

Daniel Wark

La Ficción Vectorial



Herramientas prácticas para creativ@s de
ficción audiovisual en la era digital

La ficción vectorial

Herramientas creativas (y prácticas) para Showrunners independientes

Temporada 4: LA FICCIÓN VECTORIAL

4X01 El propósito de una narrativa vectorizada.

4X02 Cómo vectorizar una narrativa audiovisual en 5 pasos.

1. Elección de una idea con potencial de expansión
2. Elementos de la narrativa
3. El Vector de Interacción Principal (VIP)
4. Primer bloque de contenido
5. Bucle de feedback

INTRODUCCIÓN

Hablamos constantemente de introducir a la audiencia en la historia que estamos contándoles para que formen parte activa de la misma. Hemos visto cómo desarrollar la operativa para llevar a la práctica esta integración a través de romper el contenido en módulos y así generar los espacios físicos y temporales donde los usuarios pueden establecerse dentro de nuestros relatos digitales. Hemos analizado estrategias ágiles de producción, los códigos y formatos por los que puede verse y expandirse una narrativa líquida y fractal. Incluso hemos discurrido todas y cada una de las casuísticas que pueden generarse a consecuencia de sacar al espectador de su pasividad y ofrecerle la responsabilidad compartida de co-crear particiones claves de nuestra narrativa.

Pero lo que no hemos hecho aún es abordar la relación de absoluta dependencia para el éxito de nuestro movook que todo lo anterior tiene con la forma de concebir la propia historia, a fin de que esta pueda acoger de forma natural una comunidad de usuarios participativa dentro de sí misma y crecer desarrollándose junto a ella como una única entidad en evolución. En este cuarto volumen de la serie de materiales teóricos movook vamos a estudiar exclusivamente este punto, desmenuzándolo hasta descomponer sus partículas elementales y así ayudarte a sistematizar un proceso creativo que nazca infaliblemente preparado para modularizarse y contener en su interior al usuario. La diferencia entre que un material admita su expansión co-creativa y que esta le sea co-esencial es determinante. Aquí aprenderemos a generar esta esencia compartida de forma totalmente orgánica e infinitamente replicable a cualquier proyecto nuevo que emprendas.

D. Wark

4X01 El propósito de una narrativa vectorizada

Cuando contamos una historia a alguien, ya sea de manera oral, escrita o en un soporte audiovisual, lo que por norma general pretendemos es entregar una información en forma de relato que provoque una respuesta emocional o intelectual en el receptor. Para ello nos servimos de un tablero temporal en el que colocar las piezas que luego ofreceremos en su orden de causa-efecto, en el inverso o de la manera que nos resulte más atractiva para sorprender, interesar y emocionar a nuestro público. En realidad el verdadero campo de trabajo de un creativo no es nuestro escritorio, ni siquiera los elementos propios y característicos de nuestra historia, sino la mente de nuestro receptor. Es allí y solo allí donde van a encenderse los escenarios, los personajes y los conflictos. Es en el interior de la conexión entre la información y la percepción de un sujeto consciente donde ocurre la historia. Fuera de allí solo hay un vacío inerte donde la vida no existe, por lo tanto siempre creamos en el interior de la mente de un único espectador.

Es en estos engranajes perceptivos del destinatario donde se dota de sentido a cualquier propuesta narrativa, todo depende de cómo llegue la información a sus núcleos de procesamiento, descodificación y razonamiento deductivo. Cuando se trata de una narrativa lineal, ya sea simple o compleja, explicada en una línea temporal continua, discontinua, alternada, paralela, directa, indirecta o inversa, lo único que necesitamos tener en cuenta es que dichos procesos mentales del receptor tendrán que reorganizar el relato de una manera determinada o de otra, pero el objetivo finalmente siempre será el mismo: alcanzar el sentido completo de la información colocando las causas detonantes primero y las consecuencias resultantes después, para obtener una comprensión razonable de cada parte dentro del todo. Es decir, un relato continuo y ordenado en una secuencia temporal inalterada contribuye a mantener al espectador en actitud pasiva, mientras que un material discontinuo y desordenado obliga al receptor a tomar parte activa en la comprensión de la información. No es, por tanto, una

elección, el usuario es activado por medio del propio material sin que este decida por separado hacerlo o no hacerlo. Su mente -como hemos dicho, el único lugar donde sucede algo- lee (ve) la historia propuesta de forma activa como un modo de razonamiento comprensivo opuesto en su naturaleza a la comprensión pasiva, utiliza los mismos recursos en ambos casos pero la manera de usarlos es completamente distinta.

