

La narración de las interacciones

Adrián Suárez Mouriño

Tesis doctoral

UDC - CESAG



2017

La narración de las interacciones

Autor/a: Adrián Suárez Mouriño

Tesis doctoral UDC / 2017

Director: José Juan Videla Rodríguez

Codirector: Víctor Navarro-Remesal

Tutor: José Juan Videla Rodríguez

Programa oficial de doctorado en sociedad del conocimiento: nuevas perspectivas en documentación, comunicación y humanidades



UNIVERSIDADE DA CORUÑA



Agradecimientos

Gracias a mi madre por enseñarme a amar el arte, a comprenderlo y a analizarlo.

Gracias a mi padre por regalarme la Mega Drive cuando tenía ocho años y por animarme a estudiar arquitectura. El mundo se ve con otros ojos cuando sabes cómo se diseñan cada una de sus partes.

Gracias a Cris por su apoyo constante y por sus ‘¿otra más?’ cada vez que una nueva consola llega a casa.

Gracias a Víctor por educarme, formarme y hacerme disfrutar de los game studies. Gracias por enseñarme a pensar los videojuegos.

Gracias a José por su confianza.

Gracias a Hidetaka Miyazaki por presentarme a Sif.

Y gracias a ti por leer esta tesis.

Resumen

El objetivo de esta tesis es establecer un modelo que señale cómo a través de la interacción se puede generar narración en un videojuego. A ese modelo lo llamaremos el modelo de la narración de las interacciones. Con ese fin estableceremos el papel del jugador como actante y narratario en dos tiempos distintos separados por un instante en el que no es ninguna de las dos cosas y llamamos micro-offline, señalaremos dónde se encuentra el narrador dentro de lo que proponemos y su catálogo de enunciadores para indicar cómo se configura en la narración de un videojuego en caso de existir.

No hemos encontrado un modelo similar al que presentamos pero sí investigación acerca de los términos que le competen, también un punto de partida en otro presentado por Planells (2010) que involucra en un mismo proceso al narrador, personaje y jugador con la involucración de las interacciones, el conocido como “esquema de la interactividad”. Este modelo pretende aunar, complementar y matizar lo que se entiende hoy por narrador, narración, narratario y actante a través de un modelo que los unifique y prepare un flujo entre ellos, un proceso con marcado carácter proceduralista que se adscribe en la corriente de pensamiento de Bogost y Murray al buscar lo único de este medio de expresión, pero también tomando ideas de Juul, Aarseth, matizaciones del proceduralismo de Sicart, la base de Genette y Gaudreault y lo enseñado por Arsenault para plantearnos preguntas y cimentar las bases del texto. Creemos que usando este modelo un desarrollador de juego podrá definir mejor el diseño de la narración de su videojuego.

El diseño metodológico para afrontar este trabajo parte de la investigación directa de videojuegos desde 1972 hasta el año 2014, poniendo a prueba el modelo de la narración de las interacciones en ellos, comprobando así no solo su validez sino también extrayendo un catálogo de enunciadores del narrador y su uso. Este repaso nos aporta también una reformulación de la historia del medio a través de la evolución de las ideas en un apartado concreto, lejos de las recurrentes visiones centradas en la industria y la tecnología. Empezamos en 1972 por el hito que supuso la aparición de *Pong* (Atari, 1972) y su relación con *Table Tennis* (Baer, 1972) y terminamos en 2013 con *Dark Souls II* (From Software, 2013) por ser la fecha en la que se inicia esta investigación. Los juegos elegidos para este estudio son escogidos por su repercusión en su año, novedades aportadas a través de sus enunciadores e influencia en obras posteriores, y la justificación de su elección se detalla en

el apartado dedicado a la metodología.

Nuestra propuesta está planteada como una herramienta metodológica que sirva a, y sea probada por, otros investigadores y analistas. Con ella pretendemos contribuir al debate conceptual y metodológico sobre la narrativa en el videojuego y enriquecer el ya amplio abanico metodológico de nuestro campo. También creemos que el medio, aunque relativamente joven (pues hablamos de varias décadas), cuenta ya con un desarrollo lo suficientemente sólido como para permitir análisis históricos alejados de los meros datos.

Palabras clave: narración en videojuegos, narrativa, interacción

Abstract

The aim of this dissertation is to establish a model that shows how narration can be generated through the interaction in videogames. We call this the narration of interactions model. To do so we describe the role of the player as actant and interlocutor in two different times separated by an instant we call micr-offline. We also will tell where is the narrator in our proposal and how it's composed by a collection of enunciators we will describe in here. We need to this so we can say demonstrate how it works in our model.

We have not found a model like the one we suggest, but there is abundant academic production related to this subject like the one made by Planells (2010) that represents the starting point of our work, the "interactivity scheme". This model tries to complement and clarify what is understood today by narrator, narration, narrative and interaction, bringing a model that unifies them all; a flux with a proceduralist soul which is next to Bogost, Murray and Sicart's in seeking the unicity of this way of expression, but also taking ideas from Juul, Aarseth, Genette and Arsenault to raise questions and lay the groundwork for this text and next investigations. We believe that using this model a game developer can define the design of the narration of his video game the best.

The methodological design to tackle this work starts from the direct investigation of videogames from 1972 to 2014, testing our model in them, thus verifying not only their validity but also extracting a catalog of enunciators from them. We start in 1972 by the landmark that is the

appearance of Pong (Atari, 1972) and its relationship with Table Tennis (Baer, 1972) and we will end in 2014 with Dark Souls II (From Software, 2014), date on which this research has started. The games we select for this study are chosen for their impact in their year, their contribution through their enunciators and influence in the games that came after them.

We invite other authors to take this same model and pass it through the filter of another series of video games. The medium is young and doing it is the way to extract new conclusions that enrich it and make the design of the narration of each video game better.

Keywords: narration in videogames, narrative, interaction

ÍNDICE DE CONTENIDOS

I. INTRODUCCIÓN

1. Objetivos de la investigación.....	12
2. Justificación.....	13
3. Objeto de estudio.....	14
4. Estado de la cuestión.....	15
5. Hipótesis.....	22

II. MARCO TEÓRICO

6. Narrativa.....	27
7. Interactividad.....	29
8. El autor, el narrador y los enunciadores.....	33
9. Proceduralismo vs Instrumentalismo.....	39
10. Los elementos ludoficcionales.....	42
11. El estado de micro-offline y la narratología emocional.....	51

III. METODOLOGÍA

12. Justificación de la muestra.....	57
13. Descripción del método.....	63
14. Plan de desarrollo.....	67

IV. INVESTIGACIÓN

15. Pong.....	68
Elementos ludoficcionales que conforman Pong.....	69
Modelo de la narración de las interacciones de Pong.....	70
Conclusiones.....	71
16. Colossal Cave Adventure.....	72
Elementos ludoficcionales que conforman Colossal Cave Adventure.....	72
Modelo de la narración de las interacciones de Colossal Cave Adventure.....	74
Conclusiones.....	75

17. Space Invaders.....	76
Elementos ludoficcionales que conforman Space Invaders.....	76
Modelo de la narración de las interacciones de Space Invaders.....	77
Conclusiones.....	78
18. Pac-Man.....	79
Elementos ludoficcionales que conforman Pac-Man.....	79
Modelo de la narración de las interacciones de Pac-Man.....	80
Conclusiones.....	81
19. Donkey Kong.....	82
Elementos ludoficcionales que conforman Donkey Kong.....	82
Modelo de la narración de las interacciones de Donkey Kong.....	84
Conclusiones.....	85
20. Xevious.....	86
Elementos ludoficcionales que conforman Xevious.....	86
Modelo de la narración de las interacciones de Xevious.....	87
Conclusiones.....	88
21. Dragon´s Lair.....	89
Elementos ludoficcionales que conforman Dragon´s Lair.....	89
Modelo de la narración de las interacciones de Dragon´s Lair.....	90
Conclusiones.....	91
22. Deus Ex Machina.....	92
Elementos ludoficcionales que conforman Deus Ex Machina.....	92
Modelo de la narración de las interacciones de Deus Ex Machina.....	94
Conclusiones.....	95
23. Super Mario Bros.....	96
Elementos ludoficcionales que conforman Super Mario Bros.....	96
Modelo de la narración de las interacciones de Super MarioBros.....	98
Conclusiones.....	99

24. Ultima IV.....	101
Elementos ludoficcionales que conforman Ultima IV.....	101
Modelo de la narración de las interacciones de Ultima IV.....	103
Conclusiones.....	104
25. The Legend of Zelda.....	105
Elementos ludoficcionales que conforman The Legend of Zelda.....	105
Modelo de la narración de las interacciones de The Legend of Zelda.....	107
Conclusiones.....	108
26. Maniac Mansion.....	109
Elementos ludoficcionales que conforman Maniac Mansion.....	109
Modelo de la narración de las interacciones de Maniac Mansion.....	111
Conclusiones.....	112
27. Sim City.....	113
Elementos ludoficcionales que conforman Sim City.....	113
Modelo de la narración de las interacciones de Sim City.....	115
Conclusiones.....	116
28. Another World.....	117
Elementos ludoficcionales que conforman Another World.....	117
Modelo de la narración de las interacciones de Another World.....	119
Conclusiones.....	120
29. Street Fighter II.....	123
Elementos ludoficcionales que conforman Street Fighter II.....	123
Modelo de la narración de las interacciones de Street Fighter II.....	124
Conclusiones.....	125
30. Mortal Kombat.....	126
Elementos ludoficcionales que conforman Mortal Kombat.....	126
Modelo de la narración de las interacciones de Mortal Kombat.....	127
Conclusiones.....	128

31. Doom.....	129
Elementos ludoficcionales que conforman Doom.....	129
Modelo de la narración de las interacciones de Doom.....	130
Conclusiones.....	131
32. Super Metroid.....	132
Elementos ludoficcionales que conforman Super Metroid.....	132
Modelo de la narración de las interacciones de Super Metroid.....	133
Conclusiones.....	134
33. Resident Evil.....	135
Elementos ludoficcionales que conforman Resident Evil.....	135
Modelo de la narración de las interacciones de Resident Evil.....	137
Conclusiones.....	139
34. Metal Gear Solid.....	139
Elementos ludoficcionales que conforman Metal Gear Solid.....	139
Modelo de la narración de las interacciones de Metal Gear Solid.....	140
Conclusiones.....	141
35. Half Life.....	142
Elementos ludoficcionales que conforman Half Life.....	142
Modelo de la narración de las interacciones de Half Life.....	144
Conclusiones.....	145
36. Shenmue.....	146
Elementos ludoficcionales que conforman Shenmue.....	146
Modelo de la narración de las interacciones de Shenmue.....	147
Conclusiones.....	148
37. The Sims.....	149
Elementos ludoficcionales que conforman The Sims.....	149
Modelo de la narración de las interacciones de The Sims.....	150
Conclusiones.....	151

38. Silent Hill 2.....	152
Elementos ludoficcionales que conforman Silent Hill 2.....	152
Modelo de la narración de las interacciones de Silent Hill 2.....	154
Conclusiones.....	155
39. Star Wars: Knights of the Old Republic.....	157
Elementos ludoficcionales que conforman Star Wars: Knights of the Old Republic	158
Modelo de la narración de las interacciones de Knights of the Old Republic.....	159
Conclusiones.....	160
40. Grand Theft Auto: San Andreas.....	161
Elementos ludoficcionales que conforman Grand Theft Auto: San Andreas.....	161
Modelo de la narración de las interacciones de Grand Theft Auto: San Andreas.....	163
Conclusiones.....	164
41. Shadow of the Colossus.....	165
Elementos ludoficcionales que conforman Shadow of the Colossus.....	165
Modelo de la narración de las interacciones de Shadow of the Colossus.....	167
Conclusiones.....	168
42. Portal.....	169
Elementos ludoficcionales que conforman Portal.....	169
Modelo de la narración de las interacciones de Portal.....	170
Conclusiones.....	171
43. Braid.....	172
Elementos ludoficcionales que conforman Braid.....	172
Modelo de la narración de las interacciones de Braid.....	174
Conclusiones.....	175
44. Uncharted 2:Among Thieves.....	176
Elementos ludoficcionales que conforman Uncharted 2:Among Thieves.....	176
Modelo de la narración de las interacciones de Uncharted 2: Among Thieves.....	178
Conclusiones.....	179

45. Heavy Rain.....	180
Elementos ludoficcionales que conforman Heavy Rain.....	181
Modelo de la narración de las interacciones de Heavy Rain.....	182
Conclusiones.....	183
46. Catherine.....	184
Elementos ludoficcionales que conforman Catherine.....	184
Modelo de la narración de las interacciones de Catherine.....	186
Conclusiones.....	187
47. Hot Line Miami.....	188
Elementos ludoficcionales que conforman Hot Line Miami.....	188
Modelo de la narración de las interacciones de Hot Line Miami.....	189
Conclusiones.....	190
48. The Walking Dead.....	191
Elementos ludoficcionales que conforman The Walking Dead.....	191
Modelo de la narración de las interacciones de The Walking Dead.....	192
Conclusiones.....	193
49. Gone Home.....	194
Elementos ludoficcionales que conforman Gone Home.....	194
Modelo de la narración de las interacciones de Gone Home.....	195
Conclusiones.....	196
50. Dark Souls II.....	197
Elementos ludoficcionales que conforman Dark Souls II.....	199
Modelo de la narración de las interacciones de Dark Souls II.....	200
Conclusiones.....	201

V. CONCLUSIONES

51. Comprobando la validez de nuestra hipótesis..... 202

52. Evolución de la narrativa en videojuegos y elementos satélites a la narración de las interacciones..... 207

53. Propuesta de futuras investigaciones..... 212

VI. BIBLIOGRAFÍA..... 213

I. INTRODUCCIÓN

“El público del futuro entenderá que la visión de un autor se puede experimentar simplemente actuando dentro de su mundo de inmersión y manipulando los materiales que el autor ha preparado, en lugar de limitarse a ver la novela.” (Murray, 1997 : 284).

