multimedia. Es también codirector de la Interactive Fiction Technology Foundation y promotor del NarraScope, un evento gratuito en línea para amantes de las aventuras de texto y la narrativa interactiva.

Emily Short

Emily Short es una destacada autora de ficción interactiva y una de las figuras más populares en torno a la creación actual de IFs y a la difusión teórica de todo lo relacionado con la creación y posibilidades de las mismas (fig. 34). Tiene un conjunto de páginas web muy informativas sobre cómo jugar IFs, cómo escribirlas, la naturaleza de la comunidad y su propio trabajo.



Figura 34. Emily Short.

Desde que en el 2000 publicase *Galatea*, en la que presentaba un complejo y elaborado NPC, se ha especializado en las emociones y la profundidad de los personajes. Otras de sus obras celebradas han sido *Metamorphoses* (2000), *City of Secrets* (2003) o *Counterfeit Monkey* (2012).

Aaron A. Reed

Aaron A. Reed es un escritor, diseñador de juegos e investigador interesado en el futuro y la historia de la narrativa interactiva (fig. 35). Ha escrito libros de referencia muy relevantes para el género como *Creating*



Figura 35. Aaron A. Reed.

Interactive Fiction with Inform 7. Sus investigaciones han aparecido en revistas como *Fantasy & Science Fiction*, y sus ficciones interactivas han sido aclamadas por la crítica de juegos independientes, literatura electrónica y los círculos de los nuevos medios.

Su proyecto de 2009 *Blue Lacuna* fue considerado «la historia interactiva más ambiciosa de la década» y «lo más cercano a la literatura interactiva visto hasta el momento», y es uno de los trabajos más largos producidos en el lenguaje Inform 7 (A. Reed, 2011, ix).

Sarganar

Sarganar es el seudónimo de Sebastian Argañaraz, autor y programador argentino de ficción interactiva. Ingeniero electrónico de profesión, su interés por las aventuras conversacionales se remonta al año 1990 cuando leyó un artículo sobre ellas en la universidad. Desde entonces se ha mantenido activo tanto en los distintos foros de la comunidad así como colaborando en blogs y revistas como el fanzine SPAC. Es desarrollador de Inform 7 en español, la extensión española de Inform 7 lleva su nombre y también se ha encargado de la traducción de la librería dedicada a sonido.

Grendel Khan

Grendel Khan (pseudónimo de Xavi Carrascosa) (fig. 36) es autor de ficción interactiva en español y miembro activo del Club de Aventuras AD (CAAD). Compagina su pasión por las conversacionales con su trabajo como diseñador gráfico y editor *freelance*. Escribe reseñas en su blog Fragmentos y en la revista Token y recientemente ha empezado a grabar un videoblog

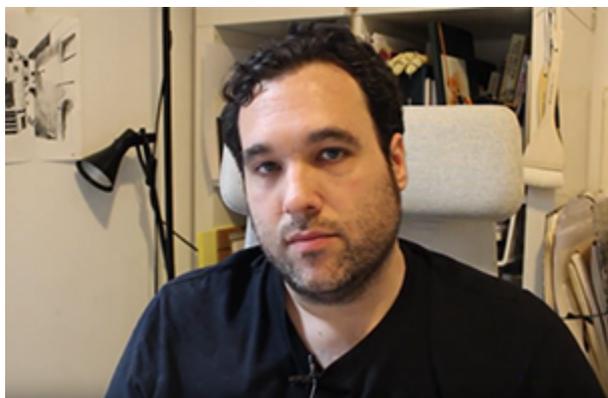


Figura 36. Xavier Carrascosa.

para compartir algunos consejos sobre su trabajo. Asimismo, ha realizado tutoriales y talleres como tarea de divulgación sobre ficción interactiva y cómo programarla. Su última creación es *Copérnico 86* (2020) una aventura espacial programada en Inform 7.

> Comunidades digitales

Dado que mi intención no es la de explicar de manera exhaustiva qué son las ficciones interactivas y cómo funcionan sino permitir un primer acercamiento, a continuación me dispongo a citar una serie de enlaces a plataformas o recursos donde poder aprender más a cerca de ellas.

Webs

- Las páginas oficiales de los *softwares* o lenguajes de programación.

- La **Intercative Fiction Technology Foundation (IFTF)** [<https://iftchfoundation.org/>] dedicada al mantenimiento continuo, la mejora y la preservación de las herramientas y servicios cruciales para la creación y distribución de ficción interactiva, así como el desarrollo de nuevos proyectos para fomentar el crecimiento continuo de esta forma de arte.

- La comunidad hispana de aventuras conversacionales **CAAD** [<http://www.caad.es/>] nace del club de aventuras de la difunta casa de software Aventuras AD. Su web (creada por Juan Luis Cebrián) integra gran cantidad de material que se complementa con otros proyectos como WikiCAAD, la organización de eventos, y la actividad de otros blogs españoles especializados.

Repositorios

- El **Interactive Fiction Archive** [<http://www.ifarchive.org/>] es el almacén de ficción interactiva de la comunidad anglosajona, aunque aloja obras en cualquier idioma y de cualquier autor del mundo.

- La **Interactive Fiction Database IFDB** [<https://ifdb.tads.org/>] donde podrás encontrar comentarios y recomendaciones de una gran cantidad de aventuras así como enlaces para poder jugarlas.

Foros

- El **Interactive Fiction Community Forum** [<https://intfiction.org/>] es un portal en el que la comunidad IF de habla inglesa discute sobre juegos e historias de IF, para obtener ayuda para escribir los suyos, para anunciar una historia que se ha publicado y para revisar las entradas de la competencia.

- El **Foro CAAD** [<http://foro.caad.es/>] está dedicado a jugadores y autores de IF españoles y en él se comentan las noticias publicadas en la web, se discuten problemas, *bugs* y se intercambian ideas sobre asuntos relacionados con la Comunidad CAAD.

Wikis

- En **IFWiki** [<http://www.ifwiki.org/>] encontrarás información sobre concursos, ganadores, información específica sobre juegos, autores, programas o convenciones. Para poder editar y estar en constante proceso de mejora.

- Desde 2007 **WikiCAAD** [<http://wiki.caad.es/>], la wiki de IF en español, se ha convertido rápidamente en la principal fuente de documentación referente a la comunidad, historia, obras y recursos de ficción interactiva española.

Blogs

- **Planet IF** [<https://planet-if.com/>] es un agregador de noticias que extrae información de docenas de blogs sobre ficción interactiva y juegos digitales experimentales en general.

- El blog de Emily Short, **Emily Short's Interactive Storytelling** [<https://emshort.blog/>] es uno de los más activos con constantes incorporaciones de ensayos, artículos y opiniones sobre la actualidad del medio.

Creados entorno a comunidades de entusiastas, se han organizado concursos a nivel mundial, algunos de ellos anuales. Los diferentes certámenes de aventuras de texto han jugado una importante labor para estimular la creación de juegos y son un buen recurso para darse a conocer como autor de ficción interactiva, pero también sirven para encontrar una buena dosis de historias de cierto nivel en abierto.

- La competición más popular y de más larga duración es **The Annual Interactive Fiction Competition (IFComp)** [<https://ifcomp.org/>]. Se viene realizando desde 1995 por los lectores del grupo Usenet (rec.arts.int-fiction). «El primer Comp tenía seis entradas en Inform y seis entradas en TADS» (Montfort, 2005, p. 208).

- El **IntroComp** [<http://introcomp.org/>] fue concebido por Neil deMause en 2002 y se trata de un certamen anual el que los participantes presentan extractos de juegos inacabados que el público vota. Tres finalistas disponen de un año para acabar sus creaciones y recibir sus premios en metálico.

- En 1996 Eileen Mullin (Editora de XYZZYNews) fundó los también prestigiosos **XYZZY Awards** [<https://xyzzyawards.org/>], premiando las creaciones por categorías a modo de Oscars de la ficción interactiva.

- El **Spring Thing Festival of Interactive Fiction** [<https://www.spring-thing.net/>] se realiza desde 2002. El Thing reúne todo tipo de juegos de texto: historias basadas en elecciones, libros de juegos, ficciones de hipertexto, novelas visuales, aventuras de texto, *roguelike* narrativos y juegos experimentales.

- En España los **Premios Hispanos a la Aventura** tuvieron un recorrido desde el año 2000 al 2010 ayudando a mantener una escena activa y entusiasta durante aquellos años.

- Otras competiciones dignas de mención incluyen **ChickenComp**, **LOTECH Comp**, **IF Art Show**, la **Nanocomp** o **XComp** y **ADRIFT Competiciones**. Un esfuerzo similar fue la **Competencia Tutorial** de Emily Short, que no requería el juego completo.