No podemos perder de vista nunca esta idea pues nos ayudará a gobernar muy fácilmente nuestras narrativas y recalculas su rumbo cada vez que necesitemos hacer uso de ella. Debes preguntarte: ¿esta propuesta, línea argumental o desarrollo de conflicto es material para la mente holgazana o por el contrario detona los mecanismos activadores de la mente participativa?. En las narrativas fragmentadas modulares, sí pretendes que realmente funcionen, siempre debes responder afirmativamente al segundo término de la disyuntiva anteriormente planteada. En el caso de que no puedas hacerlo, es también una estupenda noticia porque habrás descubierto que tienes en tu contenido una línea de perfil bajo en la que puedes trabajar hasta convertirla en un activo que suma en lugar de restar. Porque todo aquello que en una ficción conectada modular no despierte la actividad del usuario no es material neutro, son particiones que tiran del contenido completo hacia abajo y ponen a las mentes que queremos despertar en posición de adormecerse. Y si tu comunidad se duerme, tu sistema SNT (Sistema Narrativo Transdigital) se extingue hasta no quedar de él más que ruinas y desolación.

Observa que estamos utilizando un ejemplo que conocemos bien, los discursos narrativos que se exponen en uno o varios episodios, siempre acotados entre un comienzo y un final que delimitan la exposición de los elementos y su organización. El objetivo es extrapolarlo ahora a una narrativa líquida, indefinida y multinivel que no solo no tiene límites sino que ni siquiera entiende qué es eso. Puede parecer muy complejo, pues se trata de abandonar la bidimensionalidad de la línea narrativa como si esta fuera un espejo al que golpeamos en el centro con un martillo. Fragmentos de diferentes formas y tamaños vuelan como proyectiles

ocupando diferentes posiciones respecto del observador. Unos, al salir despedidos, se elevarán por encima, otros por detrás, algunos permanecerán en grupos, otros aislados. Si detenemos en un fotograma tridimensional esta imagen de un millón de fragmentos diferentes entre sí, pero que desde el más pequeño al más grande componen la imagen total (el espejo) de una narrativa que sin alguno de ellos estaría incompleta, tendremos una aproximación simbólica a lo que queremos decir cuando hablamos de narrativas modulares que incluyen a la audiencia, pues el espectador que ha de reconstruir el espejo a partir de sus partes, queda envuelto en los fragmentos y deja de ser espectador para tomar acción intelectual como constructor por forzosa necesidad.

Empiezas a entender que los fragmentos grandes del espejo que han quedado inmóviles en el marco después del impacto son los episodios (lo que en la Ficción Modular llamamos «contenido matriz») y todo el resto de piezas que hay que encajar como un puzzle entre ellos son los módulos de extensiones y expansiones con los que completar la experiencia inmersiva en los diferentes mundos conectados a través de tu historia. Los episodios son intocables, los fragmentos volátiles los llevarán tus usuarios conjuntamente de nuevo dentro del marco y los colocarán en su lugar. Pero para esto, -y esta es la clave principal de este manual-, tus usuarios tienen que saber dónde encaja cada pieza. Y para que ellos y ellas puedan saberlo es necesario que previamente se cumplan dos condiciones indispensables:

- 1) Que tú, como diseñador del tablero, del juego y de las piezas sepas perfectamente la función, el objetivo y el lugar en el total que ocupa cada una.
- 2) Que de manera directa o indirecta les guíes y les ayudes a hacer con las piezas lo que quieres que hagan con ellas.