Esta cita de Janet Murray, una de las pioneras en el estudio académico del videojuego y la narrativa en presencia de la interacción, sirve de inspiración a esta tesis; también que en la actualidad, en ese futuro del que habla en su cita, ella siga pensando en esa manipulación de los mundos para entender a un autor y a su obra, en este caso a través de la VR (Murray, 2016). Por ello su influencia es tan significativa para nuestro trabajo, por el entendimiento del videojuego como un mundo ludoficcional construido en primer término por el desarrollador del mismo en el que sumergirse como jugadores, comprender y experimentar un proceso que sucede en él a través de las interacciones con los elementos que componen dicho mundo, un lugar único, propio y con sus reglas únicas. ¿Y cómo llegamos a este entendimiento, a esa relación entre jugador y mundo ludoficcional (Planells, 2015) necesaria para experimentar la visión de un desarrollador? En esta tesis lo haremos a través de la narrativa, analizando el conjunto de técnicas que sirven para señalar los cambios de estado que se producen en dicho mundo de juego y que le sirven al jugador para entender qué ocurre, qué ha cambiado y quién es él; técnicas que congregaremos en un modelo que pretendemos sirva de base para futuros estudios de la narrativa en este medio. A lo largo de esta introducción desarrollaremos nuestros objetivos, el porqué está justificada esta tesis, el objeto del estudio y el estado de la cuestión así como la hipótesis central de este trabajo.

1. Objetivos de la investigación

Los objetivos de este trabajo son:

1. Ofrecer un modelo de narración de las interacciones que explique la relación entre actante y narratario, interacciones y narración y enunciadores del narrador ubicados en los elementos de HUD y en los cambios de estado de los elementos ludoficcionales de tipo existentes (Planells, 2015:116). Este modelo ha de servir para explicar la narración e interacción como actos complementarios e imbricados, inseparables, y no como opuestos.

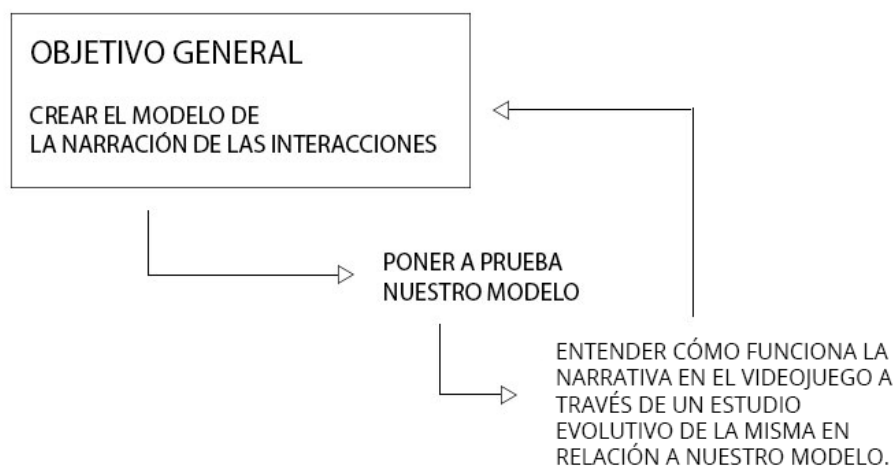


Figura 1. Objetivo de la tesis (original del autor).

2. Desarrollar un estudio evolutivo de las relaciones e interacciones entre los elementos ludoficcionales de los videojuegos desde 1972 hasta 2014, poniendo especial atención en los enunciadores del narrador. Al hacerlo se pretende poner a prueba la consistencia de nuestro modelo de la narración de las interacciones, así como ofrecer una perspectiva histórica alternativa a las historiografías dominadas por el mercado y la tecnología.

2. Justificación

“Necesitamos una teoría del juego que tenga en cuenta y complemente el discurso procesalista.”

(Sicart, 2011)

Esta tesis se enmarca en la búsqueda del factor diferencial del videojuego que ya abrieron autores como Murray (1997), Frasca (1999) o Aarseth (1997), centrándonos en su relación con la narrativa y sus potencialidades para la misma, y teniendo en cuenta el desarrollo de la investigación en este apartado siempre con la necesidad de la presencia del jugador para que se produzca narración como parte de la performance (Fernández-Vara, 2009). Esta ha tendido hacia posiciones de síntesis entre los componentes lúdicos y los ficcionales del medio como la de Planells (2013), Latorre (2010) Jenkins (2004) la propia Murray y Aarseth (2005), Frasca (2003), Osborne (2004) o Pearce (2004) entre otros. Perseguir ese factor diferencial permite ofrecer un modelo universal de estudio y diseño de la narración en los videojuegos que aúna la experiencia del jugador, el proceso jugado, la interacción, los tiempos de la narración, la actuación del narrador, la inmersión y la incertidumbre o la indeterminación como la identifica Latorre (2015), y a su vez entregar lo que pide Sicart: un modelo que permita aunar lo procesal y lo instrumental para permitir avanzar en la investigación en videojuegos desde ahí. Dicho modelo hará suyas ideas de la narratología emocional de Boyd (2009), Goleman (2012), Latorre (2015) y Plantinga (2009) pues necesita determinar los procesos cognitivos, emocionales y de actuación que llevan al jugador por el proceso del juego como narratario y como actante.

Con el ánimo de presentar un trabajo lo más completo posible, nuestra revisión bibliográfica enfrenta investigaciones que afirman y que niegan la existencia de un factor diferencial en la narrativa del videojuego, incluyendo también las investigaciones que han indagado sobre lo que en el videojuego se entiende como narrador, actante, narratario y enunciadore. Estos conceptos nos acercan a campos académicos dedicados a la narrativa en otros medios, como la narratología, la neurociencia o los Film Studies, cuyas aportaciones intentamos incluir, añadiendo los matices necesarios, a nuestro modelo, pero en todo momento presentamos un modelo de estudio que defiende el estudio del videojuego de manera autónoma. Contemplamos también las investigaciones acerca de las descripciones que atañen a mundos de juego posibles y a los diferentes elementos que los componen.

A lo ya investigado y como hemos señalado, pretendemos aportar con este trabajo un estudio que ofrezca una relación unitaria entre narración e interacción, co dependiente y necesaria para dar forma a la narrativa única del medio. Es nuestro objetivo, pues, hacer avanzar el debate sobre narrativa interactiva dando respuesta a diferentes cuestiones en activo en el campo académico, intentando unificar las diferentes teorías existentes. Nuestro modelo, además, tiene voluntad tanto de herramienta para el análisis como de apoyo para desarrolladores.

3. Objeto de estudio

Definimos ahora el objeto de estudio (el videojuego, y en concreto la narrativa dentro de este) según el contenido y el ámbito cronológico. En relación a lo primero, recogemos las investigaciones y lo que entendemos por narración, interacción, narrativa, narrador, autor, enunciadores del narrador y también por elementos ludoficcionales, mundo de juego y elementos que conforman el HUD (Heads Up Display, marcadores sobreimpresos en pantalla que acostumbran a estar fuera de la diégesis del texto) en sus distintas formas pues bajo esta distinción hablamos también de menús de juego, ventanas emergentes y otros elementos pertenecientes a la antediégesis (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2015: 211), tanto sus definiciones como en las relaciones que se forman entre ellos. Nuestra tesis pretende dar una visión concreta de cada uno de estos puntos, asociarlos en el modelo de la narración de las interacciones y poner luego a prueba este modelo en un número delimitado de videojuegos.

Para hablar de esa muestra establecemos el ámbito cronológico que comienza en 1972 y termina en 2014. La decisión del año 2014 como punto final responde a la fase de diseño de esta tesis La decisión de empezar en el año 1972 surge por la aparición de *Pong* (Atari, 1972) como reconstrucción de *Table Tennis* (Baer, 1972). El segundo es un videojuego que no cuenta con un final ni tampoco con nada con intención de narrar el flujo de la partida, no tiene ni contadores de puntos. Alcorn recoge *Table Tennis* (Baer, 1972) y le introduce elementos primitivos de narración en los términos que esta tesis plantea, creando *Pong* (Atari, 1972). Ese ejercicio es el que ha inspirado este trabajo junto con los autores citados y por ello supone nuestro punto de arranque como título a analizar. A lo largo de esos casi 40 años escogeremos una serie de videojuegos con los que probaremos nuestro modelo, extrayendo a la postre un inventario de enunciadores del narrador

y también elementos satélite que colaboran en la narración de las interacciones y que esperemos den pie a nuevas investigaciones.

4. Estado de la cuestión

Situamos primero este trabajo en el debate en el que desea ubicarse para estudiar luego el estado de la cuestión. Esta tesis se comprende dentro de los estudios del videojuego o Game Studies y dentro de ella al amparo de las lecciones de Bogost (2006), Sicart (2011) y Murray (2016), pues el modelo de la narración de las interacciones no es otra cosa que algo que ordena y explica cómo:

“(...) el jugador fluye a través de ciclos para adaptarse al juego aprendiendo sus operaciones de unidad. Otro proceso de configuración tiene que ver con la respuesta subjetiva del jugador al juego y como se produce un feedback que va y viene retroalimentándose.” (Bogost, 2006, p. 108-109).

Estos ciclos, estos procesos, son parte de eso único que tiene el videojuego, que investigamos y en los que Bogost insiste, aunque también matizando que tienen también preexistencias con formas previas de la expresividad humana (Bogost, 2012), como el cine y a las que a menudo el medio acude como inspiración. Nuestro modelo insiste en lo propuesto por Murray: la búsqueda de una narrativa propia del videojuego como un medio de expresión único con sus propios mecanismos, maneras de narrar y de construir a sus participantes, un discurso actualizado precisamente por los referentes citados, pero que por supuesto tiene influencias de otros medios. Dentro de ellos, y empleando la clasificación de los estudios del videojuego según su objeto de estudio (Latorre, 2010: 23), nos encontramos con un trabajo de carácter eminentemente formalista que se enmarcaría dentro de la teoría del diseño, puesto que una de las metas que se persiguen es entregar un modelo válido tanto para el análisis de la obra diseñada como para la creación. A su vez, también se desea que futuros investigadores ahonden en lo aquí propuesto centrándose en una familia concreta de interacciones entre elementos ludoficcionales y cómo son recogidas y entregadas por los enunciadorees que se detectan, pues a partir de ahí se pueden llegar a nuevas maneras de interpretar nuestro modelo. Esta tesis también estudia la recepción del jugador de dicha información, puesto que la interactividad, cómo esta se provoca y cómo se recibe los efectos que genera, depende en gran medida de los estudios culturales de la representación y del contexto sociocultural de cada jugador. Esa interpretación es fundamental para diseñar lo que se quiere contar y cómo con cada

interacción.