Publicaciones

Como ejemplos citaremos algunas de las publicaciones periódicas españolas más reconocidas que se encuentran disponibles en soporte digital:

- **MicroHobby** fue una revista española de informática dedicada al ordenador Zx Spectrum publicada por HobbyPress durante varios años, desde noviembre de 1984 hasta enero de 1992. Se convirtió en la primera revista española de informática en crear secciones fijas sobre aventuras conversacionales: El Mundo de la Aventura y El Viejo Archivero. Publicaron un total de 217 ejemplares durante toda su trayectoria (WikiCAAD). Sus números se encuentran disponibles en [<http://www.microhobby.org>].



Figura 37. CAAD n°51.

- El **Fanzine del CAAD** (fig. 37), dirigido por Juan José Muñoz Falcó, se editó entre febrero de 1988 y diciembre de 2000. Era confeccionado en Valencia y se distribuía por correo a toda España. Estos fanzines siguen disponibles en su versión digitalizada en [<https://rudolphinerur.com/caad/>]. Después de 20 años de parón han vuelto en formato pdf dando inicio a lo que llaman la Tercera Edad del CAAD con el número 51, de junio de 2020.

- **SPAC 2.0** [<http://spac.caad.es/2/>] es un webzine dinámico en español dedicado a las aventuras conversacionales escrito y elaborado de forma colaborativa por los socios del CAAD. Es el sucesor directo del fanzine SPAC (Sociedad para la Promoción de las Aventuras Conversacionales).

PROYECTO APLICADO

> Breve descripción

CAMINOS es una ficción interactiva multiplataforma que funciona a modo de interfaz lúdica y emocional para la exploración de un territorio. A través de textos y material audiovisual de archivo, el usuario podrá profundizar en las raíces y el pasado remoto y próximo de La Canyada, una pequeña población del interior de la provincia de Alicante.

Además de explorar el entorno a modo de *ciber-flâneur*, sin estar obligado a hacer nada en especial, el lector-jugador tendrá la opción de conversar de manera virtual con los habitantes y destapar el entramado de relaciones que conforman la vida social de un pueblo a través de las escenas narrativas que enriquecen el contexto en el que son expuestas las imágenes.

El proyecto surge como respuesta a la pregunta de cómo dotar de un espacio significativo a las imágenes, proveerlas de una historia. Su eje vertebrador es el concepto de «atlas» y se encuentra en la frontera entre juego y literatura digital. El objetivo es que en un futuro pueda ser considerado como un archivo abierto bajo el prisma del trabajo colaborativo.

> Navegación e interacción

La experiencia interactiva comienza en una localidad aleatoria del mapa. Cada imagen contiene una descripción con objetos y personajes con los que se puede interactuar. Se han incluido algunos obstáculos o puzles para estimular al usuario y motivarle a que explore ciertos lugares, examine determinados objetos o que hable con algunos de los personajes.

Además de los lugares emblemáticos de la localidad, se ha querido prestar especial atención a los lugares de paso, calles secundarias y callejones, senderos, caminos rurales y campos. El juego lleva integrado un menú con pistas e información referente a la aventura al que se puede acceder tecleando el comando AYUDA.

> Características del juego

Un total de 50 localizaciones que explorar.

Una decena de personajes a los que interrogar en busca de historias.

Infinidad de objetos con los que interactuar.

Escenas o situaciones en las que acontecen sucesos narrativos.

Un centenar de documentos visuales y sonoros de archivo.

Disponible para los principales sistemas operativos: Windows, Mac, Linux, iOS, Android.

Gráficos

Hay dos zonas de la pantalla en donde se muestran los gráficos. Un gráfico contextual en la mitad superior que corresponde a la localidad donde está presente el personaje jugador y otros gráficos secundarios que aparecen en la mitad inferior junto con las descripciones textuales para ilustrar objetos o personajes secundarios que participan en algún evento concreto.

Personajes

Tú eres el personaje jugador. Es decir, no hay gran diferencia entre el personaje y la persona que teclea los comandos. El PJ (personaje jugador) es anónimo y está presente en todo momento.

El alguacil es un PNJ (personaje no jugador) patrullero, esto es, que no está fijo en una localidad, sino que se mueve por el mapa del juego siguiendo una ruta. Tendrás que encontrarlo para saber algo más allá de la identidad que le otorga su oficio, pero no será hasta tu visita al bar que él aparezca en escena.

Otros PNJs son los hijos del alguacil: Merce, Cristóbal y Pepe. Ellos te ayudarán a encontrar a su padre. Vicen e Inma son dos hermanas que querrán que juegues con ellas. Se encuentran en la parte este de la población.

Además de las personas podrás explorar la flora y la fauna de la zona.

Inventario

Los artículos de inventario en esta historia aportan información extra de la exploración. Algunos objetos se comportan como vehículos de memoria, retrotrayéndote a eventos distantes en el tiempo.

La corneta es el objeto que necesitas para descubrir el paradero del alguacil. Esta se encuentra en el Bar La Cueva.

Si coges una piedra lleva cuidado con lo que haces con ella.

> Público objetivo

El único requisito aparente es saber leer y escribir. Por lo demás el juego está abierto a todos los públicos.

> Plataformas e intérpretes

Puedes jugar a esta aventura en Mac, Android, iOS y otros sistemas mediante un intérprete Glulxe o Frotz (esto es, como abrir un PDF con el programa Adobe Reader). Para ello deberás descargar el juego y abrir el archivo CAMINOS.gblorb con alguno de los siguientes intérpretes, dependiendo de la plataforma:

- El intérprete multiplataforma más veterano: Gargoyle (para Windows, Mac y Linux) [<https://github.com/garglk/garglk/releases>].
- Para Windows específicamente, los intérpretes Frotz [<http://www.davidkinder.co.uk/frotz.html>] y Glulxe [<http://www.davidkinder.co.uk/glulxe.html>] de David Kinder son los recomendables para juegos en formato zcode, glulx y blorb.
- El intérprete recomendado para los sistemas iOS de Apple (iPad) es Frotz [<https://apps.apple.com/es/app/frotz/id287653015>].
- El intérprete recomendado para sistemas Android es Fabularium [<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.luxlunae.fabularium&hl>].

¿Cómo jugar en smartphones?

Si tienes un dispositivo Android o Apple puedes jugar con los intérpretes correspondientes a cada sistema. Tendrás que descargar la app y abrir el archivo con la extensión .gblorb (o directamente el ZIP en Fabularium) y automáticamente el juego se iniciará:

- Android: Fabularium [<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.luxlunae.fabularium>]. Puedes descargar estos juegos en cualquier lugar de almacenamiento interno o tarjeta SD y luego agregarlos a la biblioteca desde la aplicación. La aplicación también puede navegar y extraer archivos de los ficheros ZIP.
- Apple iPad/iPhone: Frotz [<https://apps.apple.com/us/app/frotz/id287653015>]. Frotz te permite jugar en tu iPhone, iPod Touch o iPad. Frotz reproduce títulos escritos en el formato Z-Machine (inventado por Infocom), así como en los formatos glulx y TADS.

> Más información y descargas

Descarga CAMINOS.

Código fuente del juego en GitHub.

Press Kit.

Teaser (english version).

> Créditos

Equipo: ASUS ZenBook; Sistema: Windows 10 Home; Procesador: Intel(R) Core(TM) i7-8565UCPU @ 1.80GHz 1.99GHz; Memoria instalada (RAM): 16,0 GB (15,8 GB utilizable); Tipo de sistema: Sistema operativo de 64 bits, procesador x64; Software: Inform 7 para Windows, versión 7.8 'Hydrogen', release 7.8.5 (build 6G60) - diciembre 2010; Extensiones: Librería I6 Española 1010.29, basada en InformATE!, Standard Rules version 2/090402 de Graham Nelson, Spanish version 1/110206 de Sebastian Arg

(basada en InformATE! de Zak), Exit Descriptions SP version 2 de Matthew Fletcher, Simple Graphical Window version 8 de Emily Short, Location Images version 1/150410 de Emily Short, Graphical Window Animation version 3 de Erik Temple, Patrollers Sp version 11 de Miachael Callaghan, Glulx Text Effects version 4 de Emily Short.