Así de sencillo. Como en la vieja tradición narrativa, tú manejas los elementos y los dispones en función de un plan preestablecido. La

diferencia más importante es que en las narrativas modulares, en tus planes tienes que tener en cuenta que van a ser otros los que terminen el trabajo y que esos otros son los mismos para quienes estás creando todo ese mundo de ficción. Por eso necesitan saber qué tienen que hacer, no es suficiente activarles si no se les dice para qué, incluso cómo tienen que hacerlo. Existe, por supuesto, la posibilidad de trabajar cada extensión o expansión diegética de forma independiente, y poner intención en que el propio contenido del módulo dirija la acción de los usuarios de forma inequívoca, pero no es de luego un modelo que os aconsejemos. Las probabilidades de que el usuario perciba incoherencias en el global y no sepa cuál es su lugar en el cómputo general de la historia son peligrosamente altas.

Y aquí es donde cobra sentido y significado el título de este volumen:

¿De qué manera podemos neutralizar las incoherencias, eliminar las dudas de nuestra audiencia sobre cómo queremos que jueguen con cada parte de nuestro proyecto y al mismo tiempo asegurarnos a nosotros mismos disponer de un navegador de a bordo con el que nunca nos desviemos del rumbo pretendido? Efectivamente, la respuesta es: incluyendo en el centro del proceso del creativo un elemento nuevo al que llamaremos Vector de Interacción Principal (VIP), una brújula infalible que se inserta en el ADN de la historia y “tira” desde dentro de la audiencia en una dirección clara, constante e inequívoca.

En el siguiente episodio, que ocupará el resto de la extensión de este volumen, vamos a ver paso a paso dónde y cómo inyectar el VIP en el proceso de desarrollo de un guión tradicional para que automáticamente este se transforme en un proyecto modular transdigital. Y no solo eso, os desglosaremos también todas las categorías y tipos de VIP que podéis escoger, para que vosotr@s os dediquéis a los más importante, crear mundos de ficción con un poder de atracción tan fabuloso que vuestros fans no quieran salir nunca de allí.

4X02 Cómo vectorizar una narrativa modular en 5 pasos.

En el siguiente episodio, que ocupará el resto de la extensión de este volumen vamos a ver paso a paso dónde y cómo inyectar el VIP en el proceso de desarrollo de un guión tradicional para que automáticamente este se transforme en un proyecto modular transdigital. Y no solo eso, os desglosaremos también todas las categorías y tipos de VIP que podéis escoger, para que vosotr@s os dediquéis a los más importante, crear mundos de ficción con un poder de atracción tan fabuloso que vuestros fans no quieran salir nunca de allí.

Hemos establecido 5 hitos fundamentales en los que dividir el proceso creativo para descomponer en su interior todos aquellos elementos susceptibles de ser desarrollados en actividades modulares, desde la primera idea hasta la entrega (publicación, difusión) de un primer bloque de contenido optimizado para la co-creación junto con la comunidad de usuario que más que acompañarlo, lo completa.

El objetivo es este capítulo es guiarte por un itinerario en el que, si sigues las indicaciones propuestas, te asegurarás de que estás poner en marcha un proyecto potente y preparado para alcanzar el éxito en movook.

PASO 1 ELECCIÓN DE UNA IDEA CON POTENCIAL DE EXPANSIÓN

Una idea es original por ser novedosa y/o original por ser el origen de tu universo narrativo, la idea de la que todo surge y evoluciona es siempre la primera causa, el alfa y el omega de todo lo demás. Dedicamos prácticamente la totalidad del tercer volúmen (La Ficción Creativa) de esta serie a profundizar en la naturaleza y el potencial de las ideas porque de su potencial interno depende en gran medida todo lo demás.

Una idea sin potencial para fractalizarse, desenvolverse y evolucionar será una tierra baldía que no dará opciones a expandirse hacia ningún sitio.