Volviendo a la influencia de otros medios previos al videojuegos, para este trabajo nos apoyaremos en los film studies, sobre todo a la hora de plantear los cimientos de lo que significa ser un narrador, llegando luego a nuestra narración de las interacciones. De todos modos, usaremos estos estudios de cine como un satélite, como también hacemos al adueñarnos de principios narrativos del teatro o la literatura, en especial del meganarrador o autor implícito de Gaudreault (1988:113) y los modelos de narrador de Genette (1989), vigentes aún a día de hoy, y siendo ambos trabajos piezas clave a la hora de establecer quién es el narrador en nuestro modelo, ese gran marionetista en las sombras que dispone sus hilos en forma de enunciadores para que los eventos se recuenten a ellos mismos (Gaudreault, A., Jost, F., 1995), al cambiar de estado en ocasiones de manera autónoma o con ayuda de otros. También compartimos la visión de Neitzel (2005:239) que reza que las secuencia de acciones de la historia, en caso de existir, su duración, etc, se materializa en el momento de jugar el videojuego, también la de Bordwell (1996:72) ante lo innecesario de tener que antropomorfizar al narrador, permitiendo así una mayor flexibilidad a la hora de jerarquizar los roles narrativos y la forma de los narradores, dirigiéndonos así a Ryan(2001), Gunning (1991) y Stam(2001:141) y conduciéndonos a nuestra teoría de los enunciadores de un mismo meganarrador como voz del autor implicado (Booth, 1983:428), ese segundo yo que crea el desarrollador o equipo de desarrollo y que enuncia implicado en la obra a un jugador implicado (Anyó, 2016) que la recibe como narratario.

Esta tesis pretende participar en la conversación que afecta a los game studies en torno a cómo narrar con la interactividad de por medio y a cómo diseñar dichas interacciones, así como descubrir cuál es el papel del jugador y de los elementos del videojuego en su narración. En dichos estudios del videojuego ha existido siempre un gran debate a causa de los dos términos que tratan: interacción y narración. Muchos videojuegos basan sus espacios de narración en escenas cinemáticas o cutscenes, que paran el videojuego, detienen la interacción (Newman, 2001) y le hacen ver al jugador una secuencia animada que le narra algo aunque este no quiera recibir esa narración, suspendiendo la jugabilidad en favor de la mostración (Eskelinen, 2001; Klevjer, 2002). Una narración basada en la manipulación de elementos ludoficcionales como manera de explorar el mundo ludoficcional del autor, y la información que se desvela al hacerlo, permitiría solventar en parte este punto del debate, o abrir vías de nuevos discursos con el fin de enriquecer el original. El propio Newman da pistas de la capacidad de ese jugador para interactuar siempre en el videojuego,

de esa manipulación, incluso saliéndose del propio videojuego a través de guías (Newman, 2013) para luego volver a él o cambiar la percepción de otros jugadores, acentuando la importancia del contexto cultural del narratario de este medio. No olvidemos también que aunque hablemos de narración e incluso de historias en el videojuego es cierto que un videojuego puede ser disfrutado de principio a fin, en muchos casos, sin prestar la menor atención a esa narración o historia (Eskelinen, 2007), siendo bajo esa perspectiva, y para el narratario, un mero marco externo al que no se le presta atención.

“Las historias son solo ornamentos sin interés en los juegos y realizar cualquier esfuerzo en estudiar estas herramientas de marketing es una pérdida de tiempo y de energía.” (Klevjer, 2002)

Las historias, como señala Klevjer, pueden ser meros ornamentos sin interés, pero también pueden ser válidas para ser la columna vertebral de una experiencia lúdica o ser simplemente parte de ella, en caso siempre de que el autor quiera introducirla. Sin embargo, también puede entenderse como un ornamento innecesario en caso de que estemos hablando de un recentrado virtual (Van Looy, 2005) en el que el jugador manipula el mundo de juego mutable, construyéndose una narración no lineal a través de sus actos e incluso obviando una posible historia como tal. También existe otra posibilidad, que como en *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017) se plantee la reconstrucción de los sucesos sugeridos por el desarrollador en el mundo de juego (Lövlie, 2005), también que la presentación de un mundo de juego sea como un parque de atracciones en el que el jugador entra y experimenta, creándose a raíz de sus experiencias una narración (Jenkins, 2004). Nuestra tesis se centra en preparar un modelo de narración flexible que acepte todas esas cuestiones, no valorándolas, sino ofreciendo un modelo de narración en base a las interacciones que ahí se producen, aceptando, por supuesto, que puede existir una narración sin un concepto de historia tradicional, entendida esta como en otros medios que llegan antes de él y por ello una de las razones por las que el estudio de los videojuegos ha de tener su propio espacio independiente de otros medios (Planells, 2013).

Muchas veces se ha dicho que los juegos, en sí mismos, no cuentan con cualidades narrativas apoyándose en títulos como *Pong* (Atari, 1972), *Columns* (Sega, 1990) o *Tetris* (Pázhitnov, 1984). En este sentido, el videojuego se percibe con las limitaciones de uno de mesa como el ajedrez: una serie de fichas que, ordenándose por un jugador, desarrollan una experiencia con principio y final,

pero existe una diferencia crucial que encontramos en estos videojuegos y el ajedrez, en sus enunciadores y en la intencionalidad del narrador de colocarlos donde los pone. ¿Es el ajedrez narrativo? Según Pearce, no: “*es imposible para el ajedrez ser narrativo porque no hay un contador, narradores o algo que explicita esa narración.*” (Pearce, 2003). Extrapolando esa idea al videojuego, un narrador que no está en el juego (un meganarrador) puede colocar enunciadores que expresen una narración en los términos que desea este, funcionando como drama simbólico, y por lo tanto generando narración aunque no exista una historia, pero sí como la manipulación de un mundo de juego por un jugador (Murray, 1997), superando así las limitaciones de su comparación con el ajedrez. Por lo tanto, a través de la existencia a propósito de esos enunciadores podemos pasar tanto a *Pong* (Atari, 1972) como a *Final Fantasy X* (Square Enix, 2001) por nuestro modelo de las interacciones. De todos modos, tendremos siempre en cuenta que existe la posibilidad de tener videojuegos sin narración. En esta tesis nos preocupamos de aquellos que sí quieren tenerla (Jenkins, 2004), es decir, para poder aplicar nuestro modelo de las narraciones tiene que existir un narrador con la intención de narrar, algo que descubrimos si buscamos esos enunciadores; por supuesto, también un narratario con la intención de recibir esa narración. Es en esta diferencia entre ajedrez y videojuegos con intereses narrativos en los que diferenciamos entre una mera ficción (o ludoficción, más bien), que es la que presenta el ajedrez, y una narrativa. La diferencia está en la presencia del narrador.

Entendemos al narrador como el sujeto de la enunciación que le cuenta al narratario una sucesión de cambios de estado que configuran un relato, este puede llegar en colaboración con una historia o siendo esta sustituida por el mismo desarrollo de la partida en sus cambios de estado, o una colaboración de ambas. En el videojuego es fácil adivinar un narrador en títulos *Final Fantasy X* (Square Enix, 2001) pero no lo es tanto en *Tetris* y en otros similares. En esos videojuegos tenemos que entender al narrador como el gran marionetista que opera sobre el jugador detrás de la escena (Arsenault, 2006: 52), colocando los enunciadores necesarios para convertirse en su voz, enunciar los cambios de estado y por lo tanto narrar. Alguien puede entender las fichas que colocamos a un lado del tablero tras ser eliminadas o el reloj que usamos para marcar el tiempo de los turnos como esos enunciadores, pero esos no están ubicados a propósito por un narrador, sino por los jugadores para narrativizar dicha experiencia y contarla a posterior. En el videojuego, sin embargo, sí encontramos enunciadores puestos a propósito, y que a través de los cambios de estado se configura de una manera concreta el desarrollo de la partida hasta su desenlace. Es a través de la existencia de

dichos enunciadores cómo se explica la existencia de un narrador con intención de narrar.

"Tetris es una representación perfecta de la vida de los estadounidenses en la década de 1990, del constante bombardeo de tareas que exigen nuestra atención y que hay que adaptar de alguna manera en nuestros estrictos horarios copados de tareas, despejando nuestros escritorios a fin de dejar espacio para la siguiente embestida de comandos." (Murray 1997, 143-144)

Como decimos, para identificar una narración a través de nuestro modelo no es necesaria la existencia de una historia, existen otras posibilidades que surgen a raíz de la interacción. Lo que es fundamental es contar con un narrador con intención de narrar a través de sus enunciadores, también con un narratario voluntarioso de percibir dicha narración, si no, puede llegar a negar la existencia de la misma. Las palabras de Murray nos sirven para confirmar esa narrativización posible de una experiencia manipulable por el jugador, en relación al segundo punto, incluso aunque otros entiendan que lo que se narra en *Tetris* (Pázhitnov, 1984) no es eso, sino el mero devenir de la partida, de un conjunto de elementos que cambian de estado con un fin y un principio. El problema de identificar o no esta narración en los términos de Murray según nuestro modelo se presenta en el primer punto. *Tetris* (Pázhitnov, 1984) pasa de ser un proceso de creación de ficción a una narración porque el narrador se manifiesta a través de los enunciadores de su HUD. Estos no solo sirven para construir un sentido del suceso sino para hacer un recuento de los cambios de estado del mismo, lo que sumado al jugador convertido en narratario lo transforman, por fin, en una narración.

Murray entiende, por lo tanto, como narrataria, que ese narrador, ese gran marionetista tiene intención de narrar y ella interpreta esa narración como la historia que cuenta con mucha voluntad, pero otros autores señalarán que no existe esa intencionalidad por no ser narratarios idóneos, incluso señalando que tan solo se trata de un proceso de creación de sentido, pero los enunciadores que recuentan cambios de estado y un narratario que los perciben transforman definitivamente ese proceso en una narración; entonces, ¿si alguien no interpreta que hay narración es que no existe esta? De nuevo, no para él. Para que exista una narración necesitamos contar también con un narratario con deseo de serlo, si no nuestro modelo no puede aplicarse. Esta tesis no consiste en demostrar que todos los juegos tienen narración, porque no creemos que así sea; decir lo contrario sería limitar al propio medio entendiendo que es incapaz de generar algo sin narración. Nosotros

queremos estudiar cómo está aplicada en aquellos que sí.

“La incapacidad de la narración literaria de abordar el estudio de los videojuegos no significa que debamos apartar la narración de la ludología, sino que tenemos que expandir el catálogo de modalidades narrativas más allá de lo diegético y lo dramático, añadiendo una categoría fenomenológica y hecha para el videojuego.” (Ryan, 2001)

Precisamente la capacidad y necesidad del videojuego de trascender del concepto de historia en su estructura lineal o clásica, de esa sensibilidad del jugador para entender la existencia de la narración, del grado de transparencia o enunciación manifiesta del medio o la querencia de analizar la narración en un videojuego en los mismos términos que otros vehículos de expresión narrativos, como nos cuenta Marie-Laure, son los motivos por los que se argumenta el estudio del videojuego en sus propios términos, y eso incluye también a su narrativa. Hacerlo definitivamente ayudará a seguir adelante y a estudiar los avances del mismo como lo que es: un medio en el que los conceptos de interacción e inmersión se confabulan para desarrollar una experiencia narrativa que aglutina lectura, vista y juego (Ryan, 2013).

Murray interpreta durante la partida una serie de elementos que entiende como constructores de una narración que luego ella transforma en una historia (algo no necesario, claro está). Este mismo proceso lo realizan otros videojuegos de manera intencionada. *Dark Souls* (From Software, 2011) propone una primera capa de juego en la que el jugador se convierte en un guerrero que ha de matar todo lo que tiene por delante. El porqué de su cometido nunca está claro, como tampoco lo está el porqué de colocar pieza tras pieza en *Tetris* más allá de ganar la partida y divertirse. Sin embargo, si en *Dark Souls* se examinan las espadas, arcos, escudos, enemigos caídos, escenarios y guerreros abatidos con atención se llega a descubrir toda una narración expresada en la sucesión de cambios de estado que tiene el jugador con los mismos al explorarlos. Estos elementos sirven tanto para disfrutar de *Dark Souls* y avanzar por él como para descifrar y narrar la manipulación del mundo que plantea el videojuego a través de la experiencia lúdica. *Braid* (Blow, 2008) hace este proceso de un modo más obvio, pues creemos que estamos jugando a un sencillo título inspirado en *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) hasta que al final se nos entrega una conclusión que nos explicita que todo lo que hemos vivido tiene un sentido y que realmente hemos jugado una experiencia profunda con algo que contar.