> Comandos útiles

REINICIAR	Para volver a comenzar la partida.
DESHACER	Para deshacer el último turno.
GUARDAR	Para grabar tu posición.
CARGAR	Para recuperar una posición guardada.
INVENTARIO (I)	Para mostrar los objetos que llevas.
AYUDA	Para mostrar el menú de ayuda.
SCRIPT ON / SCRIPT OFF	Para activar o desactivar la transcripción del juego en un archivo de texto.
FIN / ABANDONAR	Para terminar la partida.
MIRAR (M) / EXAMINAR (EX) x	Para ver la descripción de una localidad, un objeto o un personaje.
ABRIR / CERRAR x	Abrir o cerrar objetos.
ENTRAR / SALIR	Entrar o salir de lugares.
SUBIR / BAJAR	Sube o baja de lugares, objetos o animales.
NORTE (N), NORESTE (NE), SUR (S), SURESTE (SE), ESTE (E), SUROESTE (SO), OESTE (O), NOROESTE (NO)	Para ir hacia un punto cardinal. También funcionar IR A x, donde x es un punto cardinal o IR DONDE x, siendo x una localidad del mapa.
COGER / DEJAR x	Para coger o dejar objetos.
PON x EN y METE x EN y	Para poner un objeto dentro de otro, siempre que sea posible.
COMER / BEBER x	Prueba a comer o beber un objeto.
DECIR x A y	Para decir algo a un personaje.
PREGUNTAR / RESPONDER x A y	Para preguntar o responder algo a un personaje.
SONAR x	Para sonar un instrumento.
JUGAR CON x	Para jugar con un personaje.

MEMORIA DE LAS FASES DE TRABAJO

> Investigación

El germen del proyecto fue el archivo generado por la recopilación de material gráfico y sonoro de distintas épocas de la localidad de La Canyada. Una vez recopilado el material y gestionados los permisos de cesión de derechos, se pensó trabajar con él. Para ello conceptualizamos una propuesta concreta como Trabajo Final de Máster. Con esta documentación se decidió crear una narrativa interactiva que ayudase al usuario a navegar de manera vivencial a través de los datos que componían el archivo.

Con tal fin, se decidió recurrir al formato de la aventura conversacional o ficción interactiva y, por una cuestión práctica, escogimos Inform 7 como *software* y lenguaje de programación. Este *software* de desarrollo almacena los objetos multimedia individualizados en una base de datos conservando de esta manera su identidad y sus propiedades. Acto seguido, se localizaron e instalaron las versiones y las extensiones que mejor se adaptaban a las necesidades del proyecto.

> Guión

Una vez definida la idea, empezamos a planificar la aventura. En la planificación abordamos cuestiones como la escritura narrativa, una posible trama, el entorno, los personajes y algunas otras peculiaridades de la ficción interactiva. Para ello se redactó una especie de guión en la nube que consistía en plantillas hiperenlazadas (ver plantillas en anexos, pp. 105-110).

Tras decidir las localidades en las que se desarrollaría la historia, nos dispusimos a crear un mapa. Aunque Inform 7 permita generar mapas automáticamente gracias a sus facilidades, decidimos desarrollarlo con Trizbort, una herramienta externa de diseño. No obstante, cabe destacar que el mapa generado por dicha herramienta lo utilizamos como boceto para la versión definitiva ilustrada.

> Programación

En esta fase del trabajo se consultaron varios manuales sobre programación de ficción interactiva con Inform 7, Reed (2011) y Carrascosa (2011), además de los manuales integrados en el programa (Nelson, 2001). Primeramente, fue de radical importancia tener en todo momento el material organizado. «Una buena carpeta de proyecto debe incluir varias subcarpetas que organicen todo el material» (Carrascosa 2011). Dentro de la carpeta «Caminos Materials» del proyecto se crearon otras subcarpetas: Docs, Figures, Links, Public, Release y Sound.

Una vez recopilado y organizado el material empezamos con la creación del mundo de la aventura. Primero creamos los escenarios o entorno en base al mapa que teníamos de referencia y a las plantillas con las descripciones de las localidades y los gráficos de cada una de ellas. Acto seguido situamos a los personajes en las localidades y programamos la interacción con ellos y los posibles estados correspondientes a cada personaje. Después de esto, creamos los objetos del mundo, tanto objetos fijos como portátiles. Una vez distribuidos los elementos, pensamos incorporar algunos puzzles y escenas para completar las descripciones con la narrativa. También se añadieron acciones alternativas a las ya existentes.

En cuanto estuvo terminada la programación del mundo, decidimos incorporar el comando AYUDA, que mostraría un menú básico con algunas pistas o aclaraciones sobre el juego. Asimismo, se añadieron imágenes auxiliares y sonidos a la historia. Para las imágenes en las que aparecen personas cuyos permisos no pudimos reunir, se editaron con Photoshop para eliminar su presencia en las fotografías. Mientras que el formato de las imágenes varía entre JPG y PNG, el formato para el sonido es Ogg Vorbis. Inform utiliza Ogg Vorbis como el único formato a salvo de disputas de licencias y patentes (MP3, ya no es legalmente posible para *software* gratuitos).

Por último, limpiamos el código de líneas irrelevantes o prescindibles. Además, se cambiaron los mensajes por defecto de algunas de las extensiones para adecuarlas al formato de la aventura.

> Condicionantes/Restricciones

Nos encontramos con algunos inconvenientes a la hora de utilizar la última versión de Inform 7, por incompatibilidades con las extensiones que queríamos incluir. No todas las extensiones están disponibles para todas las versiones de Inform 7 y, por lo tanto, escogimos la versión más estable de acuerdo con las características que nos interesaba implementar, como la incorporación de un gráfico por localidad, la librería en español, menús, sonido y sobre todo, imágenes en movimiento.

> Testeo y resolución de problemas

En cuanto al testeo del juego, se procedió de dos maneras distintas. Por un lado, a medida que se añadían líneas de código nuevas en el Inform IDE durante la fase alpha, se compilaba el juego internamente en el entorno de desarrollo con el botón «Go!» para ver si todo funcionaba correctamente y el programa no reportaba errores. También se tuvieron en cuenta otros problemas de funcionalidad como los errores ortográficos, puntuación, errores de sistema (grabar y recuperar partidas), funcionamiento normal de los comandos u otros problemas técnicos en general. Por otra parte, para la prueba de usabilidad o fase beta del testeo, se contó con un grupo de usuarios voluntarios. A continuación, mencionaremos cómo procedimos con la metodología del testeo en ambas fases.

Fase alpha. Comandos de depuración

Los comandos de testeo que se pueden usar mientras el juego se está ejecutando en Inform IDE incluyen ACTIONS, RULES, PURLOIN, GONEAR y SHOWME. Para probar una serie de comandos rápidamente, puede escribirse un script TEST ME. Además del botón «Go!», hay otro botón al lado «Replay» que se puede usar para ejecutar la secuencia de comandos más reciente.

En ocasiones, durante el juego, queremos conocer el estado de ciertos elementos en ese momento. El comando SHOWME nos ayuda a conocer el estado de las cosas entre bastidores. Por ejemplo, si hay una piedra en alguna parte, SHOWME PIEDRA nos lo informa. Escribir SHOWME solo nos informa sobre la ubicación actual. También cabe la posibilidad de hacer nuestros propios comandos de prueba. Por ejemplo, podemos escribir:

Test corneta with “coger corneta / examinar corneta / sonar corneta / dar la corneta al alguacil”.

Esto crea una secuencia corta de comandos que podemos reproducir durante el juego en cualquier momento para probar si la corneta hace lo que pretendíamos. Como todos los comandos de prueba, estos se omitirán de cualquier juego terminado que creemos con el botón de «Release». También podemos excluir otro material con fines de prueba solamente, colocándolo bajo un encabezado que incluya las palabras «not for release».

Fase beta. Test usuarios

Decidimos realizar el testeo beta con un solo tester a la vez. En esta fase se contó con una lista de unos cuantos voluntarios, que probaron la versión beta del juego antes de ser distribuida y reportaron los informes de errores que habían encontrado de manera remota y asíncrona por correo electrónico. Las instrucciones que se les dieron fueron las siguientes:

Al comienzo de cada sesión de juego, debes escribir el comando SCRIPT ON. Esto abrirá un cuadro de diálogo de archivo en el que podrás especificar un nombre para un archivo de script. Este archivo capturará todo lo que sucede en la sesión de reproducción hasta que teclees SCRIPT OFF. Luego deberás adjuntar el archivo de transcripción al siguiente *e-mail*: esbarmo@posgrado.upv.es.

Se agradecería que incluyeras comentarios en tu transcripción comenzando en una línea de comando nueva con un asterisco. Por ejemplo:
> * La descripción del Bar La Cueva menciona que la taza de café está llena, pero ya he bebido el café.

Esto fue de gran utilidad, tanto para saber el tipo de comandos que los usuarios intentaban usar o los objetos que les interesaba examinar, así como los posibles *bugs* del juego (ver ejemplo en anexos, p. 111). Hay que tener en cuenta que la función SCRIPT no está disponible en Inform IDE. Solo funciona cuando el juego se carga en un intérprete separado.

También realizamos algunos testeos directamente con los usuarios para dialogar con ellos sobre la narración, puzzles, jugabilidad, etc., y que nos ofreciesen una retroalimentación instantánea (verbal) frente a la sesión del juego. De estos procesos surgieron las mejoras para las nuevas versiones de la aventura.