Por tanto, te recomendamos siempre que al valorar una idea tengas en cuenta su capacidad para albergar “submundos parasitables”, es decir, contenidos que los usuarios puedan colonizar, compartir y ayudar a co-crear. En este sentido, en cuantos más (y más ricos) temas, mundos y conflictos sea capaz de proyectarse modularmente una idea, más capacidad fractal tendrá de expandirse y extenderse, lo que favorecerá no solo a la dinamización y la descentralización de la carga semántica de la matriz narrativa sino a la percepción por parte del espectador de un universo verdadero, íntegro, coherente y profundo.

PASO 2 ELEMENTOS DE LA NARRATIVA

La idea escogida demostrará su potencialidad al extraer de ella los componentes de los tres elementos que hemos citado en el paso 1. Estos son los siguientes:

- **Tema:** Aquello sobre lo que pivota y gira todo lo demás, la premisa fundamental que se resume en un *tag-line* pero que puede extenderse *ad infinitum*. Dentro del elemento temático queremos separar 3 componentes fundamentales que aunque funcionan conjuntamente, podemos extender individualmente:

1. **Tema principal:** Cuando alguien pregunta de qué va tu historia, te está interpelando por el principio temático que rige el conjunto. Es lo que ha de mantenerse en la evolución, ya que si se cambia el tema principal por otro, inevitablemente cambia todo el conjunto.

2. **Subtemas:** Si queremos tener un mundo de ficción rico y que se parezca en algo a la vida no puede vivir únicamente de un tema. Una narrativa modular que no incorpore desde su origen la capacidad de explorar más temas además del principal, se verá pronto en graves dificultades para crecer de manera escalable. Por lo tanto, ten muy en cuenta los temas de apoyo porque te brindarán tramas y personajes que además de generar volumen y contexto, pueden abrirte autopistas colaborativas y amplios terrenos para la expansión narrativa.

 3. **Ramificaciones y derivados del tema principal / subtemas:** Observa y no descuides esta premisa porque desde el tema es desde donde todo se fractaliza. Un subtema puede albergar su propio micro-universo, sobre el que al poner el foco se nos abrirán un número ilimitado de posibilidades de expansión. Para acotarlas las dividiremos en los diferentes mundos que trabajaremos en el punto siguiente.
- **Mundos:** Con este término englobamos las esferas temática y local, así como sus determinaciones. De esta manera, a grandes rasgos podemos generar una lista de elementos relacionados con los mundos de nuestra historia, para poder iniciar desde ellos las ramificaciones que creamos oportunas:
 1. **Época y lugar:** Dónde y cuándo tiene lugar nuestra historia puede ser un terreno fertilísimo y abundante en matices. Tanto si se trata de una época histórica real, una ucronía, distopía, o un mundo inventado con su propio tiempo, de estas coordenadas debes sacar petróleo.

 2. **Leyes y elementos particulares:** Anexo al anterior pero independiente e igualmente explorable sin limitación es lo

relacionado con las normas y leyes, las tradiciones, los usos y costumbres de la civilización, familia o grupo que estemos representando en nuestro cuento. Hemos llamado elementos a todo artículo en relación a ellos, ya sean sus utensilios de trabajo, sus vehículos, su arquitectura o vestidos. En una historia medieval, futurista o de zombies de Saturno, siempre puedes hacer interesantísimo todo aquello de lo que se rodean los personajes.

3. **Los personajes:** Qué decir! Si tus personajes son completos y complejos y si además tienes un buen puñado de ellos, siempre, absolutamente siempre vas a tener la garantía de disponer de novedades tanto en la evolución de sus personalidades como en la de sus relaciones (entre ellos, con el entorno, las leyes, su espacio tiempo y los mundos temáticos y locales). Recuerda que los personajes son el pegamento por el que los usuarios quedan unidos a tu historia, el resto de elementos son la carcasa en la que estos se mueven.