En *Puzzle & Dragons Z* (GunHo Online Entertainment, 2015) se toma una base de juego similar a la de *Columns* o *Tetris* – videojuegos en los que el jugador avanza al solucionar puzzles - y ese potencial narrativo que Murray percibe en ellos se explicita añadiéndole al juego una narración con textualidad literaria y propia del género JRPG que se manifiesta entre los instantes en los que resolvemos dichos acertijos. Cuando acertamos juntando esferas de distintos colores en *Puzzles & Dragons Z* atacan nuestros dragones, ganamos la batalla y la historia avanza en forma de novela visual o visual novel ¹. *Tetris*, *Braid*, *Puzzle & Dragons* y *Dark Souls* tienen potencial narrativo y narración en los términos que definimos en esta tesis, solo que cada uno de ellos los explota y se los brinda al jugador en los términos que desea, permitiéndole que los interprete de una u otra forma, a veces siendo mecanismos superfluos y otras basando en ella la totalidad de la experiencia. En conclusión, todos los videojuegos cuentan con potencial narrativo si se dan los ingredientes que aquí indicamos y si existe un narratario y un narrador enunciado de manera intencionada, tanto que en ocasiones pueden sugerir la existencia de una historia aunque esta no exista. Está a discreción del narratario interpretarla en estas situaciones, e incluso discernir si hay o no hay narración aunque esta en realidad pueda existir por contar el videojuego siempre con cambios de estado de los elementos ludoficcionales, elementos de HUD o una combinación de ambos que se dirigen a un narratario para desgranar una experiencia.

A continuación presentamos nuestra hipótesis en la que nuestro modelo de las interacciones es el punto central, uno que se basa en el esquema de la interactividad de Planells (2010).



Figura 2. Esquema de la interactividad (Planells, 2010).

Planells emplea este modelo para separar la figura del narrador de la del personaje con la del

1. “Una típica novela visual se establece con la disposición de un personaje con una caja de texto relacionada con él. Esta contiene el diálogo del personaje, pero también “tu propio” diálogo y a menudo también tus pensamientos.” (Geest, 2014)

jugador, señalando los dos canales con los que se relacionan. En nuestra hipótesis también separamos la figura del jugador de la del narrador, llevando la posición de este en el videojuego a los enunciadores del narrador. También realizamos una división del propio jugador en actante como personaje más o menos obvio y narratario como el propio jugador, que también se relaciona como actante con el sistema a través del personaje mediante el canal de interacción. Nosotros partiremos de este para plantear un ciclo en el que la narración fluye y se recibe.

5. Hipótesis

Nuestra hipótesis es que la narración en el videojuego se produce a través de la interacción de los elementos ludoficcionales siendo el jugador el actante de esta interacción, en primer término, y luego narratario de la misma, puesto que estas interacciones son recogidas por los enunciadores del narrador y entregadas a él en forma de narración. El paso de narratario a actante se produce en un estado llamado micro-offline. Esta hipótesis se presenta en forma de modelo de las narraciones, que se presenta a través del siguiente modelo.

Modelo de la narración de las interacciones

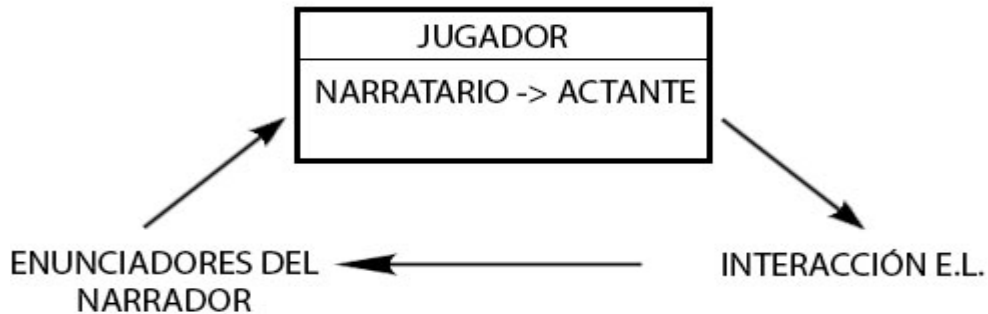


Figura 3. Modelo de la narración de las interacciones (original del autor).

1. Jugador: es un narratario y un actante, un spectator y un performer (Fernández-Vara, 2009) pero nunca al mismo tiempo, se separan a través del estado de micro-offline en el que no es ni una cosa ni la otra, solo un jugador reflexionando lo que ha percibido como narratario en relación a lo que tiene que hacer luego como actante. Es con esta descripción con la que resolvemos la cuestión de la doble temporalidad, fundamental para describir narración y no en lo planteado por Juul (2005) en relación al fictional time y al play time y Eskelinen (2004) y el tiempo del usuario y el tiempo de los acontecimientos, aunque sí inspirados por ambos.
2. Interacción E.L.: interacción de elementos ludoficcionales de la diégesis con el jugador como actante, nos referimos a personajes, ítems y escenarios, recibimos los cambios de estado como narratarios. Entendemos estas interacciones como acciones narrativas (Manovich, 2005:314), en tanto que el jugador realiza acciones para que avance la narración.
3. Enunciadores del narrador: Elementos del HUD (tanto el propio HUD como menús, mensajes emergentes y otros componentes de la antediégesis) y los elementos ludoficcionales en su expresión enunciativa dentro de la diégesis, que componen la voz del narrador al narratario, recogen los cambios de estado y luego los enuncian. Estos enunciadores componen un meganarrador propio para cada videojuego que parte del concepto de autor implícito (Booth, 1983).

La narración descrita en este modelo implica que los elementos ludoficcionales del videojuego muestran potencialidad narrativa a través de su relación sistémica entre ellos y mediante la acción del jugador, bien sea con su presencia en la escena o a través de su acción encarnando alguno de estos elementos ludoficcionales o activando dicha relación. Si nos fijamos en el marco superior, y observamos el proceso descrito de la narración de las interacciones descubrimos el siguiente proceso: el jugador como actante realiza una interacción con uno, dos o tres elementos ludoficcionales. Esta interacción queda recogida en uno o más enunciadores, que realizan este recuento con el narratario, que recibe esta información, reflexiona sobre ella en un estado de micro-offline para volver a convertirse en actante con estos nuevos datos y motivar una nueva interacción.

La narración es una doble secuencia temporal: está el tiempo de la cosa contada y el tiempo de la narrativa, el tiempo del significante y del significado. Esto nos invita a considerar que una de las funciones de la narrativa es inventar un esquema de tiempo en función de otro esquema de tiempo (Genette 1991: 33).

Siguiendo a Metz y Genette, observamos que son necesarios dos tiempos diferenciados: el de la narración y el de la historia (la cosa contada), por lo tanto no puede haber narración con interacción (Juul, 2001) si se entiende que se produce narración en tiempo presente al producirse la interacción también en él, y de hecho no la hay según nuestro modelo. Este uno de los conflictos, por no decir el mayor al esgrimir el término “narrativa interactiva”, y que nosotros mismos rechazaremos empleando otro: la narración de las interacciones. Como decimos, través del modelo propuesto de la narración de las interacciones, se manifiestan esos dos tiempos, esa doble secuencia temporal de Metz. El jugador como actante inicia la interacción de los elementos ludoficcionales que da lugar a la formación de la cosa contada, digamos en un tiempo 1. La modificación de este u otros elementos ludoficcionales se recogen en un tiempo 2 por los enunciadores de la narración, bien por los elementos del HUD, bien en una manifestación visual o sonora de los cambios de estado de los elementos ludoficcionales o en una colaboración de ambos. El jugador, ahora narratario, recibe la narración de esa cosa contada en un tiempo a través de un acto de enunciación de los enunciadores 3, tras la información que recoge esta narración ejecuta una nueva interacción en un tiempo 4, ahora como actante y no como narratario. Entre ambos momentos se produce un impás que el jugador emplea para procesar la información recibida y que separa definitivamente ambos momentos en el tiempo.

Es decir, cuando ejecuta esa segunda interacción se hace sobre algo aprendido en un tiempo pasado, puesto que lo narrado se construye ahí. La interacción y la narración no se producen en el mismo tiempo presente, primero se produce la interacción, esta es recogida por los narradores, emitida al narratorio y este ejecuta una nueva interacción para continuar materializando el hecho ficcional como actante. Si observamos *Super Mario Galaxy* (Nintendo EAD, 2007) vemos cómo al recoger una de los trozos de estrella (interacción de elemento ludoficcional personaje con elemento ludoficcional ítem) esta recolección se recoge en el elemento de HUD correspondiente tras un intervalo de tiempo y así se le narra al narratorio las que tiene y que le faltan menos para llegar a 50 y obtener una vida. En estos actos de enunciación reunimos los referentes a la partida y también al relato, pues ya hemos visto la relación que tienen entre ambas para configurar la narración global del videojuego. Ahora como actante realiza una siguiente interacción para seguir con la recolección y el proceso se repite como una unidad.

El HUD recoge y formaliza el tiempo de la narración, mientras la acción alterada en la diégesis recoge el tiempo de la cosa contada. Es decir, que con nuestro modelo de la narración de las interacciones se cumple con lo señalado de que narrativa y cosa contada ocupan tiempos y espacios propios. En el caso de que este narrador sea la modificación de un elemento ludoficcional nos encontramos con la misma situación, estableciendo en estos cambios de estado el tiempo de la narración. En *Pokémon Y* (Game Freak, 2013), tras realizar una misión, un personaje no jugador cambia de estado, al regresar a él tras producir la concatenación de interacciones que componen la misión, nos entrega la información que configura ese cambio de estado con un premio. Nos encontramos con otra controversia: valorar los juegos como mundos de ficción en lugar de hablar de narrativas (Juul, 2013). El concepto de mundos de ficción es un término más amplio y válido para definir a un mayor número de ellos puesto que no todos los videojuegos cuentan con una sucesión ordenada de eventos que narrar. De nuevo, insistimos que no todos los videojuegos son narrativos, empleando este modelo para los que efectivamente sí tienen narración.

La pregunta ahora es ¿y qué ocurre con narradores explícitos, heterodiegéticos u homodiegéticos, como los de *Bastion* (Supergiant Games, 2011) o *The Stanley Parable* (Wreden, 2013)? Lo señalamos porque parece que estos no están presentes en la propia diégesis ni tampoco en la antediégesis. Estos narradores son un recurso narrativo más que se utilizan, entre otras cosas, para la

expresión de una serie de cambios de estados de los elementos ludoficcionales, que se hacen con la voz de los elementos del HUD para expresar una narración como tales narradores que apoyan o sustituyen a otras enunciaciones. A medida que avanzamos, el mundo de juego se crea en *Bastion* (Supergiant Games, 2011) y una voz narra dichos cambios de estado, siendo una extensión del escenario que interacciona con el personaje jugable para formular dicha narración. Esta misma voz es la que plantea el punto inicial del relato, narrando al extenderse nuestras interacciones por el mundo de juego, es decir, a efectos prácticos sí se hallan en la antediegésis, funcionando a tales efectos como un enunciador dentro del HUD para los efectos de nuestro modelo. Dedicaremos un capítulo más adelante a concretar la manera que tenemos que entender el narrador en nuestros términos concretos.

Nuestra tesis tiene otros sentidos que subyacen dentro del principal: que el videojuego es un medio con potencial narrativo y que esta narración se genera a través de las interacciones del jugador a través de los elementos funcionales, mediante las reglas de su mundo diegético en unos límites fijos de tiempo y lugar (Huizinga, 1955); y por supuesto, y a diferencia de las apreciaciones de Klevjer, que sí tiene sentido estudiar la historia y la narración en videojuegos, porque precisamente se entiende evolución de la misma tras el análisis de la narración que nace en la relación de los elementos ludoficcionales. Las conclusiones han de servir como punto de partida para futuras investigaciones sobre narrativa de videojuegos que tomen como base lo propuesto en esta tesis, solucionando los habituales conflictos entre narración e interacción y aportando nuevas ideas tras ello. Los videojuegos son un medio con la capacidad de producir mimesis jugables de otras producciones, como el cine o la novela (Aarseth, 2012), pero a través de este trabajo se presenta un punto de partida para analizar su narrativa a partir de sus propios términos, dando guías de diseño para producir narración también en los suyos propios. A su vez, es lo suficientemente flexible para analizar dichas mimesis, como veremos, pues en todo momento definiremos los componentes del modelo con la suficiente amplitud de miras para que todas las producciones de videojuegos tengan cabida en él.

II. MARCO TEÓRICO

Tras establecer nuestro punto de partida y haber presentado nuestro modelo de la narración de las interacciones pasaremos a definir términos claves para esta tesis. Ahondaremos en lo que entendemos por narrativa, interactividad y la relación entre ambas. Con esos cimientos pasaremos a profundizar en los elementos que protagonizan nuestro modelo para luego indicar cómo analizaremos nuestra muestra en función de lo aquí desarrollado.