> *Release*

La *release* fue la última fase del proyecto. Hacer una *release* significa generar un archivo que puede ser ejecutado por un intérprete de ficción interactiva. Inform 7 además provee de varios añadidos o *feelies* que acompañan a la obra. Esta fase no consistió solamente en generar el archivo ejecutable sino que también escribimos unas mínimas instrucciones para que el público ajeno al trabajo conociese el funcionamiento y las mecánicas del juego.



Figura 38. Ejemplo de la interfaz de CAMINOS en diferentes plataformas.

CONCLUSIONES

A medida que avanzábamos en la lectura de los textos apreciábamos las relaciones intertextuales que entre ellos existían y por ende, del sentido lógico del proyecto. La parte más personal de la propuesta es la relativa a las ficciones interactivas, un género que parecía olvidado, casi obsoleto, pero cuya actividad se desarrolla en las entrañas de la red. Mezclar esta tipología de videojuego con la idea de «atlas» ha surgido de manera natural, puesto que el archivo de imágenes era algo que teníamos de antemano y haberlo materializado bajo este formato nos ha dado cabida a replantearnos las nociones de documento, accesibilidad, interacción, etc.

Creemos que esta iniciativa y el archivo generado entorno a ella es un buen salvavidas de la memoria colectiva del territorio y que también nos ha servido para suscitar una serie de relaciones y tender puentes entre recuerdos, personas e imágenes como se pretendía. Se trata de un trabajo de muchas horas de montaje individual, pero con gran riqueza y variedad de voces y tonos cuyo material aglutinante ha sido el propio sistema para crear aventuras conversacionales, lenguaje y *software*. Un entorno de pruebas en el que el ensayo llevaba al acierto, y el error se reducía al dado por el código o las limitaciones del programa o programadora, hecho que puede ser sorteado con mayor o menor rapidez y simplicidad si la imaginación y la técnica no lo impiden.

Pero las limitaciones no subyacen solo en el medio tecnológico, sino en todos los demás. Podríamos decir incluso que el medio digital es más maleable que otros, es un proceso orgánico del que el producto siempre muta y en el que varias personas pueden intervenir o, por lo menos, aportar su punto de vista de manera asincrónica y distante en el espacio. En este aprendizaje por fin han empezado a asomar los primeros logros o resultados que hemos querido compartir con todo aquel que tenga el gusto de dedicar un poco de tiempo a las reflexiones impresas en estas líneas.

Si analizamos con más detalle los trabajos aquí presentados, nos daremos cuenta de que reflejan especialmente bien el principio de variabilidad

de los nuevos medios que se deduce de dos principios más básicos: la representación numérica y la modularidad de la información. Según Manovich (2001), «el principio de variabilidad ejemplifica cómo los cambios en las tecnologías de los medios se correlacionan con el cambio social» (p. 41-42).

En estos casos, las estructuras se abren cada vez más (participativamente hablando) como en el ejemplo de *Roseware*, en el que el usuario irrumpe directamente en la forma y el contenido de la obra. Esa consideración revela la diferencia de fondo entre la sociedad industrial de masas, donde «se producían millones de copias idénticas de una matriz y se distribuían a todos los ciudadanos», y la sociedad postindustrial, donde «cada ciudadano puede construir su propio estilo de vida personalizado y seleccionar su ideología de un gran (pero no infinito) número de opciones» (Manovich, 2001, p. 41-42).

Nuestra apuesta pretende ser una manera novedosa de acceder a la información en la que no importa el conocimiento previo que se tenga ni tampoco saber qué se busca, sino que puede experimentarse el lugar desde distintos puntos de vista y recorridos alternativos y perderse en la maraña de redes que configuran la ficción, y creemos que se ha conseguido el objetivo que perseguíamos. Como en los ejemplos presentados, hemos querido traer a los usuarios la experiencia de eventos y lugares distantes en el espacio y el tiempo. Obras que engloban al espectador y lo hacen participar abriendo los sistemas y convirtiéndose en entornos cada vez más inmersivos donde lo que de verdad cuenta es la experiencia.

Durante el proceso nos dimos cuenta de que, así como había ciertos lugares en los que la información era abundante y tuvimos que hacer una selección de las descripciones que debían mostrarse en pantalla, otras zonas menos conocidas se prestaban mucho más a conjeturas, cediendo paso a los recuerdos, por lo que el carácter de dichos lugares es menos riguroso, históricamente hablando. Los tiempos en las imágenes son imprecisos y el montaje constituye una ficción, pese a que los documentos empleados no lo sean, por lo que las fronteras no están del todo claras, pero aún así coexisten sin por ello suponer un problema.

Por otro lado, durante el proceso de creación de los objetos del mundo, notamos la presencia de la arquitectura del agua en el municipio y de la importancia de su función de recogida del agua de lluvia que con los años, hasta la actualidad, se ha ido abandonando hasta reducirse a una función puramente ornamental o de patrimonio histórico. Los símbolos religiosos son otro reclamo que encontramos en casi todos los lugares públicos de mayor interés. Esto nos hace ver la relevancia del formato para reflexionar en torno a los elementos y los sistemas de relaciones constitutivos del pueblo y para entender la interdependencia y la interacción de las partes dentro del conjunto como habíamos previsto.

Al realizar descripciones detalladas de los formatos y el sistema de desarrollo de juego, se quiere alentar a los jugadores a expandirlo, creando nuevas localidades, objetos, personajes, descripciones, acciones, etc. Se trataría de trascender la relación habitual entre productores y consumidores o entre «estrategias» y «tácticas» propuesta por de Certeau: «los productores definen la estructura básica de un objeto, y lanzan algunos ejemplos así como herramientas para permitir que los consumidores compren sus propias versiones, para compartirlas con otros consumidores» (Manovich, 2001, p. 244).

Solo nos cabe seguir trabajando en el proyecto para difundirlo en espacios en donde creemos que tiene cabida. Nuestra principal apuesta de cara al futuro es llevar el archivo y la presente versión del mismo a la biblioteca del municipio de estudio y ver de qué manera integrar a la ciudadanía para que participe de forma activa y nos dé su opinión a cerca del formato que exponemos.

Esperamos que nuestra propuesta sirva de ejemplo para reivindicar los formatos obsoletos, poniendo de manifiesto que es posible explorar nuevos modelos de creación independiente y colectiva desde tecnologías existentes. Quisiéramos terminar con una frase de Raquel Meyers sobre el medio digital que se desprendía de una entrevista a la artista para la BilbaoArte Fundazioa (2018), en la que reflexionaba a cerca de todas estas cuestiones y que decía así: «el *software* y el *hardware* se vuelven obsoletos antes de que aprendamos a utilizarlos».

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES CONSULTADAS

> Libros, artículos, webs

- Adams, R. (2002). *A History of 'Adventure'*. Recuperado 18 abril 2020, de [http://rickadams.org/adventure/a_history.html].
- Archivo Rastro. (2020). Recuperado 22 agosto 2020, de [<http://www.archivorastro.com/>].
- Bazin, A., Bellour, R., Blümlinger, C., Expósito, M., y Villaplana V. (2000). *Chris Marker: retorno a la inm memoria del cineasta*. Valencia: Ediciones de la Mirada.
- Bellour, R. y Roth, L. (1997). *A propos du CD-ROM Immemory de Chris Marker*. Paris: Centre Georges Pompidou.
- Benjamin, W. (2011). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro.
- Berger, J. y Mohr, J. (1997). *Otra manera de contar*. Murcia: Mestizo.
- Bergson, H. (2016). *Materia y memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu*. Madrid: Cactus.
- BilbaoArte Fundazioa. (2018 febrero 21). *Raquel Meyers* [Vídeo]. Recuperado 8 septiembre 2020, de [<https://vimeo.com/256759590>].
- Bodenhamer, D., Corrigan, J. y Harris, T. (Eds.). (2015). *Deep Maps and Spatial Narratives*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press.
- Carrascosa, X. (2011). Introducción a Inform 7. Recuperado 26 diciembre 2019, de [<https://sites.google.com/site/inform7sp/>].
- Chris Marker. Immemory Archives. (s.f.). Recuperado 10 enero 2020, de [<https://chrismarker.org/immemory/>].
- Club de Aventuras AD (CAAD). (s.f.). *Jugadores*. Recuperado 18 abril 2020, de [<https://www.caad.es/paginas/jugadores.html>].
- Córdova, C. (1991). You Are Alice in Virgin Mastertronic's PC Version Of Carroll's Wonderland. *PC Magazine*, 10(14), 548-549.
- De Certeau, M. (2007). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

- Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2013). *Rizoma (Introducción)*. Valencia: Pre-Textos.
- Didi-Huberman, G. (2010). *Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas?* TF Editores/Museo Reina Sofía. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía TF Editores.
- Didi-Huberman, G. (2014). *Pueblos expuestos, pueblos figurantes*. Argentina: Ediciones Manantial.
- Diputación Provincial de Alicante. (2005). *Guía de Archivos Municipales de Alicante: Benifato, Cañada y Fageca* (Vol. 10). Alicante: Diputación Provincial, Departamento Gestión Documental, Registros e Información.
- Domínguez, C. (2014). Territorio Archivo: la película. En Jiménez Jorquera, A. (Coord./Ed.), *Territorio Archivo* (p. 41-56). León: Fundación Cerezales Antonino y Cinia.
- Enguita, N., Expósito, M. y Regueira, E. (2000), *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Valencia: Ediciones la Mirada.
- Fernández Vara, C. (2009). *The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance* (Tesis doctoral. Institute of Technology, Atlanta, USA). Recuperado 5 abril 2020, de [https://smartech.gatech.edu/bitstream/handle/1853/31756/fernandezvara_clara_200912_phd.pdf?sequence=1&isAllowed=y].
- Galloway, A. (2004). *Protocol: How Control Exists after Decentralization*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Giganto, T. (2019, agosto 9). María Sánchez: “Llevar las instituciones a los pueblos sería solo una tirita”. *LNC*. Recuperado 5 noviembre 2019, de [<https://www.lanuevacronica.com/maria-sanchez-llevar-las-instituciones-a-los-pueblos-seria-solo-una-tirita>].
- Grigar, D. (2005). Twisty Little Passages: an approach to interactive fiction (review). *Leonardo*. 38(2), 162. Recuperado 2 diciembre 2019, de [<https://www.mitpressjournals.org/doi/abs/10.1162/leon.2005.38.2.162>].

- G. Romero, P. (2007). Un conocimiento por el montaje. Entrevista con Georges Didi-Huberman. *Minerva*, 5. Recuperado 8 enero 2020, de [<http://www.circulobellasartes.com/revistaminerva/articulo.php?id=141>].
- Guasch, A.M. (2011). *Arte y archivo*. Madrid: Akal.
- Illuminated Lantern. (s.f.). *1893: A World's Fair Mystery*. Recuperado 29 abril 2020, de [http://www.illuminatedlantern.com/?page_id=106].
- Jerz, D. (2000, enero 27). What is Interactive Fiction? [Entrada blog]. Recuperado 27 abril 2020, de [<https://jerz.setonhill.edu/intfic/>].
- Klein, N. (2015). *Bleeding Through: Layers of Los Angeles, 1920-1986*. Recuperado 26 agosto 2020, de [<https://dornsife.usc.edu/labyrinth/klein/klein.html>].
- Lialina, O. (2020). *Last Real Net Art Museum*. Recuperado 25 agosto 2020, de [<http://myboyfriendcamebackfromth.ewar.ru/>].
- Lupton, C. (2005). *Chris Marker: Memories of the Future*. London: Reaktion Books.
- Manovich, L. (2001). *What Is New Media? The Language of New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Martínez del Vas, J. (2018). *La Aventura Colosal: Historia de las aventuras conversacionales*. Palma de Mallorca: Dolmen.
- Martínez Tribaldos, M.J. (2011). El archivo fotográfico: de documentos de archivo a memorias gráficas de los municipios. *Canelobre: Revista del Instituto Alicantino de Cultura "Juan Gil-Albert"*, 58, 151-158.
- Martín Prada, J. (2010). «*la condición de la imagen digital*». Recuperado 26 julio 2020, de [https://www.juanmartinprada.net/textos/martin_prada_j_la_condicion_digital_de_la_imagen_2010.pdf].
- Martín Prada, J. (2012). Estéticas de la remezcla y de la recreación histórica. En Martín Prada, J. *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (p. 185-199). Tres Cantos, Madrid: AKAL.
- Martín Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Tres Cantos, Madrid: AKAL.
- Mnemosyne: Meanderings Through Aby Warburg's Atlas. (s.f.). Recuperado de [<https://live-warburglibrarycornelledu.pantheonsite.io/about>].
- Mohl, R. (1981). *Cognitive Space in the Interactive Movie Map: An Investigation*

- of Spatial Learning in Virtual Environments* (Tesis doctoral. Education and Media Technology, M.I.T., USA). Recuperado 14 agosto 2020, de [<http://hdl.handle.net/1721.1/15702>].
- Montalvo Gallego, M.B. (2004). *La Narración Espacial: una propuesta para el estudio de los lenguajes narrativos en el arte multimedia* (Tesis doctoral. Universitat Politècnica de València, Comunidad Valenciana).
- Montfort, N. (2004). Interactive Fiction as “Story”, “Game”, “Storygame”, “Novel”, “World”, “Literature”, “Puzzle”, “Problem”, “Riddle”, and “Machine”. En N. Wardrip y P. Harrigan (Eds.), *First Person: new media as story, performance, and game* (p. 310-317). Cambridge: The MIT Press. Recuperado 30 marzo 2020, de [<http://arteca.mit.edu/book/first-person>].
- Montfort, N. (2005a). “Interactive Fiction”, *Electronic Book Review*, April 17. Recuperado de [<https://electronicbookreview.com/essay/interactive-fiction/>].
- Montfort, N. (2005b). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: The MIT Press. Recuperado 2 diciembre 2019, de [<http://arteca.mit.edu/book/twisty-little-passages>].
- Montfort, N. (2007). Riddle Machines: The History and Nature of Interactive Fiction. En Siemens, R. y Schreibman, S. (Eds.), *A Companion to Digital Literary Studies* (267–282). Oxford: Blackwell Publisher. Recuperado 30 abril 2020, de [https://nickm.com/if/riddle_machines.html].
- Montfort, N. (2011). Toward a Theory of Interactive Fiction. En Jackson-Mead K. y Wheeler, J.R. (Eds.) *IF Theory Reader* (pp. 25-58). Boston: Transcript On Press. Recuperado 13 abril 2020, de [<http://www.ifarchive.org/if-archive/books/IFTheoryBook.pdf>].
- Naimark, M. (2012). *Aspen Moviemap*. Recuperado 16 agosto 2020, de [<http://www.naimark.net/projects/aspen.html>].
- Nelson, G. (2001). *The Inform Designer’s Manual*. Illinois: The Interactive Fiction Library. Recuperado 29 marzo 2020, de [<https://www.inform-fiction.org/manual/DM4.pdf>].
- NetArtAnthology. My Boyfriend Came Back From the War. (s.f.). Recuperado 25 agosto 2020, de [<https://anthology.rhizome.org/my-boyfriend-came>]

-back-from-the-war].

- O'Neill, P. (2015). Tracing The Decay of Fiction. Recuperado 26 agosto 2020, de [https://dornsife.usc.edu/labyrinth/o_neill/o_neill.html].
- Puente, A. (2014). Cabos sueltos. En Jiménez Jorquera, A. (Coord./Ed.), *Territorio Archivo* (p. 17-39). León: Fundación Cerezas Antonino y Cinia.
- Rassel, L. (2000). Roseware. En Enguita Mayo, N. Expósito, M., Regueira Mauriz, E. (Coord.), *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta* (p. 87-88). Valencia: Ediciones la Mirada.
- Reed, A. (2011). *Creating Interactive Fiction with Inform 7*. Boston: Course Technology.
- Reed, A. (2015). Telling stories with maps and rules: Using the interactive fiction language "Inform 7" in a creative writing workshop. En Clark, M. (Ed.) *Creative Writing in the Digital Age* (pp. 141-151) London: Bloomsbury Publishing. Recuperado 22 abril 2020, de [<http://www.aaronareed.net/papers/TellingStoriesFinalChapter.pdf>].
- Short, E. (2001, noviembre 29). What's IF? [Entrada blog]. Recuperado 27 abril 2020, de [<http://emshort.home.mindspring.com/whatsif.html>].
- Short, E. (2007, febrero 3). Feelies, Maps, Cover Art [Entrada blog]. Recuperado 27 abril 2020, de [<https://emshort.blog/how-to-play/writing-if/my-articles/feelies-maps-cover-art/>].
- Short, E. (2010, junio 7). So do we need this parser thing anyway [Entrada blog]. Recuperado 27 abril 2020, de [<https://emshort.blog/2010/06/07/so-do-we-need-this-parser-thing-anyway/>].
- Short, E. (2019, mayo 14). Mailbag: Multimedia in Spanish Text Parser IF. [Entrada blog]. Recuperado 6 mayo 2020, de [<https://emshort.blog/2019/05/14/multimedia-in-spanish-text-parser-if/>].
- SpiritAI. (2019, agosto 9). *Beyond branching dialog game mechanics*. Recuperado 27 abril 2020, de [<https://www.spiritai.com/beyond-branching-dialog-game-mechanics/>].
- The Illuminated Lantern. (s.f.). *1893: A World's Fair Mystery*. Recuperado 22 febrero 2020, de [http://www.illuminatedlantern.com/?page_id=106].
- Territorio Archivo. (2020). *Proyecto Territorio Archivo*. Recuperado 24 agosto

- 2020, de [<http://www.territorioarchivo.org/about/>].
- The Interactive Fiction Wiki. (s.f.) *Building a New Interactive Fiction System*. Recuperado 27 abril 2020, de [http://ifwiki.org/index.php/Building_a_New_Interactive_Fiction_System].
- The Labyrinth Project on Interactive Narrative. (s.f.). Recuperado 26 agosto 2020, de [<https://dornsife.usc.edu/labyrinth/about.html>].
- Tyler, J. y Howarth, L. (1983). *Writing your own adventure programs for your microcomputer*. UK: Usborne Publishing Ltd.
- Villaplana Ruiz, V. (2000). Memorias reversibles: diacronías colectivas, voluntades interactivas, reflexiones entrelazadas, *softwares* emocionales desprovistos de inercia frente a la información en *bits*, resistencia y deseo ante la construcción de los *media*. En Enguita Mayo, N., Expósito, M., Regueira Mauriz, E. (Coord.), *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta* (p. 89-108). Valencia: Ediciones la Mirada.
- Warburg, Aby. (2010). *Atlas Mnemosyne*. Tres Cantos: Akal.

