

Creación de aventuras y trabajo en equipo

En el presente artículo revisaremos conceptos básicos sobre roles en la autoría de aventuras conversacionales, los problemas que estos roles suponen, y las posibilidades del trabajo en equipo para la autoría de ficción interactiva.

Autoría y roles creativos

Los trabajos de aventuras conversacionales o de ficción interactiva tienen no pocas diferencias con la literatura tradicional, y su proceso creativo, dejando de lado todo lo relacionado con la distribución y eventual publicación, no escapa a ello.

En el caso de la literatura tradicional, aparte del autor o escritor propiamente tal, antiguamente intervenían un [editor](#), y acaso un corrector ortográfico o de galeras. Estos roles que tradicionalmente formaban parte del proceso creativo literario han ido perdiendo relevancia con el advenimiento de tecnologías cada vez mejores de [corrección ortográfica](#), gramática y hasta sintáctica... por lo que, hoy por hoy, el autor literario suele trabajar (previo a la publicación, insisto) más bien en solitario.

En el caso de la aventura conversacional o ficción interactiva, en cambio, nos situamos en el terreno del [software](#), específicamente en el de los [juegos de aventura](#)... y aquí no hay, necesariamente, un único autor. Como en cualquier [videojuego](#), intervienen no pocos "roles creativos":

- El **diseñador**, origen de la visión creativa detrás del esfuerzo de creación de una aventura, crea el argumento, los personajes y los elementos centrales del relato.
- El **escritor**, que crea los textos que aparecerán durante la interacción con el usuario. Habitualmente, en el caso de las ACs, esta tarea es realizada por el diseñador.
- El **guionista**, que crea las secuencias detalladas de acciones que contendrá el relato interactivo, la relación o dependencias entre estas secuencias, así como los [puzzles](#) asociados a las secuencias y cómo resolverlos.
- El **grafista**, que realiza la creación de imágenes o gráficos para una [aventura con gráficos](#).
- El **programador**, que finalmente codifica el trabajo del escritor, del guionista y del grafista en un lenguaje de programación o en un [sistema de autoría](#).

Además, como se trata de software, se deben agregar los roles asociados al [testing](#):

- El **alfa-tester**, que prueba el juego para buscar y/o encontrar: errores ortográficos, problemas de puntuación, "caídas", errores de sistema (grabar y recuperar partidas), funcionamiento normal de los comandos y problemas técnicos de funcionamiento en general.

- El **beta-tester**, que prueba el juego para verificar que el juego no interrumpe la [inmersión](#), no tiene problemas de [mímesis](#), no tiene "[síndrome de la palabra exacta](#)" y que carece en general de problemas usabilidad: verificar que el juego, en cuanto experiencia lúdica, es *no-indisfrutable*.

Dejando de lado el testing, en que los “roles creativos” no debieran intervenir, tenemos una situación creativa en que debieran participar al menos 4 personas diferentes – lo que rara vez ocurre, especialmente en la escena actual de las ACs *amateur* en español.

Lo más habitual es que, en nuestros ambientes domésticos o a pequeña escala, *el autor es una sola persona*, que realiza todas las funciones de los “roles creativos” arriba descritos, desde la concepción de la idea de la aventura hasta su programación y no pocas veces el alfa-testing también... cuando se hace *alguna* forma de testing (!).

Es así que no es raro que el desarrollo de una aventura, desde su conceptualización hasta su programación, pueda tomarle al autor solitario no desde un mes, en el caso de una aventura corta (que se resuelve en menos de una hora), hasta más de 5 meses, para el caso de una aventura larga (que se resuelve en 3 horas o más). Téngase en consideración, por cierto, que estas son cifras promedio y que se entiende que el autor *amateur* no le dedica más de una hora diaria al trabajo, y no todos los días (“*que de esto no se vive*”).

Trabajo en equipo: la presión de la mesa

Visto lo anterior, y dejando de lado el problema del tamaño actual de nuestra comunidad y su lento crecimiento, no cabe duda de que existen muchos alicientes para que la creación de aventuras sea un esfuerzo realizado por un equipo como el descrito más arriba. Sin duda, con una clara separación de roles, se lograrían mejores resultados, tanto desde el punto de vista de la productividad como de la calidad.

Sin embargo, nos enfrentamos aquí a una situación, elocuentemente sintetizada por [jarel](#) (véase el foro del CAAD, [aquí](#) y [acá](#)), en que *la mayor presión de la mesa está en la punta de las patas, no en los manteles*. Citando textualmente a jarel:

“Para hacer un juego hay tareas que no tienen a otras encima, o tienen menos: hacer los gráficos, la música, el guión... Serían las cosas que se ponen encima de una mesa.