4. **Mundo temático:** El tema principal de tu historia vive en un mundo, genera otro dentro de él, forma parte de sí mismo en un nivel más amplio del que mostramos en una historia particular. Si por ejemplo estamos contando la historia de una mujer de 35 años que se prepara para correr una maratón después de llevar 20 años sin ponerse unas zapatillas deportivas, estamos abriendo infinitud de mundos temáticos, desde el puramente psicosocial hasta el más amplio posible relacionado con la práctica atlética. La indumentaria, las rutinas, los circuitos, las dinámicas, forman parte de un mundo que pertenece a la historia pero no a un nivel netamente diegético. Sin embargo con fines de expansión modular aquí, una vez más, hay una veta enorme de la que sacar metales maravillosos y pregunta a la audiencia por sus preferencias, experiencias y anécdotas. ¡A

tod@s nos encanta ser escuchados!, ten esto siempre, siempre en la cabeza al diseñar módulos colaborativos. Pensad que no solo el tema principal tiene su mundo, los subtemas pertenecen a mundos de la misma entidad, que pueden hasta ser de mayor tamaño que aquellos que narrativamente hemos situado en primer término.

5. **Mundo local y macromundo:** Complementarios e igual de importantes que los temáticos son los mundos locales. En la historia anteriormente puesta como ejemplo, imaginemos que la protagonista pone en práctica un plan para transformar su alimentación a una más sana, equilibrada y nutritiva. El mundo temático es obvio, se puede trabajar a muchos niveles sobre el universo de productos bio, proteínas, etc, etc... pero al final, ella irá a desayunar a un local concreto donde sirven zumos naturales sin azúcares, que regenta una chica de su edad que se ha lanzado a la aventura de emprender, con quien hace buenas migas y a la que un buen día le presenta a su padre y, aunque se llevan 30 años de diferencia, comienzan una relación de pareja. Y es que un solo mundo local bien trabajado te puede devolver un universo infinito con sus propios temas, personajes y conflictos. De igual manera las condiciones generales del mundo global afectan a nuestros personajes inevitablemente, en nuestra mano está tratarlas como simples coordenadas en las que respira nuestro mundo narrativo o vocalizar nuestro interés en uno o varios de sus aspectos que puedan interesarnos para extraer de ellos una ampliación de nuestro worldbuilding.

- **Conflictos**

1. **Conflicto principal:** Como bien sabes, el conflicto se compone de relación entre lo que un personajes quiere

conseguir o de lo que quiere desprender y aquello que se lo impide. Cuanto más potente y comprensible sea el conflicto para la audiencia más se identificará con el personaje y más engagement generará con la historia. El conflicto en sí mismo forma parte o está integrado dentro de una tipología o familia de conflictos sobre los que nos interesará profundizar a distintos niveles. En el caso práctico que estamos referenciando, nuestra protagonista decide retarse a sí misma para superar el trauma de la muerte de su familia en un accidente de tráfico. Tiene que superar sus miedos, confiar en sí misma, dar de nuevo una oportunidad al amor, en definitiva, el conflicto principal es un conflicto interno en el que la barrera es ella misma. La psicología, el desarrollo personal, el auto-empoderamiento, la visión terapéutica, etc, etc, son temas de interés para la audiencia a la que nuestro conflicto principal les resulta de interés. Extendámoslos en módulos exclusivamente dedicados a estos temas (extradieгéticos) y ganemos tod@s.

- 2. Subconflictos:** Todo lo dicho anteriormente vale igualmente para los conflictos secundarios, que únicamente lo son porque ponemos más foco sobre unos que sobre otros en nuestra estrategia narrativa matriz. Pero a la hora de extender y profundizar en el mundo temático de uno de los conflictos existentes en nuestra historia no necesariamente tenemos que enfocarnos en el principal, de hecho, si nos expandimos en uno de los secundarios la percepción de la audiencia será de mayor equilibrio en la narrativa global. Por ejemplo, podemos desarrollar una serie dentro de la serie que trate en exclusiva sobre las relaciones de pareja con mucha diferencia de edad entre sus miembros, que recordemos que es un subconflicto que descende de un subtema relacionado con uno de los mundos locales de nuestro universo narrativo. ¡Quien no se expande ilimitadamente es porque no quiere!