6. Narrativa

“La ficción juega un papel diferente en cada videojuego. Teniendo en cuenta que por definición los juegos permiten a los jugadores influir en el curso de los eventos, lo que contradice a muchas definiciones de narrativa, creo que es preferible hablar de videojuegos usando el concepto de mundos de ficción, puesto que es mucho más amplio. Ya que un mundo de ficción puede contener una sucesión fija de eventos, el concepto de ficción es una herramienta más útil para examinar videojuego que la narrativa.” (Juul, 2013)

El análisis del videojuego bajo una perspectiva narrativa ha estado en tela de juicio hasta principios del nuevo siglo, con el fin del debate entre ludología y narratología, uno que ha permitido emplazar a los Game Studies dentro de un marco de estudio de propio y libre de influencias de otras disciplinas (Planells, 2013). De todos modos, antes del instante citado por Juul (2013), en el que se acepta y se valora el estudio de la narrativa en el videojuego, se han producido instantes importantes que han construido el entendimiento de la narrativa en el videojuego que tenemos hoy en día.

La primera piedra la pone Huizinga (1955) planteando la existencia de un círculo mágico que nos aparta de la realidad vivida transportándonos a una ficción propuesta por el propio videojuego, una que es interactiva. Este proceso conlleva una poderosa inmersión que nos hace asaltar el avatar, necesario para esa dualidad entre actante y narratario que planteamos en nuestro modelo. Caillois (1967) habla de este espacio en el que el jugador actúa como tal, un lugar libre pero limitado por las propias reglas de juego del desarrollador, con un gran valor de incertidumbre, otro punto imprescindible para esa inmersión de la que hablamos. Llegados los 90, se habla del concepto de hipertextualidad (Bolter, 1991) como un primer paso que nos acerca a la narrativa no lineal, solo

que en este caso aplicado a las páginas web y a su flujo. Pero Aarseth (1997) marca la diferencia entre hipertexto y cibertexto, y es que alguien que juega un videojuego no se limita a rastrear unos hitos prefijados. Se le da al jugador una cualidad configurativa de ese espacio libre que explora, y al hacerlo se crean nuevos textos propios de su exploración. Aquí entra en juego la importancia del contexto cultural del jugador en la configuración y entendimiento de los propios textos que crea con su experiencia jugada.

Murray (1997) añade a esta conversación la capacidad del videojuego de contar historias desde una perspectiva dramática única, pero eso sí, muy influenciada por otros medios. Eso lo hemos visto en su manera de entender *Tetris* (Pázhitnov, 1984), que a su vez nos recuerda la importancia del narratorio particular que juega cada juego y su contexto cultural. Sin embargo, tal y como señalamos en esta tesis y cómo apunta Aarseth (1997), es necesario estudiar al videojuego según sus propias reglas, que es por lo que proponemos entre otras razones nuestro modelo de la narración de las interacciones. Aquí entra en juego la inyección de los ludólogos, de Eskelinen (2004), Juul (2001), Frasca (1999), de su valoración del videojuego como un objeto interactivo, que a la postre esta cualidad se descubre como ese elemento único que tiene el videojuego y que necesita colaborar con la narrativa, también de una forma única para definir la del videojuego, alejándonos de comparaciones con otras artes.

Jenkins (2004) deja por fin de lado el debate de si un videojuego puede o no contar historias o si tiene narrativa para centrarse en el estudio de los que si la tienen y la reivindican, lo que también centra el objeto de nuestra tesis, señalando la obligación de estudiar el videojuego como una obra comunicativa y con su propio lenguaje (Pérez-Latorre, 2012). Jenkins plantea un acercamiento a este estudio con un gran influjo de la interactividad, la incertidumbre y la inmersión, como si un turista entra en un parque de atracciones y experimenta con lo que allí se encuentra, desarrollándose tras ello la narrativa de su aventura. Tras esto hemos tenido apreciaciones que recogemos al plantear nuestra aportación a la narrativa del videojuego: la reconstrucción de un hecho (Lövlie, 2005) por el jugador, el recentrado virtual desde una realidad dada por la obra (Van Loy, 2005) o los mundos posibles (Mangieri, 2011) que construye el jugador con sus acciones significativas; mundos de juego posibles que existen para un jugador pero puede que no para otro (McHale, 1987: 10; Harvey, 1990: 48) y que se construyen a través de módulos de narración que pueden llegar a ser independientes entre ellos (Cameron, 2008), pudiendo preparar un catálogo de mundos posibles en

función de cómo se accede a ellos o se crean (Planells, 2015). En todo caso, para hablar de narraciones siempre nos referimos a una serie de secuencias ordenadas por la interacción del jugador y que recuenta la narrativa del videojuego, resulta interesante señalar que en algunas obras como *Gone Home* (Fullbright, 2013) una de las tareas del jugador es ordenar las piezas de narración para que estas enuncien correctamente, implicando al “juego” en el propio constructo narrativo.

“La narrativa es el recuento de uno o más eventos ficticios comunicados por uno, dos o más narradores a uno, dos o más narratarios.” (Prince, 1989)

Volvemos sobre nuestros pasos hasta 1989 para quedarnos con la definición que tomamos como referencia para nuestra tesis y que aún a día de hoy sigue vigente. Lo hacemos para apuntar la diferencia entre narrativa y drama simbólico y que recoge nuestro modelo de las interacciones. No sirve solo con que haya una historia, o en nuestro caso la manipulación ordenada de un mundo posible, una reconstrucción o un recentrado, han de existir dos tiempos diferenciados. En uno se producen los hechos y en el otro se recuentan para que exista una narración. Un videojuego cuenta con la posibilidad de tener narrativa pues lo que se produce en el mundo de juego, en la diégesis, se recuenta luego en los enunciadores del narrador en caso de existir, teniendo por lo tanto una narración. Por supuesto, un videojuego puede decidir ser formado como drama simbólico (en el que se producen eventos que no se recuentan como *Table Tennis* (Baer, 1972) o como ficción, que como nos señala Juul (2004) se trata del mundo narrativo compuesto por diálogos, los gráficos y la propia narración que se extrae de su manipulación, pero como apunta Jenkins nosotros estudiamos los que voluntariamente quieren tener narrativa.

7. Interactividad

“La principal diferencia con la narrativa de un drama o de las películas reside en la fusión de las funciones del actor y del espectador. Es la misma persona la que participa en la ejecución de un guion, y lee la historia mientras sucede la acción que tiene lugar en el mundo virtual.” (Ryan, 2001)

Del mismo que a día de hoy es innegable la existencia de videojuegos con narrativa, es también innegable la relevancia que tiene la interacción del jugador en ellos a la hora de hablar de la misma. La interacción trastoca a la narrativa del videojuego y a su narración hasta el punto de que se

demanda estudiarla en sus propios términos y sin comparaciones con otros medios (Ryan, 2001).

Y es que la propia interacción que ofrece el videojuego también ha de ser valorada como una distinta a la interacción que ofrece cualquier otro medio, por su capacidad de permitir participar en la ejecución de un guion en esa fusión de actor y espectador, lo que en nuestro modelo de la narración de las interacciones llamamos actante y narratario. Ryan se apoya en lo ergódico planteado por Aarseth (1997), un tipo de interacciones significativas que se aprovechan del grado de inmersión del videojuego para superar las comparaciones con la pulsación de un botón de un mando a distancia. Sin embargo, no todas las interacciones en el videojuego son ergódicas, ni siquiera a veces podemos saber a ciencia cierta si lo son. Newman (2001) incluso valora que el videojuego no es un videojuego para nada interactivo, solo un medio en el que a veces se producen momentos de interacción. Lo cierto es que el videojuego tiene cualidades para ser todo eso, descubriendo su versatilidad a la hora de ofrecer o quitar interacción, manipulando de esta manera a veces al jugador como actante o narratario. Newman señala dos momentos del videojuego en relación a su interacción: online (cuando estamos interactuando a través de los botones) u offline (cuando solo estamos visionando). Nosotros planteamos en esta pareja de términos una más: estado de micro-offline, y que usamos para designar el estado en el que se pasa de narratario a actante, no participando ya en la construcción interactiva del proceso que nos demanda como actante, pero tampoco siendo narratarios.

Su longitud puede igualmente ser diseñada por el desarrollador de juego en función de si desea una pausa más larga o más breve, como corta lo es en *Bayonetta* (Platinum Games, 2009), media si hablamos del margen de tiempo antes de que el adversario se levante en *Street Fighter II* (Capcom, 1991) o delimitada por el desarrollador como lo son las pausas antes de responder en *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012). Es sencillo percibir al narratario cuando una cutscene interrumpe la experiencia de juego (Pearce, 2004: 148), siendo activada esta por una interacción, pero no tanto cuando eliminamos a un enemigo con una interacción de ataque como actantes y percibimos el cambio de estado que ha producido esa acción en el mundo como narratario en un tiempo posterior. Tras ambos momentos, el jugador entra en un estado de micro-offline, asimilando lo que se le acaba de contar (narratario), decide qué hacer (micro-offline) y vuelve como un actante más capaz, por eso añadimos este concepto que desarrollamos más adelante.

Las apreciaciones de Newman, junto con las de Aarseth y Ryan, son interesantes y valiosas para llegar a la conclusión de que el videojuego es un medio que ampara cualquier tipo de interacción,

desde una de tipo ergódica, significativa, emocionante y sincera a una tan simple como pasar de un menú a otro, incluso momentos de no interacción. Es más, el videojuego es capaz de hacerte creer que una interacción es no ergódica, ejecutada como actante, y descubrir a posteriori como narratario que sí lo es. En *NieR: Automata* (Platinum Games, 2017) configuramos a nuestro personaje, el volumen de las voces y el brillo de la pantalla eligiendo opciones a través de un menú. Esto puede parecer no significativo, pero cuando llegamos al final del juego una vez, y controlamos a un segundo personaje, comprobamos que nuestra selección sí fue ergódica, pues se descubre que es este nuevo protagonista el configurador de esas decisiones que hemos tomado en tiempo previo, lo que lo define. Volviendo a Ryan (2001), realiza un inventario de dichas interacciones repartiéndolas en cuatro grandes grupos: las que permiten explorar el espacio de juego pero sin alterar el guion del mismo ni construir historia (exploratory), las que sí consiguen que la historia derive hacia derroteros distintos (ontological), las que nos permiten elegir distintos caminos pero sin alterar el espacio narrativo, como si fuéramos externos a él (external) y las que nos llevan a explorar de manera interactiva un espacio que es más una ficción que un espacio de narración (exploratory interactivity). Todas estas interacciones son las que en nuestro modelo se producen como actantes y sobre los distintos elementos ludoficcionales del videojuego, y son aceptadas por él.

Estas interacciones sobre los elementos ludoficcionales se producen a través de las mecánicas de juego (Sicart, 2008), siendo los métodos invocados por agentes y diseñados para interactuar con el estado de juego. La mecánicas de juego se refieren a las distintas acciones, comportamientos y mecanismos de control dentro de un contexto de juego (Hunicke, Zubek, LeBlanc, 2004). Para resumir, y de una manera mucho más amplia pero a la vez concreta: las mecánicas de juego se refieren a verbos (Järvinen, 2008), y con ellas realizamos las distintas interacciones que alían a actante y al narratario para entregar una narración u otra. El diseño de una interacción de una forma o de otra es capaz de configurar al actante y por lo tanto a la narración que se recibe, como en el caso de la configuración de la mecánica de ataque de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005). Tal y cómo se prepara, nos entrega una experiencia emocionante en la que el niño que se enfrenta a colosos se muestra como más débil que ellos (Juul, 2005), lo que nos afecta como actante y como narratario.

Esto no quiere decir que una narración sea más interesante, profunda o adecuada si las interacciones en sí entrañan complejidad en su ejecución. Podemos diseñar sistemas de control sencillos que no exijan un elevado nivel de habilidad por parte del jugador (Veale, 2012) y que se encuentren en ese limbo que algunos designan como “cine interactivo” y generando experiencias interactivas en los

términos que Ryan señala. La calidad del actante es fundamental para cumplir con su papel en la ejecución del modelo de interacciones, no solo la del narratario para interpretar la narración que se le brinda. Es por ello que existen este tipo de experiencias indicadas también para el disfrute de jugadores señalados como casuales (Juul, 2010) y otras para hardcore. Una experiencia necesita tener un actante capaz para dar comienzo con sus interacciones de la manera adecuada el proceso del modelo de las interacciones. Si no es capaz de interpretar su papel como niño de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) en lo jugable no recibirá la narración de manera correcta como narratario a posteriori, pues no entenderá que el niño es débil, sino que es torpe y a la postre que lo es él como jugador. Por interrupciones de la inmersión como esta es por lo que en muchas ocasiones se dice que la narración de un juego puede acabar en su segundo plano.

