

En este apartado, como adelantamos, nos proponemos una síntesis comparada de las tradiciones metodológicas de base literaria, audiovisual y propiamente digital-interactiva. El método de trabajo será la aplicación de los modelos más estandarizados de estas (en cuya base se encontrará el ya canónico “Discurso del relato. Ensayo de método” genettiano de 1972, o los no menos preceptivos de Chatman -*Historia y Discurso*, 1972-, enfocado en la estructura narrativa del cine, y de Casseti y Di Chio -*Cómo analizar un film*, 1991-, abierto, a pesar de su título, a todo tipo de experiencias audiovisuales) por una parte al corpus específico de experiencias interactivas que se define en el apartado inmediato dedicado a la Realidad Virtual y, por otra parte, a los corpora interactivos de las narrativas precedentes a los que nos referiremos en el apartado siguiente. Los investigadores, una vez consensuado el prototipo analítico del grupo, ensayarán su aplicación a sus respectivos objetos de estudio con la triple finalidad de señalar con respecto a los mismos:

1) Aspectos y categorías aplicables al relato interactivo.

Enunciación (voz, focalización, nivel narrativo), temporalización y espacialización del mundo virtual ficcional, con la hipótesis de la correspondencia fundamental con la fórmula “en primera persona/en tiempo real/exploración” como paradigma de las ludonarrativas virtuales.

2) Aspectos y categorías problemáticos o incompatibles con la interactividad.

Ante el análisis del tiempo, por ejemplo, para ludólogos como Eskelinen o Juul, el *game-time* es necesariamente una *máquina de estado* que solo se concibe en el tiempo presente de las acciones del jugador, y donde la prolepsis o la analepsis no tendrían cabida, al invalidar la repercusión de aquellas sobre futuros estados del juego o crear el problema de *la máquina del tiempo*, es decir, estados anteriores que modificarían el estado actual y presente del jugador. Dicho de otra manera, el aquí y ahora de la fórmula sincrónica *en tiempo real* que acabamos de mencionar en el apartado anterior.

3) Aspectos y categorías específicos que requiere el lenguaje interactivo.

Avatares, inteligencia artificial (*Hazard*, *Pathfinding*, etc.) y *NPC*, procesos, reglas, mecánicas y programación orientada a objetos presentes en fenómenos o aspectos tales como los *demon*, *trigger* o disparadores, *quick time events*, *scripted events* o eventos de guion, *power-ups*, objetos, entidades y artefactos (o *in-game artifacts*), primitivos de las mecánicas fundamentales, puntos de elección, interludios, cinemáticas, bien generadas con el motor de juego, o bien a través de CGI; así como todo lo relativo a la formalización de los nuevos procesos de ocularización (*first person/third person*), auricularización (externa/interna) y configuración y representación del movimiento (real/teletransporte), el espacio (*seated/room scale*), etc.

Una vez puestas en común las conclusiones de esta fase del trabajo, se procederá a la corrección y desarrollo del modelo, que en una fase posterior se integrará asimismo con el modelo de diseño y prototipado de narrativa desarrollado paralelamente por el equipo del subproyecto 1.