- 3. Elementos del conflicto:** Ya tienes claro que estamos poniendo luz y lupa allí donde en la narrativa principal solo mostramos un fondo desenfocado. No obstante, si somos capaces de vincular los elementos de forma coherente y de hacerlos interesantes, nuestra audiencia los disfrutará igual que el resto del contenido. De un conflicto surgen por necesidad incursiones en nuevos mundos temáticos y locales, y en estos hallaremos nuevas vetas de las que extraer material. Nuestra protagonista acompaña a la nueva novia de su padre a una sesión de Yoga para empezar a dominar su mente y afrontar las situaciones de una manera nueva. ¿Os interesa la meditación, la contemplación, queréis conocer los diferentes tipos de práctica del Yoga? Nos salimos de la historia sin salirnos del tema y expandimos mundo temático como un derivado mixto del conflicto principal y uno de los subconflictos.

PASO 3 EL VECTOR INTERACCIÓN PRINCIPAL

Recapitulemos rápidamente y observemos cómo hemos ido desplegando, descubriendo y alumbrando cantidades ingentes de material para expandir y extender nuestra narrativa y permitir que la audiencia interactúe con ella, simplemente habiendo comenzado por una idea en cuyo potencial desde la semilla estaba incluido ya todo lo que podemos desarrollar a partir de ella, sin forzarla y sin añadirle nada que no le sea esencialmente natural. Sin esa idea y su valor potencial, que debemos valorar previamente siempre desde su capacidad modular hacia la matriz y no en sentido inverso, la generación del sistema transdigital se vuelve, evidentemente, mucho más compleja e incluso puede llegar a resultar una tarea enormemente difícil.

Llegado a este punto tenemos un montón de temas, de elementos, de subtemas, mundos locales, conflictos y sus derivados, nuestro usuario está en el centro de un centro comercial repleto de actividades interesantes pero hay algo que aún no sabe y que sin embargo es a lo que, en cuanto lo descubra, va a dar más importancia que a ninguna otra cosa: que puede interactuar con todos y cada uno de los módulos que le rodean, ser parte del todo a través de las partes y colaborar creativamente junto al resto de la comunidad de fans en su desarrollo. Para que nuestros usuarios se sientan aludidos, motivados y activados a participar en cualquier módulo, no solo tienen que reconocer que las particiones incluyen una llamada a la acción que les compete directamente sino que deben saber fundamentalmente **QUÉ acción concreta se requiere de ell@s en cada caso**, o de lo contrario, simplemente no actuarán. Esta es la función única y mágica que aporta el incluir en el núcleo del desarrollo un vector de interacción principal (VIP) que “tire” de la narrativa al mismo tiempo que informa a la comunidad sobre la clase de participación que se requiere de sus miembros.

Si no hemos valorado y decidido QUÉ queremos que haga nuestro usuario en nuestro movook, si nosotros no lo sabemos de antemano y no hemos diseñado cada parte del sistema en función de dicha premisa de acción, no podemos esperar que el usuario sepa qué hacer, ni que a la hora de ponerlo en común con la comunidad nuestro sistema esté preparado para soportar la necesidad de coherencia que determinará la participación o no de los usuarios. Así de importante es incluir o no un VIP entre la descomposición modular de la idea y la creación de los módulos. A continuación os dejamos una tabla con el desglose de los diferentes vectores que hemos identificado para que os inspiréis a la hora de canalizar vuestras narrativas modulares. Como veréis, los VIP analizados son: SELECCIONAR - RELLENAR - DESCUBRIR / RESOLVER - DECIDIR - ORGANIZAR - COLABORAR

Categorías movook (Vectores de interacción del usuario)

SELECCIONAR el contenido a desarrollar

- Se ofrecen múltiples narrativas embrionarias para que la comunidad seleccione las de mayor interés de forma natural.
- Se desarrollan módulos para para medir el interés / desinterés de la comunidad en cada una de las líneas / personajes presentados
- Se profundiza / se expanden las líneas con mayor éxito y se disminuyen / anulan las de menor interés. La selección se realiza de forma natural en función de los datos recogidos de las interacciones de los usuarios en los distintos módulos diseñados a tal efecto.
- Se hace foco en tramas o personajes subdesarrollados en el contenido principal.
- Se testan tramas o personajes para medir su impacto y valorar su incorporación al contenido principal.
- Los personajes / líneas narrativas que mejor funcionen pueden desarrollarse como spin offs de forma independiente / dependiente