“El diseño de las interacciones se centra en la relación entre las acciones humanas y las respuestas del sistema.” (Murray, 2012)

El diseño de las interacciones determina a través de la experiencia jugada nuestras cualidades como actantes y la manera de manipular el mundo de juego mediante las mecánicas de juego, esos verbos que se materializan en interacciones; pero estas no son ilimitadas y vienen determinadas por el diseñador de juego, bien en su condición de autor único como de estudio de desarrollo. Las interacciones sirven para restringir lo que el jugador puede o no puede hacer (Wysocky y Brey, 2015), pudiendo por lo tanto dicho diseñador determinar con ellas el actante que necesita para dar pie a la narración de su obra, y a su vez dirigir con este diseño de interacciones la propia libertad. Como señala Ryan, este diseño dirige el papel del jugador en la narración y a él le corresponde determinarlo. Esto da pie a la coautoría entre jugador y autor en la preparación de la narración de la que hablamos más adelante.

El gameplay que inicia el modelo de las narraciones que proponemos y la da forma se genera por lo tanto como una consecuencia entre paideía (lo que aprendemos del juego a través de las mecánicas) y las reglas de juego (que limitan y señalan cuáles son dichas mecánicas). En ese proceso de aprendizaje es que el quedan relacionadas las acciones humanas y las respuestas del sistema (Wysocki y Brey, 2015). Este aprendizaje que sucede con el gameplay, con la acción de jugar el videojuego nos lleva a viajar a través de ciclos en los que configuramos el juego a través de hacer encajar sus unidades operacionales (Bogost, 2006, p. 108-109), lo que genera una respuesta subjetiva del jugador al hacerlo que nos devuelve a la relevancia del contexto cultural del narratario y de la habilidad del actante para ejecutar la narración del juego. Guiados por las reglas de juego, el

jugador encuentra el significado del mismo (Sicart, 2008), porque en ellas se esconden. Por ello se introduce de tal manera las interacciones en nuestro modelo de las narraciones. Esas interacciones determinan la capacidad del avatar, nos ponen a prueba como actantes dentro de las limitaciones con las reglas de juego, nos hacen interactuar con los elementos ludificcionales de la diégesis y esto se recuenta para generar narración que recibimos como narratario. Tratamos ahora el concepto de autor que barajamos en esta tesis y que ya hemos adelantado, también el de narrador y el de los enunciadores de la narración.

8. El autor, el narrador y los enunciadores

¿Quién es el autor de la narración de un videojuego? ¿Lo es el jugador, lo es el desarrollador de juego o equipo de desarrollo? ¿Existe una coautoría entre ambos? Antes de responder hay que valorar otras cuestiones. La primera es que un videojuego puede generar un número determinado de narraciones distintas (Landow, 1992 : 195) a través de una misma narrativa, con distintas narraciones para una misma historia que surgen por la cualidad interactiva o ergódica del videojuego. Landow se refiere a los hipertextos, pero es un buen punto de partida para tratar nuestro tema:

“Como lectores, nos descubrimos obligados a fabricar una nueva historia con partes separadas. (...) el activo autor-lector fabrica texto y significado a partir de otro texto del mismo modo que un orador construye frases y discursos enteros a partir de una gramática distinta, un vocabulario y sintaxis” (Landow, 1992 : 196)

Como indica Landow, ese “otro texto” es el aportado por el desarrollador de juego, guionista, director de narrativa o equipo de desarrollo, mientras que el papel de autor-lector lo toma el jugador en una dualidad actante-narratario que acogemos en nuestro modelo de las narraciones. Esta tensión entre autor del videojuego y autor-lector del hecho jugado se plantea de distintos modos en relación a los tipos de interacciones que recoge Ryan (2001), planteando incluso un tipo de narración que se construye como las piezas de un puzzle, en el que el jugador tiene que montar las distintas partes de un texto hasta encontrarle su sentido y significado, enfatizando ahí su papel de autor. El constructo del videojuego y de la narración, por lo tanto, se produce primero a través del desarrollador del videojuego y constructor de los cimientos de la diégesis. Con el diseño de las reglas de juego,

mecánicas e instrucciones que entrega, ese primer autor prepara al jugador en los términos que él desea (Aarseth, 2014) para que se convierta en ese segundo autor, sin que este exista en el momento en el que se crea el juego, solo a posteriori de él. Las reglas de juego y sus mecánicas definen al jugador, pero es responsabilidad del juego atrapar a través de ellas al jugador. Aquí entramos de lleno en una cuestión que divide a la posición procesal (procedurality) e instrumental que trataremos a fondo en el siguiente capítulo y que recoge Sicart (2011): para los procesalistas los jugadores solo activan los procesos preparados por el desarrollador siendo este el autor final, para los instrumentalistas el autor final es el jugador, que lo es a través de los procesos preparados por el desarrollador. Nosotros, como vemos, adoptamos una postura intermedia de coautoría. Porque sí, en la mecánica está el mensaje (Breathwait y Sharp, 2010), pero este depende de la interpretación y hallazgo de él por parte del jugador como actante y narratario.

El jugador, por lo tanto, ejerce su función de segundo autor en los límites que el autor original le otorga y construido como el primer autor desea. La tarea del autor primero para preparar a este autor segundo es la de conseguir que este se convierta en un jugador implicado (Anyó, 2016:48) por reposar en él la función de autor y lector, sabe que la historia no es verdadera, sino ficción pero actúa como si todo fuera verdad, de acuerdo con la aceptación un universo de experiencia. Este jugador implicado que se obtiene de este proceso es el narratario y actante capaz que necesitamos en nuestro ciclo de interacciones, pero matizamos la descripción de Anyó pues negamos que una de las funciones de este jugador implicado sea el de narrador. Sí es cierto que el jugador como actante colabora en la presentación y configuración de la narración, pero no la narra. Explicamos más adelante cómo el videojuego, como obra, se narra a sí misma sin implicación extradiegética cuando se produce.

En esta preparación también entran en juego el tipo de interacciones que ha diseñado para su obra y que el jugador ejecuta, y así el videojuego se presenta en parte como un artefacto para modelar la conducta del jugador a su voluntad y para disfrutarlo como necesita (Aarseth, 2014). En estos términos y entendiendo la narrativa como el recuento de los cambios de estado de una serie de hechos, y la narración como el relato que surge de ello, el primer autor lo es absolutamente de la narrativa del videojuego, de los instrumentos para producir dicho recuento, y el segundo lo es de la narración en colaboración con el primero, por ser el que une con sus interacciones los distintos hechos que conforman la narración que se recuenta.

Expresado en estos términos, parece que el poder o el papel del jugador como ese autor, en parte, de la narración por su configuración, y que nosotros designamos como actante en esta faceta, es limitado y está subyugado al del desarrollador o equipo desarrollador. En efecto, así es, pero su independencia dentro de las reglas de juego le permite poner al límite los grilletes y convertirse en jugadores subversivos (Tanenbaum, 2013), pudiendo llegar a producir narraciones inesperadas para el propio desarrollador o interpretando como narratarios de una manera distinta la información emitida por los enunciadores del narrador. En *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) vemos un enunciador del narrador en el score de puntos. Este vehículo de la narrativa está ahí para recontar los cambios de estado en la relación entre Mario, los enemigos derrotados, los niveles de juego superados y los items obtenidos, traducidos en forma de puntos. Esta enunciación, en su cambio de estado ascendente nos narra el crecimiento del personaje, pero un jugador subversivo puede no querer recoger ningún item ni acabar con ningún enemigo, pretendiendo llegar al final del juego con el mínimo score posible. De esa manera, pervierte ese enunciador, lo hace suyo y para él un cambio de estado ascendente forma parte de una narración distinta a la de otro jugador que se deja guiar por las reglas de juego y las mecánicas propuestas por el desarrollador. En ese momento se hace con parte de la autoría de la preparación de la narrativa, y por consiguiente de la narración. Como vemos, nos encontramos con una tensión constante en términos de autoría de la narración; porque la narrativa, todos esos recursos con los que cuenta el juego para presentar la narración se le suponen siempre al desarrollador, pero el propio usuario puede invadir ese papel a través de los mods (Mäyrä, 2008 : 111), trastocar la narrativa hasta el punto de añadir narradores propios y crear nuevos mundos posibles sobre los propuestos por el autor principal de la obra.

Por lo tanto, es el desarrollador de juego, el equipo de desarrollo o alguno de sus miembros, los autores de la narrativa de un videojuego, pero es el jugador el que monta las piezas de la narración que brinda la narrativa con sus interacciones como actante, recibéndola luego como narratario al recontarse por los artefactos de la narrativa. En esta cuestión aceptamos también la posibilidad del jugador a adoptar el papel de desarrollador de juego a través de los mods para rehacer, cambiar o modificar la narrativa, también a entenderla como narratario en función de su contexto cultural y a activarla como actante en función de su habilidad, lo que da pie a la generación distintas narraciones en función del jugador que se embarque en el juego. Pero, ¿y el narrador?

“El desafío que presenta la narración interactiva consiste en encontrar el equilibrio entre la necesidad de otorgar al usuario cierto grado de control sobre la historia -para que resulte interactiva- y, al mismo tiempo, mantener cierto grado de coherencia en la narración (básicamente: lógica interna del universo narrativo e identidad de los personajes), para que tenga algún sentido. (...)La disolución del narrador, en un usuario que escoge trayectorias, diluye también la trama, que se convierte en una experiencia más o menos individual y más o menos irrepetible.” (Orihuela, 1997:41)

Este dilema interactivo (Berenguer, 1998) es la tensión entre jugador y desarrollador que mencionamos antes para definir a nuestro autor de la narración, y el que complica también la identificación del narrador porque ¿es el jugador?. En un juego de tipo progression game (Juul, 2002:324), el jugador tiene el control del progreso de la aventura por hitos, pero no es la disolución de la que habla Orihuela (1997:41) porque el jugador no construye la historia (Planells, 2010), sino que ejecuta los pasos a seguir para que la narración tome forma, sin alterar la narrativa ni la trama que pudiera existir, solo el ritmo en el que se muestra la narración o las partes de la misma. Es decir, por escoger trayectorias no las narra, solo escoge partes de la narración que mostrar o seguir. Por lo tanto, el narrador está en otro sitio, no en el jugador como señala Anyó (2016)

“Es el narrador quien “mostrará” al jugador cómo sigue el relato cuando éste interactúe con el “cuadro blanco”. Y el caso más paradigmático del control del narrador es la aparición de las cut scenes, breves secuencias no interactivas donde el narrador relata hechos importantes para el desarrollo de la historia.” (Planells, 2010)

Si nos fijamos en nuestro modelo de las narraciones, en el grupo que recoge al jugador, establecemos en él la cualidad de actante de la narración y de narratario, dejando la de narrador a otros entes narrativos con la capacidad de contarle al jugador cómo sigue este relato o partida, a los enunciadores. En esta cualidad de actante en la que parece difícil separar el jugar con el narrar, nosotros planteamos el recuento de los cambios de estado del actante por los enunciadores del narrador, que se produce antes de llegar a ser narratarios como jugadores. Así, y como dice Planells (2010), el narrador le muestra al jugador cómo sigue el relato. Es a través de este proceso cómo se conecta al jugador con el narrador mediante el personaje a través del canal de interacción que es el videojuego. Pues bien, ahora nos preguntamos: ¿dónde y quiénes son esos enunciadores del

narrador ahora que entendemos que no se encuentran en el jugador y sí en una situación posterior a la acción del actante? Ryan (2006) señala la posibilidad de que existan narradores en el videojuego en los que tras matar a un tigre aparezca la frase “has matado a un tigre” (Planells, 2015: 83). Nosotros identificamos a ese narrador que señala Ryan como un enunciador de un meganarrador global que habla con distintas voces y códigos, ese gran marionetista del que hablamos.

Para clasificar e identificar esas voces, esos enunciadores del marionetista, recurrimos al abanico de narradores que nos presenta Genette (1991): narrador heterodiegético, narrador homodiegético, narrador autodiegético, narrador autodiegético, antediegético e intradiegético, pero nosotros emplearemos esta base para hablar de varios enunciadores, no de varios narradores. Tal y como mencionamos al hablar de la faceta del desarrollador o equipo de desarrollo como autor, este lo es de la narrativa del videojuego y también del diseño del narrador que enuncia la narración en cada videojuego a través de un conjunto de enunciadores que en su suma componen al narrador del título. Como damos a entender, no decimos que el autor del videojuego sea el narrador. Shigeru Miyamoto no es el narrador de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), sino los enunciadores del narrador que encontramos en él y que juntos componen el narrador del título. Estos enunciadores son de los diversos tipos que indica Genette. Sin embargo, añadimos un matiz. Como señalan Navarro-Remesal y García-Catalán (2015) al proponer la antediegénesis, se dispone de una capa auxiliar de información entre la extradiégnesis y la diégnesis en la que se enuncia al jugador. Nosotros nos referimos a este conjuntos de enunciaciones como presentados en forma de HUD, insistiendo en este término aunque hablemos de menús o la propia información en pantalla. Insistiendo en la idea de nuestro narrador de que la obra se narra a nivel diegético sin auxilio a este nivel de la extradiégnesis, al enunciador del narrador extradiégnetico que correspondería a la descripción de narradores de Genette lo llamaremos enunciador del narrador antediegético, pues son enunciaciones que se presentan en esta capa, no fuera por completo de la diégnesis.