En cambio la programación tiene que ir tomando de todo eso y cargar con ello para integrarlo.

Entonces el programador sería las patas de la mesa, que tienen que soportar el trabajo que todos los demás van despachando encima: el peso de la mesa y el de las tareas puestas sobre ella para integrar en el código.

Aunque más propiamente, el peso gordo es el guión, el plato. Debajo de él van los manteles de los gráficos y el sonido, que reciben presión ahí donde se posa el plato, aunque conservan cantidad de superficie libre y libertad de decisión, y por último la mesa y sus patas, por donde baja todo el peso de lo de arriba.

Es una escala en función de los condicionantes ajenos que te llegan desde arriba a la hora de realizar tu tarea, cuando la división de funciones es estricta.”

En efecto, la triste realidad de la escena actual de la ficción interactiva en Español es que la mayoría de los autores no somos programadores de profesión si no que más bien a la fuerza, algunos con más pericia que otros, pero tan *amateur* en la programación como en la autoría literaria.

Por otra parte, no existen alternativas para la autoría de ACs que no se basen en la programación que sean viables o adoptadas por la comunidad... y nuestra productividad como programadores queda entonces condicionada a estas limitaciones. Quienes utilizan [Inform 7](#) (con su [extensión al español](#) de [INFSP](#)) podrían darnos mayores luces.

Una alternativa, por supuesto, sería traer o atraer programadores de juegos ajenos a la comunidad para que nos ayudaran o derechamente subsidiaran en las labores de programación... pero el hecho es que esos programadores *free-lance* prefieren, de momento, dedicarse a otros géneros (aventuras gráficas, juegos de rol masivos) que tienen audiencia y difusión mucho más amplia de la que nuestra comunidad convoca.

Experiencias en equipo

Sin embargo, existen a pesar de todo algunas experiencias recientes de autoría en equipo en el mundo de las aventuras en Español. Las citaré por año a partir del 2000: el número entre paréntesis indica la producción total de aventuras de ese año, a modo de referencia comparativa.

[2000](#) (49)

- [El sentir del gusano](#) de [Fermín Moreno González](#) (guión) y [Lumpi](#) (programa)

[2001](#) (25)

- [Aventurero en el Sega Park](#) de [Chodaboy 2000](#) (guión) [Lumpi](#) y [El Clérigo Urbatain](#)

[2002](#) (31)

- [La juguetería del mago Zacarías](#) versión de [El Clérigo Urbatain](#) con música de [Jarel](#)
- [Misterio en el Último Hogar](#) de [Kambre](#) (guión y programación) y [Kano](#) (ilustraciones)

[2003](#) (22)

- [El misterioso asesinato del domador de pulgas del circo de Montmartre](#) de [Jarel](#) y [Blanx](#)

[2004](#) (21)

- [Drácula, La primera noche](#) de [DEF](#) y [El Clérigo Urbatain](#)

[2005](#) (25)

- [McArra's Quest Reloaded Beta](#) de [Uto](#) (Programador) y [Kano](#) (Gráficos)
- [El trono de Inglaterra](#) de [Selena](#) (Guión) y [Baltasar, el arquero](#) (Guión y programación)

[2006](#) (15)

- [Drácula, La llegada](#) de [mapache](#) y [El Clérigo Urbatain](#)
- [PAEE](#) de [Presi](#) con ilustraciones de [Jensis](#)
- [La Villa del Seis](#) de Yasmina Llavería del Castillo y Joan Alba Maldonado

[2007](#) (31)

- [El museo de las conciencias](#) de [Depresiv](#), [Xp'ktro](#), [Mel Hython](#), [Santiago Eximeno](#), [Grendel Khan](#) y [El Clérigo Urbatain](#)
- [El paciente 106](#) de Esp Soft y CEZ Team

[2008](#) (38)

- [Alien](#) de [Alpha Aventuras](#)
- [No es culpa tuya María](#) de [Grendelkhan](#) y [Depresiv](#)
- [Los sonidos absolutos](#) de [Grendelkhan](#) y [Depresiv](#)

[2009](#) (22)

- [El anillo 3](#) de [Mel Hython](#) (Sonidos del pantano por [Xp'ktro](#))
- [Ke rulen los petas](#) versión de [Grendelkhan](#) y [Eliuk Blau](#)

Concluyendo...

Como podemos ver, las experiencias en equipo en los últimos 10 años han sido más bien excepcionales (una o dos al año) y si bien no están ausentes en la comunidad no logran, en todo caso, crear una tendencia.

Queda en manos de la comunidad el discutir sobre si este estado de las cosas es sencillamente la norma o bien si aun podemos soñar con equipos de autores para la creación de grandes aventuras.

Sebastián Armas, alias [Incanus](#), Santiago, 7 de Enero de 2010