RELLENAR huecos argumentales no desarrollados

- Entre las escenas / episodios se omite información relevante cuyas consecuencias se reflejan en la narración principal
- Se generan módulos con información adicional para satisfacer/aumentar la curiosidad del usuario
- Se generan diferentes niveles de conocimiento del relato entre los usuarios. Por consiguiente se generan diferencias de estatus con relación al contenido y al lugar que ocupa el usuario dentro de la comunidad.
- El usuario que únicamente consuma los episodios rellenará los espacios en blanco con elucubraciones personales que desembocarán en contradicciones (llevándolo a la necesidad de informarse)
- El usuario que profundice en la información extendida dispondrá de mayor criterio y se sentirá más comprometido. Orientará a otros desde su conocimiento.

DESCUBRIR / RESOLVER enigmas y misterios

- Desde el contenido principal se abren incógnitas diegéticas en forma de enigma/misterio/pregunta sin respuesta.
- Se generan módulos participativos e interactivos en los que la comunidad se sumergen en el reto y es parte imprescindible para su resolución
- Se engendra un contenido co-creado cuya continuidad se apoya en la naturaleza coral de las resoluciones de los inputs participativos. El usuario percibe que el contenido avanza movido en gran parte por sus acciones.
- La incógnita se genera en la narración principal, se resuelve en la zona participativa y el resultado se incorpora al desarrollo de los nuevos episodios principales. Sin el input de los usuarios no hay avance. Enorme empoderamiento de la comunidad.
- La colaboración de la comunidad consiste en descubrir una solución escondida.
- La colaboración de la comunidad consiste en crear una solución original.
- La incógnita y la resolución se generan en los episodios y los usuarios son invitados a hacer teorías / conjeturas (de las que recoger feedback)

DECIDIR la orientación y el rumbo de trama y personajes

- Todos/Algunos aspectos de la narrativa principal están total/parcialmente supeditados a los designios de la comunidad
- Se generan módulos que exponen completa/parcialmente el devenir de aspectos argumentales así como la evolución de los personajes
- Al quedar la narrativa completamente expuesta se deben establecer con claridad las reglas del juego que todas las partes implicadas deben cumplir sin excepciones.
- Los elementos expuestos a transformación se proponen en módulos participativos basados en opciones que apuntan al contenido principal y se resuelven también en él.
- Se incita a los usuarios a desarrollar propuestas libres con o sin impacto transformador
- Se sondan a la comunidad con o sin impacto transformador sobre nuevos elementos argumentales, escenarios, personajes.
- La comunidad tiene un efecto transformador real en la narrativa, de la que no es independiente. En este modelo, el usuario forma parte de una mente-colmena que gobierna el mundo ficcionado.

ORGANIZAR relato fragmentado o desordenado

- Se propone una narrativa no lineal, compleja, caleidoscópica, que el usuario debe conectar para atribuirle sentido y coherencia.
- Es necesario trabajar el nivel de tensión entre la curiosidad y el desaliento para que los módulos no sean ni irrelevantes ni indescifrables.
- Se generan módulos diseñados para servir como piezas de puzzle, orientando o desorientando a los usuarios, favoreciendo una experiencia personal y al mismo tiempo compartida
- Estos módulos pueden ser independientes o estar conectados entre sí, generando narrativas paralelas "afuentes" que en el momento adecuado desemboquen en el contenido principal, o lo completan significativamente sin afectarlo a nivel argumental.
- Se puede guiar de forma invisible a los usuarios por un itinerario único que reúna las piezas en el orden prediseñado, generando la misma experiencia en cada usuario
- Se pueden desplegar módulos que no dependan de un itinerario concreto pero que al reunirse la información lleven a un idéntico resultado.
- Episodios temáticos / autoconclusivos + extensiones genéricas.
- Puzzle en el que todas las piezas apuntan a un mismo centro. (Todos los viajes, aunque diferenciados en el trayecto, tienen un idéntico destino)
- La arquitectura completa de la narración solo se lleva a cabo en la mente del usuario como resultado de la combinatoria de módulos.
- Se pueden desplegar módulos que no dependan de un itinerario concreto y que al reunir la información generen resultados de UX diferentes.
- Se permite al usuario realizar su propio viaje, separándose de la comunidad para después volver y compartir su experiencia.
- Puzzle sin centro definido en el que el orden de las piezas determina el significado del conjunto. Dicho significado es diferente en función del viaje experimentado por el usuario.