> Ficciones Interactivas citadas

- 1893: A World's Fair Mystery*. (2002). Nepstad, P.; Illuminated Lantern Publishing. TADS 2.
- 80 Days*. (2014). Jayanth, M; Inkle. Inklewriter.
- Adventure*. (1976). Crowther, W. y Woods, D. FORTRAN.
- Blue Lacuna*. (2009). Reed, A. Glulx/Inform 7.
- Chichén Itzá*. (1991). Medina, J.M., Samudio, A. y Zarco, F.; Aventuras AD. DAAD.
- City of Secrets*. (2003). Short, E. Glulx/Inform 6.
- Copérnico 86*. (2020). Carrascosa, X. Glulx/Inform 7.
- Counterfeit Monkey*. (2012). Short, E. Glulx/Inform 7.
- Curses*. (1993). Nelson, G. Z/Inform 5.
- Depression Quest*. (2013). Lindsey, P., Quinn, Z. y Schankler, I. Twine.
- Don Quijote*. (1987). Blecua, J., Cubedo, J. y Cubedo, P.; Dinamic. GAC.
- Galatea*. (2000) Short, E. Z/Inform 6.

Hadean Lands. (2014). Plotkin, A. Inform 7.

Jigsaw. (1995). Nelson, G. Z/Inform 6.

La Diosa de Cozumel. (1990). Carrión, F., Gilberts, T., Darder, J.A., Marqués, C. y Samudio, A.; Aventuras AD. DAAD/PAW.

Los Pájaros de Bangkok. (1988). Aragones, J., Cubedo, J. y Escalante, F.; Dinamic. GAC.

Los Templos Sagrados. (1991). Marqués, C., Medina, J.M., Samudio, A. y Zarco, F.; Aventuras AD. DAAD.

Metamorphoses. (2000). Short, E. Z/Inform 6.

Mystery House. (1980). Williams, K. y Williams, R.; On-Line Systems.

Redemption. (2003). Fischer, K. Z/Inform6.

Shade. (2000). Plotkin, A. Z/Inform 6.

Spider and Web. (1998). Plotkin, A. Z/Inform 6.

The Cove. (2000). Fischer, K. Z/Inform 6.

The Fire Tower. (2004). Lott, J. Z/Inform 6.

The Matter of the Monster. (2011). Plotkin, A. Undum.

The Pawn. (1985). Gordon, K., Kemp, P., Quilley, G., Steers, H., y Steggles, R.; Magnetic Scrolls.

Wonderland. (1990). Bishop, D., Coles, B., Findley, P., Gordon, K., Huddy, R., Lacey, S., Rabson, D., Sinclair, A., Steers, H. y Taylor, M.; Magnetic Scrolls.

Zork. (1980). Blank, M. y Lebling, D.; Inforcom. Z/ZIL.

> Índice de imágenes

Figura 1. Barceló, E. (2020). Usos y modificaciones de la plaza mayor del pueblo de La Canayda [Imagen digital].

Figura 2. Barceló, E. (2020). Conversión de analógico a digital [Imagen digital].

Figura 3. Sailko. (2007). Giotto, tre scene dagli afferschi di Assisi [Imagen digital]. Recuperado 15 agosto 2020, de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Giotto,_tre_scene_dagli_afferschi_di_assisi.jpg#filehistory].

Figura 4. Wootton, W. (2020). Aby Warburg, Bilderatlas Mnemosyne, panels

6 & 77 (recovered) [Imagen digital]. Recuperado 11 agosto 2020, de [https://www.hkw.de/en/programm/projekte/2020/aby_warburg/bilderatlas_mnemosyne_start.php].

Figura 5. Foresman, P. (2009). Line art drawing of rhizome [Dibujo]. Recuperado 11 agosto 2020, de [[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rhizome_\(PSF\).png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rhizome_(PSF).png)].

Figura 6. Galloway, A. (2004). Distributed Network [Dibujo].

Figura 7. Territorio Archivo. (2020). Álbum [Imagen digital]. Recuperado 25 agosto 2020, de [<http://www.territorioarchivo.org/album/>].

Figura 8. Territorio Archivo. (2020). Folcsonomías [Imagen digital]. Recuperado 25 agosto 2020, de [<http://www.territorioarchivo.org/folcsonomias/>].

Figura 9. Tornero, M.A. (2018). Foto de grupo I [Imagen digital]. Recuperado 23 agosto 2020, de [<http://www.archivorastro.com/participantes#miguel-angel-tornero>].

Figura 10. Mohl, B. (1980). The Aspen Moviemap experienced in the “Media Room” at the Architecture Machine Group, MIT, c1980. The “traveler”, seated in an instrumented armchair, controls speed and direction of travel. Touch screens displaying map and aerial views allow access to additional multimedia material [Fotografía]. Recuperado 16 agosto 2020, de [<http://www.naimark.net/writing/aspen.html>].

Figura 11. Wamhof, F. (1996). Olia Lialina, My Boyfriend Came Back from the War [Imagen digital]. 25 agosto 2020, de [<https://anthology.rhizome.org/my-boyfriend-came-back-from-the-war>].

Figura 12. *Immemory* a cd-rom by Chris Marker [Fotografía]. (s.f.). Recuperado 25 agosto 2020, de [<https://chrismarker.org/immemory/>].

Figura 13. [Captura de pantalla de *Immemory*]. (s.f.).

Figura 14. Marker, C. (1998). Palais des Beaux-Arts (Bozar) [Dibujo]. Recuperado 25 agosto 2020, de [<http://archive.constantvzw.org/events/e08/r.html>].

Figura 15. The Labyrinth Project. (2001). Bleeding Through: Layers of Los Angeles, 1920-1986 [Imagen digital]. Recuperado 26 agosto 2020, de [<https://dornsife.usc.edu/labyrinth/klein/klein.html>].

- Figura 16. The Labyrinth Project. (2002). The Decay of Fiction [Imagen digital]. Recuperado 26 agosto 2020, de [https://dornsife.usc.edu/labyrinth/o_neill/o_neill.html].
- Figura 17. Nepstad, P. (2010). 1893: A World's Fair Mystery (Cover Art) [Fotografía]. Recuperado 25 agosto 2020, de [http://www.illuminatedlantern.com/?page_id=106].
- Figura 18. Plotkin, A. y Albaugh, L. (s.f.). An entire strategy guide on a single postcard [Imagen digital]. Recuperado 16 junio 2020, de [<http://pr-if.org/doc/play-if-card/>].
- Figura 19. A conversation with the ELIZA chatbot [Fotografía]. (s.f.). Recuperado 16 junio 2020, de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ELIZA_conversation.jpg].
- Figura 20. Roy, S. (1982). Map of Zork. Recuperado 16 junio 2020, de [[https://www.caad.es/sites/default/files/descargas/Juegos/Glulx/Map%20\(Eng\).jpg](https://www.caad.es/sites/default/files/descargas/Juegos/Glulx/Map%20(Eng).jpg)].
- Figura 21. Ingold, J. (2007) Dead Cities [Imagen digital]. Recuperado 21 marzo 2020, de [<https://emshort.blog/2010/06/07/so-do-we-need-this-parser-thing-anyway/>].
- Figura 22. Colossal Cave Adventure running on a PDP-11/34 displayed on the VT100 console [Imagen digital]. (2014). Recuperado 16 junio 2020, de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Colossal_Cave_Adventure_on_VT100_terminal.jpg].
- Figura 23. Wichary, M. (2012). Zork [Imagen Digital]. Recuperado 16 junio 2020, de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zork_photo.jpg].
- Figura 24. On-Line Systems. (2005). Mystery House - Apple II render emulation [Imagen digital]. Recuperado 16 junio 2020, de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mystery_House_-_Apple_II_render_emulation_-_2.png].
- Figura 25. Magnetic Scrolls. (2016). River Bank [Imagen digital]. Recuperado 16 junio 2020, de [<https://msmemorial.if-legends.org/mschronicles/games/wondrlnd/wgraphic/wgrap.htm>].
- Figura 26. Pantalla Spectrum [Imagen digital]. (2015). Recuperado 17 junio