Así, nos encontramos a los elementos que conforman el HUD como un gran enunciador antediegético del narrador y a Toad como enunciador intradiegético del narrador, que nos informa de nuestro avance por los mundos de juego. Para encontrar a un enunciador autodiegético tenemos que irnos a *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009). Aquí podría producirse una confusión y una disfunción con lo que señala Planells (2010) en la diferenciación entre personaje y narrador, pero de nuevo recurrimos a que hablamos de enunciadores. En *Uncharted 2* se le añade una capa de

enunciación a nuestro avatar pero que nosotros no controlamos como parte de la unión jugador-personaje. Es el sistema el que narra usando la forma de nuestro avatar, pero sin que el avatar narre realmente como tal. Siguiendo con el enunciador heterodiegético del narrador viajamos a *The Stanley Parable* (Wreden, 2013), uno que además rectifica en función de la construcción de una narración no-lineal.

Tras ellos llegamos a los enunciadores homodiegéticos del narrador, en un punto intermedio entre el narrador autodiegético y el heterodiegético. Aquí introducimos los cambios de estado de los elementos ludoficcionales como enunciadores homodiegéticos, pero antes hablemos de mundos ludoficcionales. Un mundo ludoficcional es el conjunto de los mundos posibles que existen en un videojuego (Planells, 2015), y para acceder a ellos hay que manipular los elementos ludoficcionales que lo componen. En su configuración se producen cambios de estados de los elementos ludoficcionales, en ocasiones estos quedan recogidos en el HUD, sirviendo este como un enunciador antediegético de los cambios de estado que se producen en el videojuego, pero en otras ocasiones estos cambios de estado se manifiestan en el videojuego, convirtiéndose en esos enunciadores homodiegéticos. En *Bloodborne* (From Software, 2015) una gran luna roja aparece en el cielo y allí se queda para indicarnos un cambio de estado significativo en el mundo de juego, marcar un cambio de estado entre lo que hemos hecho antes y el presente y anunciando lo que hemos de hacer a continuación. Esa luna es un enunciador homodiegético, pero no un narrador, pues el narrador del videojuego es la figura que el desarrollador de juego crea a tenor de la suma de todos estos enunciadores. Esta idea entronca con el concepto de meganarrador (Gaudreault, 1988), sirviéndose el autor de estos enunciadores para estar continuamente implícito en el videojuego y adoptando las formas que el juego necesita para narrarse. De este modo presentamos un modelo de narrador único y un conjunto de enunciadores a diseñar por el equipo de desarrollo del juego y que se activan tras los cambios de estado de los elementos ludoficcionales.

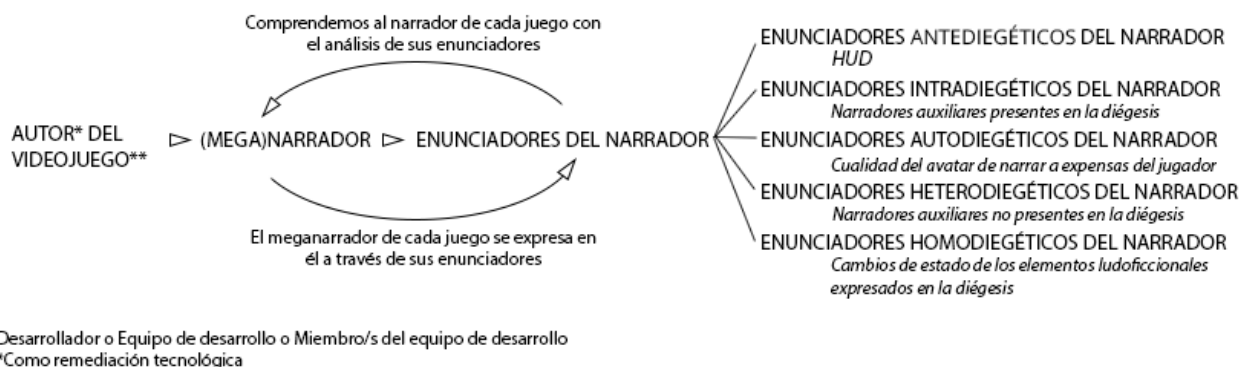


Figura 4. Esquema de los enunciadores del narrador (original del autor).

Para comprender a este meganarrador hay que acudir al autor implicado de Booth (1983:428), es decir a una proyección creada a propósito por el primer autor del videojuego como artefacto y que se introduce en el juego controlando los mecanismos narrativos. Como se ve en nuestra figura lo que hace es crear un meganarrador que se enuncia de distintas formas en el videojuego, narrando al jugador como narratario.

9. Proceduralismo vs Instrumentalismo

“En estos juegos la expresión se encuentra, fundamentalmente, en la experiencia del jugador como un resultado de la interacción con las mecánicas de juego y sus dinámicas, y menor grado en lo que compete a su apartado visual y aspectos textuales.” (Bogost, 2009)

Este trabajo no esconde su marcado carácter proceduralista, una de las cualidades principales del videojuego como un medio de representación, como también lo es ser enciclopédico, espacial y participatorio (Murray, 1997). El mismo corazón de la tesis es mostrar un proceso desnudo en el que la narración y la interacción se dan la mano generando una experiencia de juego en alianza con las reglas de juego y sus mecánicas, un proceso que nos permita estudiar a los videojuegos a partir de él y que pretenda extraer el mensaje del videojuego en su proceso. Es decir, uno que nos permita buscar el significado del videojuego a través de él huyendo de la forma. Pero huir de la forma no quiere decir no tenerla en cuenta. Si analizamos nuestra teoría del narrador, descubrimos en nuestros enunciadores homodiegéticos del narrador cómo la forma es significativa. Esa luna roja de *Bloodborne* (From Software, 2015) que funciona como voz de un meganarrador es capaz de comunicar gracias a su dibujo concreto. Si fuera azul el mensaje sería otro, si fuera pixelada

también. Afecta la representación del mensaje a dar, pero no la obsesión por el empleo de la tecnología para conseguir una calidad técnica determinada, de la forma que no matiza el fondo.

Una visión proceduralista del videojuego permite plantear una narrativa y una narración menos evidente. Cuando decimos esto nos referimos a separar entre ellos los módulos de narración (Cameron, 2008) que componen la secuencia ordenada a narrar, siendo responsabilidad del jugador como actante encontrarlos y como narratario interpretarlos. También que los enunciadores del narrador se oculten, desapareciendo en ocasiones por completo los enunciadores extradiégeticos y recurriendo casi por completo a los enunciadores homodiegeticos, usándolos como una sola voz. Bogost (2009) señala una desaparición o disolución de la narrativa en estos casos, pues a causa de una búsqueda de la abstracción se acaba recurriendo al empleo de metáforas o viñetas en lugar de una supuesta narrativa. Nosotros sustituimos esta afirmación por el recurso del empleo de la narración de las interacciones, en el que a través de los enunciadores homodiegeticos se narra, se plantean las preguntas que el juego quiere suscitar en el narratario y se expresan los cambios de estado de esa misma duda. Sí, hay narración.

Sin embargo, aunque nos acogemos a muchos de los principios del proceduralismo, no a todos. El significado de los juegos está contenido en el sistema interior del juego, en su proceso, pero no creemos que sea de manera exclusiva. El jugador no solo ejecuta las reglas de juego para recibir el mensaje o significado del mismo, el videojuego no es un coche en el que el jugador arranca el motor y punto. A lo largo de la tesis hemos hablado en numerosas ocasiones de la relevancia de la cualidad del jugador tanto como narratario como actante en nuestro modelo y de la construcción de distintos mundos posibles en relación a esta cuestión.

“Jugar, sin embargo, es personal, individual y comunitario, se puede jugar con otros, para otros, de un modo intensamente personal.” (Sicart, 2011)

Porque como apunta Murray el videojuego no es solo procedural o procesal, también participativo (1997) y emocionante por la respuesta del jugador a los procesos intrínsecos del videojuego. Es decir, se puede entender los procesos del videojuego a través del proceduralismo, como hacemos aquí, pero hay que tener en cuenta la subjetividad, ese modo intensamente personal que menciona Sicart (2011) del que interpreta esos procesos para comprender verdaderamente el videojuego; de nuevo, tanto como actante como narratario. Es más, cuanto más se opta por realizar videojuegos centrados en sus procesos con el fin de preparar una narración no lineal (Mateas, 2005), aumentando la cualidad del actante de modificar y personalizar en mayor medida la narración con

un mayor abanico de mundos posibles que crear, así como un mayor número de módulos de narración que ordenar como narratario, se genera una inmersión en mayor grado como participante de la narrativa y una mayor emoción al hacerlo. Nelson (2012) también señala el valor de la lectura emocionante de un jugador que atraviesa los procesos del juego, sintiendo al final vergüenza o asco, en los conocidos como juegos abusivos (Wilson y Sicart, 2010). De todos modos, y aunque contemos con un estado de coautoría a la hora de desarrollar la narración de un videojuego y la significativa cualidad del jugador como actante y narratario, el control final del constructo lo tiene el desarrollador, el autor primigenio y el que desarrolla el proceso de juego.

“La interacción no es una palabra mala, pero implica una ilusión parecida a la de la democracia: que el artista está compartiendo el poder de la decisión con el jugador cuando el realidad el artista ha planeado todas las opciones que pueden llegar a producirse.” (Penny, 1995)

Es decir, el proceso esconde el significado del juego pero cada jugador cuenta con la capacidad de desentrañarlo o disfrutarlo de distinta manera. Y de esto trata esta tesis, del proceso, no realmente de cómo el jugador emplea las cosas, los elementos o los instrumentos propios de la ludoficción para llegar al final de la aventura, sino del proceso que se genera al hacerlo y que crea narración, pero aún así, sin ese factor nuestro proceso perdería fuerza, y es ahí donde el proceduralismo se encuentra con lo instrumentalista.

Pero nuestra tesis tampoco es puramente instrumentalista (Egenfeldt-Nielse, S., Heide, J. y Tosca, S., 2007) como tampoco es puramente procesal. No repasamos las recompensas que llevan a un jugador a ejercitar una manera concreta de jugar, a una narrativa como sistemas de recompensas (Latorre, 2015), a ese “cómo”, sean estas externas (Juul, 2010) o internas, tampoco a valorar si los elementos del juego son neutros y se vuelven “buenos” o “malos” en las manos de un actante, tampoco entendemos que el acto de jugar sea plenamente propio del jugador (Sicart, 2011), sino que en parte lo es también del proceso, es decir del creador de las reglas y de las mecánicas de juego. El jugador no solo interpreta el proceso como narratario, lo modifica como actante (Navarro-Remesal, 2016 : 317). Estas dos posturas, la instrumentalista y la procesalista se ven como correctas y complementarias y nuestro modelo las tiene en cuenta dentro de nuestro modelo a través de la coautoría que presentamos.

10. Los elementos ludoficcionales

“La narratología está intentando colonizar el videojuego al tratarlo como un medio más para contar historias e ignorar sus particularidades distintivas, en especial la interactividad. De este modo se produce una homogeneización que resulta cómoda para los estudiosos del relato pero incompleta y simplista desde la perspectiva del juego como juego.” (Aarseth, 2004 : 45-49)

El videojuego es un medio que genera narración a través de la interacción del jugador en el gameworld como actante preparado por un desarrollador o diseñador de juego, a través de una coautoría en la que intervienen jugador y diseñador de juego, como ya hemos indicado. Esta interacción es aquella que se produce a partir del jugador con los distintos elementos que componen el espacio de juego, que dispone el diseñador o equipo de desarrollo del mismo, y que llamamos elementos ludoficcionales. Extraemos el término de Planells (2015). Él define los que empleamos para esta tesis como “existentes”, definiéndolos como “particulares ficcionales, objetos, espacios y otros elementos de la ficción”. Cuando nos referimos a elementos ludoficcionales, determinados aquí como personajes, items y escenarios, estamos tratándolos dentro de este contexto.