COLABORAR para lograr un objetivo, misión o causa común

- Se establece una meta/objetivo al que llegar y un punto de partida retador que mueva a la acción
- Narrativas puramente lúdicas, aventuras vividas en común
- Objetivos que trascienden el entretenimiento, basados en misiones/causas que generan impacto en el mundo real
- Módulos en los que participa la comunidad entera por una meta común
- Retos que suponen la competición por equipos / grupos
- Retos en los que cada usuario compite individualmente contra el resto por conseguir el objetivo parcial.
- Se diseñan diferentes módulos orientados a implicar a los usuarios para avanzar hacia la meta objetivo con diferentes etapas y micro-metas.
- La información resultante de los retos colaborativos se transforma en sustancia narrativa para generar nuevas propuestas interactivas.

PASO 4 PRIMER BLOQUE DE CONTENIDO

Ahora que los elementos derivados de la idea (temas, personajes, mundos, conflictos, etc) se han fusionado con el Vector de Interacción Principal, podemos distribuir la aleación de ambas fuerzas en los diferentes módulos con la seguridad de que los usuarios serán guiados y dirigidos por el VIP, sabiendo qué se espera de ellos en términos generales (que resuelvan, seleccionen, descubran, organicen, etc) y así podrán centrar su atención en los requerimientos específicos de cada módulo en concreto. Debes tener en cuenta que no necesariamente todos los módulos compartirán el VIP general, ya que, por ejemplo, en un movook cuyo VIP sea decidir la orientación de la trama podemos crear un módulo que tenga como objetivo resolver un enigma o rellenar huecos argumentales estratégicamente vacíos a este efecto. Tu audiencia te agradecerá la variedad, pero siempre dentro de una coherencia general que les haga sentirse confortables. Lo ideal es conseguir la mezcla perfecta entre estabilidad y aventura inesperada.

PASO 5 BUCLE DE FEEDBACK

Cuando ponemos todo este contenido, los episodios y los módulos participables, a disposición de la comunidad de usuarios, estos empezarán a habitarlos, a vitalizarlos y a jugarlos. Aquí es donde vuestro AT-SMM (Architect@ Transdigital Social Media Manager) tiene que estimular y guiar el diálogo entre usuarios, módulos y narrativa matriz pero principalmente lo que debe hacer es observar y escuchar, y a su vez transformar aquello que vea y oiga en un nuevo sustrato de naturaleza compartida para inyectar e incorporar al siguiente bloque de contenidos.

Y así sucesivamente, del paso 5 volveremos a pasar de nuevo por el paso 2 (el 1, la idea, es desaconsejable que sea alterada pues la pieza nuclear de todo lo demás) consiguiendo la evolución de tramas, personajes, mundos y conflictos se vuelve a introducir en las

turbinas-embudo del VIP y de allí saldrá el nuevo bloque. A partir de la segunda entrega, si hemos incorporado correctamente el feedback, tendremos un sistema que funciona por medio de la autocatálisis co-creativa, es decir, aquello a lo que todo movook que pretenda conquistar las posibilidades que ofrece la aplicación como potencia narrativa, debe aspirar y puede materializar simplemente siguiendo estos sencillos 5 pasos.

¡Reintenvemos la creatividad!