- 2020, de [http://www.quijote.tv/JUEGO_PC.htm].
- Figura 27. Planseldon. (2008). Pantallazo Carvalho Spectrum [Imagen digital]. Recuperado 16 junio 2020, de [<http://wiki.caad.es/Archivo:Pajaros-spec.gif>].
- Figura 28. Planseldon. (2008). Pantallazo de la Diosa (Atari ST) [Imagen digital]. Recuperado 17 junio 2020, de [http://wiki.caad.es/Archivo:Diosa_pantallazo.jpg]
- Figura 29. Quinn, Z. (2014). Part of one of the encouters [Imagen digital]. Recuperado 16 junio 2020, de [<http://www.depressionquest.com/#work-section>].
- Figura 30. Nelson, G. (2020). Captura de pantalla de Inform [Imagen digital].
- Figura 31. IFTF. (2020). Twine logo [Imagen digital]. Recuperado 21 agosto 2020, de [<http://twinery.org/>].
- Figura 32. Baptiste, P. (2010). Nick Montfort [Imagen digital]. Recuperado 19 junio 2020, de [[https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nick_Montfort_\(4631588405\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nick_Montfort_(4631588405).jpg)].
- Figura 33. Scott, J. (2007). Image of Andrew Plotkin from GET LAMP [Imagen digital]. Recuperado 19 junio 2020, de [<http://www.ifwiki.org/index.php/File:Gl-plotkin.jpg>].
- Figura 34. Collins-Sussman, B. (2010). Interactive fiction writer Emily Short at PAX East, Boston [Imagen digital]. Recuperado 19 junio 2020, de [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Emily_Short.jpg].
- Figura 35. Reed, A. (s.f.). Aaron A. Reed [Imagen digital]. Recuperado 19 junio 2020, de [<http://aaronareed.net/>].
- Figura 36. Carrascosa, X. (2020). Presentación de mi canal en Youtube [Imagen digital]. Recuperado 19 junio 2020, de [<https://www.youtube.com/channel/UCQB81OOFRppetTamFds-dQg>].
- Figura 37. Armas, S. (2020). Portada fanzine del CAAD nº51, tercera época, editado en PDF para web [Imagen digital]. Recuperado 21 junio 2020, de [https://wiki.caad.es/Archivo:CAAD_51.jpg].
- Figura 38. Barceló, E. (2020). Ejemplo de la interfaz de CAMINOS en diferentes plataformas [Imagen digital].

ANEXOS

En este apartado mostraremos los modelos de plantillas, fichas, autorizaciones y otros materiales mencionados en la metodología que hemos ido desarrollando durante las distintas fases del proyecto y que nos han servido para varios fines.

Estos documentos se encuentran disponibles en la carpeta de Drive del presente Trabajo Final de Máster: [<https://drive.google.com/drive/folders/1QIEHMhVJ7LKsINNOoAsJQ6jzajYXQ1ya?usp=sharing>].

> Ficha

Cada una de las imágenes del archivo dispone de una ficha con la información sobre el tipo de documento, su origen, técnica, contenido y observaciones. Estamos planteando de qué manera vincular esta información incluida en las fichas con las imágenes que aparecen en la ficción interactiva, donde de momento no hemos querido hacer referencia a estas cuestiones técnicas sino que las imágenes aparecen junto con las descripciones desarrolladas en el guion.

Tipo de documento:			
	IDENTIFICACIÓN	Autor:	
		Colección:	
		Título:	
		Fecha:	
	TÉCNICA	Tamaño:	
		Color:	
	CONTENIDO	Descripción del contenido:	
		Personas que figuran:	
		Lugar:	
		Descriptorios subjetivos:	
	NOTAS	Observaciones:	

> Autorización

AUTORIZACIÓN PARA LA CESIÓN DE COPIAS EN DIGITAL DE MATERIAL FOTOGRAFICO

El firmante, por la presente, declara:

Que es propietario de las imágenes que aporta para su digitalización y que se relacionan en el anexo.

Que en caso de que tales documentos estén protegidos por la Ley de Propiedad Intelectual (Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril), es titular de los mismos y, hasta donde se conoce, la obra no infringe los derechos de autor de ninguna otra persona o entidad.

En caso de cotitularidad, declara asimismo, que tiene el consentimiento del resto de coautores, de tal manera que se hace responsable de los perjuicios que puedan derivar de la ausencia de dicho consentimiento.

Que cede a favor de la responsable, Estela Barceló Molina (DNI 20054284D), los derechos de reproducción y comunicación pública de los documentos aportados para la realización de un trabajo de investigación en el ámbito universitario y la posible creación de un Archivo Fotográfico, con arreglo a las siguientes.

CONDICIONES

PRIMERA: La responsable digitalizará y podrá difundir la documentación aportada por los ciudadanos en portales destinados a la divulgación de este proyecto u otros proyectos de carácter divulgativo (exposiciones, publicaciones...).

SEGUNDA: La responsable custodiará una copia digital de la fotografía o fotografías cedidas.

TERCERA: Las imágenes generadas formarán parte de la base de datos del archivo personal de la responsable, desarrollado sin ánimo de lucro, con la intención de que en un futuro sirva para constituir un fondo documental de interés para todo aquél que quiera documentarse.

CUARTA: El propietario/a pone a disposición de este proyecto las obras indicadas en la presente autorización por el tiempo que fuera necesario para su digitalización (que será, en todo caso, el menor tiempo posible). La responsable se compromete a devolver las fotografías al término de su digitalización en el mismo estado de conservación en que las recibió.

QUINTA: En el caso de que el propietario/a decida enviar directamente una copia digital de las fotografías originales, estas serán tratadas de igual manera que las cedidas para su digitalización.

SEXTA: En cualquier momento la persona autorizante podrá revocar el consentimiento concedido a través de esta autorización dirigiéndose a la responsable para que elimine la imagen de la base de datos del archivo, así como de los medios digitales en los que se haya divulgado. En este caso, también se procederá a la cancelación de los datos identificativos de la persona autorizante que hayan sido objeto de tratamiento para gestionar los fondos digitales.

SÉPTIMA: La responsable podrá suspender los efectos de esta autorización en caso de que un tercero haga prevalecer algún derecho sobre todo o parte de la obra u obras y el propietario/a no pueda garantizar el ejercicio de los derechos que cede en virtud de la presente autorización.

OCTAVA: La responsable no se hace cargo de los derechos de imagen que pudieran corresponder a terceros por razón de la documentación gráfica aportada. A estos efectos, se dispondrá de las funcionalidades tecnológicas para subsanar estos casos.

NOVENA: La responsable se reserva el derecho a no incluir determinados documentos si no los considera aptos para los fines del proyecto.

DÉCIMA: La responsable se compromete a:

- No copiar, reproducir ni reenviar la fotografía de que se trate, o una representación de la misma, bajo ningún concepto con el fin de revenderla;
- No utilizar esa fotografía de modo que contravenga la dignidad y el respeto humanos;
- No utilizar las fotografías con el fin de promocionar productos ajenos al proyecto;
- Respetar el significado y el contexto de las fotografías;
- Citar la procedencia de las mismas.

La Canyada a de de 2020

CEDENTE

Nombre:

DNI:

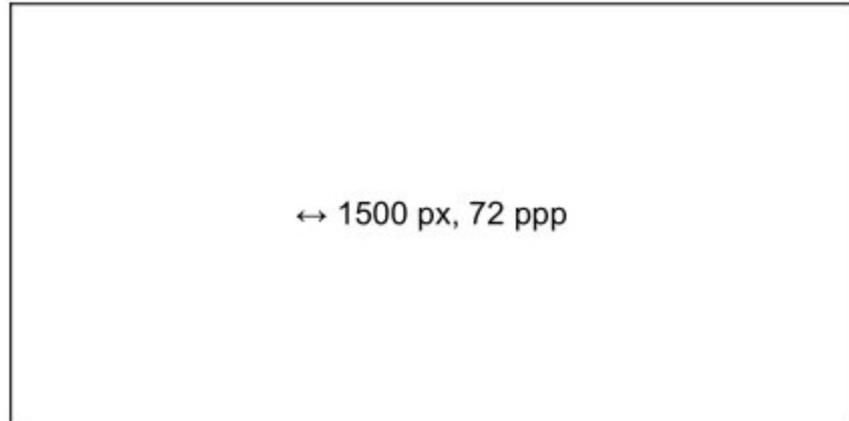
Fdo:

> Plantillas

PLANTILLA LOCALIDADES

Nombre Localidad (location / room):

Región (region):



Descripción (description):

-

Personaje/s (character/s):

Escenario (scenery):

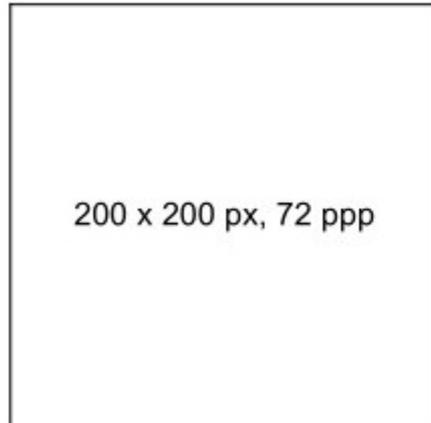
Objeto/s (item/s):

Acciones (actions):

Salidas (exits):

PLANTILLA PERSONAJES

Nombre Personaje (character / person):



Sinónimos (synonyms):

Descripción (description):

-

Localidad (room):

Relaciones (relations):

Estado (state):

Escenas (scenes):

Tipología de personaje:

- Persona (person)
- Gente (people)
- Mujer / Niña (woman)
- Hombre / Niño (man)
- Animal (animal)
- Patrullero (patroller)
- Otro (other)

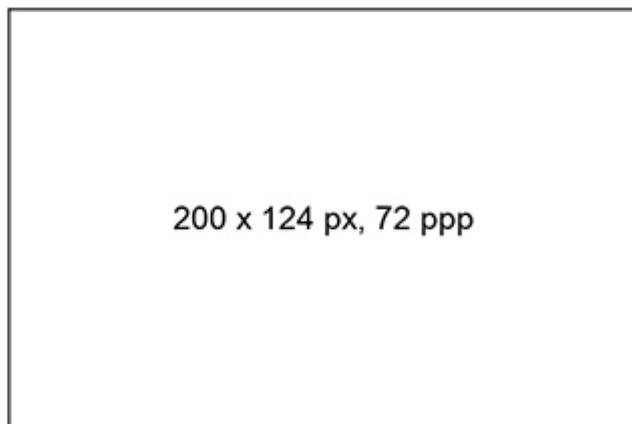
PLANTILLA OBJETOS

Objeto (object/ item):

Nombre impreso (printed name):

Nombre impreso en plural (printed plural name):

Artículo indefinido (indefinite article):



Sinónimos (synonyms):

Apariencia inicial (initial appearance):

-

Descripción (description):

-

Localidad (room):

Posición (position):

Opuesto (opposite):

Clase (kind):

- Contenedor (Container)
- Cosa (Thing)
- Dirección (Direction)
- Dispositivo (Device)
- Habitación (Room)

- Puerta (Door)
- Telón de fondo (Backdrop)
- Vehículo (Vehicle)
- Otra:

Propiedades (properties):

- Abierto (Open)
- Cerrado (Closed)
- Bloqueado (Locked)
- Desbloqueado (Unlocked)
- Comestible (Edible)
- Incomible (Inedible)
- Descrito (Described)
- No descrito (Undescribed)
- Empujable entre habitaciones (Pushable between rooms)
- Encendido (Switched on)
- Apagado (Switched off)
- Encubierto (Conceal)
- Visible (Visible)
- Iluminado (Lit)
- Apagado (Unlit)
- Iluminado (Lighted)
- Oscuro (Dark)
- Manejado (Handled)
- Marcado para el listado (Marked for listing)
- Sin marcar para el listado (Unmarked for listing)
- Mencionado (Mentioned)
- No mencionado (Unmentioned)
- Periódico (Recurring)
- No periódico (Non-recurring)
- Portátil (Portable)
- Fijo (Fixed)
- Puede contener al jugador u otro personaje (Enterable)
- No soporta al jugador (Not Enterable)
- Se puede abrir (Openable)
- No se puede abrir (Unopenable)
- Transparente (Transparente)
- Opaco (Opaque)
- Usable (Wearable)
- Visitado (Visited)
- No visitado (Unvisited)

- Visitado (Visited)
- No visitado (Unvisited)
- Otra:

Relaciones (relations):

Estado (state):

Acciones (actions):

- Soltar (Dropping)
- Poner (Putting)
- Comer (Eating)
- Insertar (Inserting)
- Ir (Going)
- Introducirse (Entering)
- Salir (Exiting)
- (Getting off)
- Mirar (Looking)
- Examinar (Examining)
- Buscar (Searching)
- Bloquear (Locking)
- Desbloquear (Unlocking)
- Switching on
- Switching off
- Opening
- Closing
- Giving
- Showing
- Throwing
- Touching
- Pulling
- Pushing
- Apretar (Squeezing)
- Burning
- Waking up
- Thinking
- Smelling
- Listening
- Tasting
- Cutting
- Jumping

- Drinking
- Balancearse (Swinging)
- Rubbing
- Comprar (Buying)
- Cantar (Singing)
- Escalar (Climbing)
- Beber (Drinking)
- Dormir (Sleeping)
- Coger (Taking)
- Vestir (Wearing)

> Transcripción

Iniciando la transcripción de

C A M I N O S

Identification number: //A0036DB9-0D50-422B-9905-0E01FD45D0ED//
Interpreter version 0.4.1 / VM 3.1.0 / Library serial number 080126
- Librería I6 Española 1010.29, basada en InformATE!
Standard Rules version 2/090402 by Graham Nelson
Spanish version 1/110206 by Sebastian Arg (basada en InformATE! de Zak)
Exit Descriptions SP version 2 by Matthew Fletcher
Simple Graphical Window version 8 by Emily Short
Location Images version 1/150410 by Emily Short
Graphical Window Animation version 3 by Erik Temple
Patrollers Sp version 11 by Michael Callaghan
Glulx Text Effects version 4 by Emily Short

>mirar

El Castell

Esta calle comprende desde la transversal calle La Huerta hasta el lateral Este de la plaza (por arriba). Con los años la longitud de este tramo ha acusado algunos cambios

Salidas: norte, noreste y oeste.

>n

Fuente de la tía Remedios

Esta fuente suministra agua potable. En sus azulejos está representado el Bautismo de San Juan Bautista.

Salidas: oeste, sur hacia El Castell, este y norte.

>examinar fuente

No veo eso que dices.

>* la fuente no está implementada

Anotado.

>o

Calle Mayor

Esta calle es una de las arterias principales de la población.

Salidas: oeste, este hacia Fuente de la tía Remedios, sur y norte.

>o

Plaza Mayor

Estás en la Plaza Mayor, el centro de la población. Frente a ella, la Iglesia parroquial de san Cristóbal se presenta perfectamente integrada en el conjunto de viviendas.

Para entrar y salir de la Iglesia tienes que atravesar un portón de madera.

Hay una fuente pública cerca donde puedes beber agua, siempre que abras el grifo.

Puedes ver también a un niño aquí.

Salidas: noroeste, oeste, este hacia Calle Mayor y sur.

>mirar niño

un niño juega en la Cercanías Plaza.

>* error de concordancia
Anotado.

>s

Falda Montaña

Te encuentras al pie de una montaña con multitud de pinos. La Plaza Mayor se encuentra al norte, cuesta abajo. Desde tu posición distingues un depósito de agua al sur y una pequeña capilla en dirección este.

Puedes ver una ardilla aquí.

Salidas: norte hacia Plaza Mayor, este hacia El Castell, sur y sureste.

>e

El Castell

Esta calle comprende desde la transversal calle La Huerta hasta el lateral Este de la plaza (por arriba). Con los años la longitud de este tramo ha acusado algunos cambios

Salidas: norte hacia Fuente de la tía Remedios, noreste y oeste hacia Falda Montaña.

>o

Falda Montaña

Te encuentras al pie de una montaña con multitud de pinos. La Plaza Mayor se encuentra al norte, cuesta abajo. Desde tu posición distingues un depósito de agua al sur y una pequeña capilla en dirección este.

Puedes ver una ardilla aquí.

Salidas: norte hacia Plaza Mayor, este hacia El Castell, sur y sureste.

>* en dirección este no hay ninguna capilla, esta está al so
Anotado.

>examinar pinos

Los pinos están cargados de piñas. Las ardillas van por los pinos a las piñas. No hace mucho era raro ver ardillas en la zona.

>mirar ardilla

Una ardilla se aproxima hacia tí...

>s

Depósito de Agua

Desde el depósito ves la Iglesia.

Salidas: norte hacia Falda Montaña.

>examinar iglesia

No veo eso que dices.

>* la iglesia debería ser un backdrop visible desde la montaña
Anotado.

>script off

Fin de la transcripción.