Empleamos el término “narración” entendiéndolo como el proceso, recuento de un hecho ficticio (Prince, 1989) y acto de enunciación de los contenidos de la historia en un relato (Genette, 1991 : 81). Buscamos una ampliación de este término para definirlo como el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca una historia (Aumont, Bergala y Marie, 1996 : 109) en caso de existir, que como hemos explicado anteriormente también nos sirve para referirnos a la partida convertida en relato por el narratario que la recibe o para hablar de la experiencia lúdica en sí. Los elementos ludoficcionales (Planells, 2015) se relacionan con la narración por ser los que definen el mundo posible narrado al jugador de entre el conjunto de su mundo ludoficcional, uno compuesto por una serie de personajes, objetos y escenarios, pero también, y a través de la interacción del jugador con ellos, capaces de crear cambios de estados enunciados al narratario por distintos enunciadores del narrador. La manera en la que realizan estas interacciones varían a través del diseño de la interacción (Ryan, 2001).

La interacción en los elementos ludoficcionales, en cualquiera de sus grados, es imprescindible para constituir videojuego, pues como señala Aarseth y matiza Maietti es lo distintivo de este medio con respecto a otros; interactividad como una ergódica o no trivial (Aarseth, 1997), pero también en su combinación con otras mundanas.

“Los mundos posibles videolúdicos se diferencian de los fílmicos o literarios por su grado de acceso mediante la interactividad.” (Maietti, 2004)

Una cita de Maietti a la que nosotros añadimos al final de la misma: “con los elementos ludoficcionales”. Estos son aquellos que sirven para definir el mundo ludoficcional (Planells, 2015 : 95) de un videojuego, es decir, el marco de ficción que se disfruta en cada título, diferenciándose de los mundos de ficción propios de la literatura por su capacidad proactiva y transformativa en relación con el usuario (Planells, 2015 : 98). En términos prácticos, un mundo de una obra de ficción es el universo particular que un autor describe, con sus vicisitudes particulares. Si hablamos de obras de ficción de desarrollo narrativo no interactivo como *Twin Peaks* (David Lynch & Mark Frost, 1991) el mundo ficcional quedaría limitado por el pueblo donde se desarrolla la trama, sus personajes pero también las reglas particulares que hacen que la ficción avance: como que se entienda que los sueños que tiene el detective protagonista, Dale Cooper, son válidos para mover los hilos de la investigación. En un videojuego, este marco ficcional implica el espacio donde se desenvuelve la trama, personajes, enemigos y reglas concretas del videojuegos, solo que están se explicitan a través de la acción de jugar, transformando a este mundo en uno ludoficcional.

Haciendo una analogía entre *Twin Peaks* (David Lynch & Mark Frost, 1991) y un videojuego que es un homenaje a la manera de narrar de la serie de televisión: *Deadly Premonition* (Rising Star Games, 2010), cabe decir que esas escenas de sueño, extrañas y desconcertantes televisadas se juegan, planteando mecánicas jugables dentro de unas reglas de juego concretas que intentan reflejar una acción onírica que el jugador descubre avanzando a través del juego, no solo presenciando la narración. Se establece así su particular mundo posible, jugándolo, como *Twin Peaks* establece su mundo ficcional viendo la serie. Esas mecánicas que mencionamos, y que consiguen que el jugador descubra el mundo del autor jugando al videojuego, se logran y articulan a través de los elementos ludoficcionales mencionados, que a su vez están fuertemente vinculados a las reglas de juego Para avanzar en esta tesis es necesario recalcar y reafirmar cuáles son esos

elementos ludoficcionales.

“Este trabajo es para señalar que el diseño del espacio ludonarrativo se basa en cuatro dimensiones independientes: mundo, objetos, agentes y eventos. Todo juego (y toda historia) contiene estos cuatro elementos, pero se configuran de diferente manera.” (Aarseth, 2012)

Aarseth señala cuatro dimensiones en toda obra, en toda historia. De estas cuatro, nos quedamos con agentes, objetos y mundo, pues el cuarto “eventos” llega producido por la actuación de los tres; tres elementos ludoficcionales que en su interacción dan lugar a la cuarta dimensión que menciona: los eventos, instante en el que se provoca un cambio de estado y por lo tanto cuando la narración continúa y tiene lugar. Aarseth señala una diferenciación entre el espacio lúdico y el espacio narrativo estableciendo que el primero es uno dinámico y el otro es uno estático. También realiza una diferenciación al hablar de los agentes, señalando que pueden ser lúdicos si estos son “bots vacíos y sin sustancia”, mientras que si son personajes bien contruidos, con trasfondo y personalidad, entran dentro de la vertiente narrativa del videojuego.

Los elementos ludoficcionales se encuentran entre el plano lúdico y el narrativo en caso de que uno de ellos adopte el papel de enunciador del narrador, como la luna roja de *Bloodborne* (From Software, 2015) que señalamos anteriormente, mientras que los elementos del HUD, en sus diferentes formas, tienen su propio espacio en la antediégesis (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2014) a no ser que estén integrados en la diégesis como el caso de *Dead Space* (Visceral Games, 2008) o *Half Life* (Valve, 1998). Cuando se encuentran entre ellos producen una interacción y emiten una determinada información, y esta información en el momento que se nos entrega es estática en tanto que no ejercemos una acción dinámica en ellos. En este instante el jugador del hecho ficticio deja de ser actante para convertirse en narratario. En *Gone Home* (Fullbright, 2013) controlamos a un personaje jugable que interacciona de manera dinámica con varios objetos. En el momento en el que realizamos una interacción significativa se nos entrega una pieza de información, que una vez recogida se convierte en un elemento estático. Varias piezas de información, conectadas por su significado y por el orden en el que las hemos recogido, genera narración, además de la propia que contiene cada elemento en caso de poseerla.

Esta narración se genera a través de los eventos que señala Aarseth y componen una dimensión por sí misma para él, para nosotros ese “evento” es la expresión de la misma narración de los elementos ludoficcionales, por eso no los incluimos en nuestra clasificación. Nosotros analizaremos cómo esos tres elementos ludoficcionales dan paso a estos eventos que construyen narración juego a juego. Cambiamos su terminología de agentes a personajes para matizar el factor de humanidad, y de mundo a escenarios porque realizaremos análisis concretos de escenarios que luego dan forma al mundo posible del jugador. Al llamarlos escenarios no generamos confusión con el término mundo posibles. El término objeto sí lo usaremos, tanto este como item, por referirse a lo mismo, pero buscando un estándar nos quedaremos con item.

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible	Noninteractable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Single room	Static, usable		
	Linear corridor	Modifiable		Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible	flat characters	Dynamic kernels
Ludic pole	Hubshaped quest landscape	Creatable		
	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Figura 5. The Variable Model (Aarseth, 2012).

Aarseth enfatiza esa relación entre lo lúdico y lo narrativo de los elementos ludoficcionales que empleamos, realizando una diferenciación en base a si pueden ser usados para un disfrute sin entrega de narrativa, o al contrario, si en efecto la pueden aportar. Aportamos este modelo como apunte para reforzar la diferenciación en tres puntos que realizamos de los elementos ludoficcionales, pero a lo largo de esta tesis comprobamos que este modelo se nos queda corto. Un agente sin alma, como un maniquí dispuesto en un habitación sombría sí puede ser vehículo narración al cambiar de estado en función de la entrada y salida de la habitación del jugador, como vemos en *Silent Hill 3* (Konami, 2003), en ese cambio de estado se convierte en un enunciador

homodiegético de la narración. Introduce también a los objetos presentes en un mundo abierto como parte de la vertiente lúdica y separada de la narrativa, pero videojuegos como *Bloodborne* (From Software, 2015) los emplean precisamente para reforzar la narración del relato que contiene.

El trabajo de Aarseth termina señalando que para potenciar el valor narrativo del juego tendríamos que potenciar y trabajar con ahínco la parte denominada como agentes, sin embargo, varios hitos en el videojuego en cuanto a entrega de narrativa, como *Dark Souls* (From Software, 2011) o *Gone Home* (Fullbright, 2013), consiguen serlo a través de profundizar en la información y narración que son capaces de componer los objetos o los escenarios que componen sus diégesis particulares adquiriendo cualidades de enunciadores homodiegéticos. Es más, el motivo de concentrarnos en los elementos ludoficcionales de manera individual es para señalar que cada uno de ellos, en interacción con el resto, cuentan con potencialidades narrativas para que un autor exprese lo que desee como guste. Identifiquemos ahora esos elementos ludoficcionales en tres videojuegos, dos que ponen el punto de inicio y final de esta tesis y otro significativo para nuestro estudio: *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985).

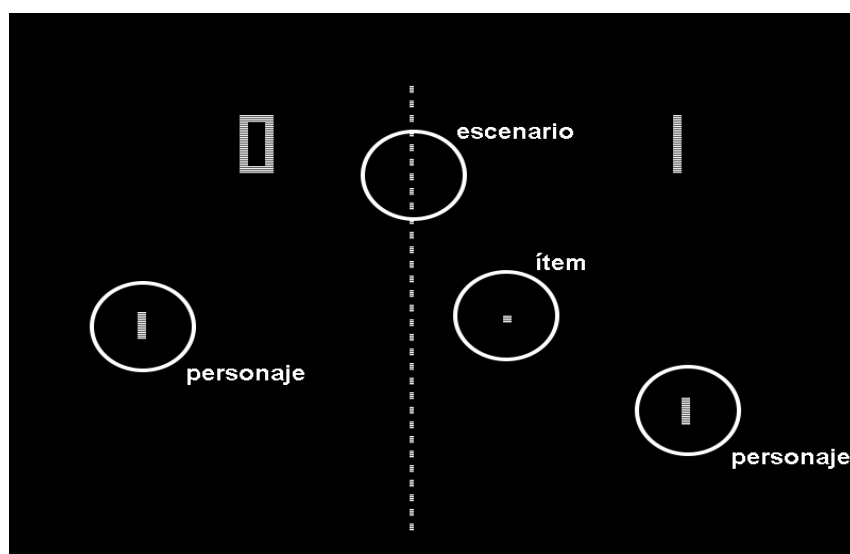


Figura 6. Descripción de los elementos ludoficcionales en Pong (original del autor).

Como hemos mencionado, un grueso de nuestros resultados persigue el análisis de los elementos ludoficcionales como aquellos con los que interactuar y en su posterior influencia en los enunciadores del narrador. El primer punto de esta tesis, y como vemos en la metodología, nos lleva a *Pong* (Atari, 1972).

Encontramos en *Pong* (Atari, 1972) tres grupos principales de elementos que describen su ficción a través del canal de re-mediación: personajes, ítems y escenario. El primero se refiere al grupo de elementos que expresan humanidad aunque no son obviamente humanos como tampoco es obviamente humano Thomas en *Thomas was alone* (Bithell, 2012) pero sí adquieren humanidad a ojos de un narratario que lo perciba (volvemos de nuevo a la necesidad de narratarios capaces). En el caso de *Pong* (Atari, 1972) este grupo engloba a ambos contendientes representados por sendas líneas blancas, siendo tanto el avatar del personaje como el enemigo de este. Los ítems se refieren a todo aquello con lo que interactúa el personaje y que no es un personaje o el escenario. En este caso, la pelota de juego, que aquí es un cuadrado. El escenario es el lugar en el que se produce la acción. *Pong* (Atari, 1972) define su escenario con una franja trazada en vertical.

Si *Pong* (Atari, 1972) fuera una sencilla pantalla estática, las líneas verticales blancas no se podrían entender como jugadores sin mucha imaginación. La pelota es un cuadrado, lo que en sí se opone a la idea de un esférico, y el supuesto tablero de juego es un espacio oscuro con una línea de puntos; pero *Pong* (Atari, 1972) es un videojuego, y sus elementos ficcionales, los que representan su ficción, son ludoficcionales, porque adquieren sus cualidades a través del juego. Así, movemos las fichas en vertical, arriba y abajo, y al impactar contra el cuadrado este se mueve al campo contrario en función de cómo hayamos movido a nuestro personaje jugable. En esa interacción entendemos que se trata de una pelota y de jugadores, y comprendemos que el escenario es un tablero de juego, solo a través del proceso de juego, del gameplay.

“Las tensiones entre el gameplay y la narrativa son una poderosa herramienta para crear experiencias interactivas.” (Lindley, 2002)

Estas experiencias interactivas de las que habla Lindley, esas que se producen en el flujo del gameplay y la posterior narración, son las que son capaces de transformar una figura no antropomórfica en una que se entiende como una representación humana, como sujeto controlable y

finalmente en personaje, que en su interacción con otros sujetos o objetos adquieren las cualidades que lo tachan como tal. Es decir, que si vemos un bloque actuar como jugador de tenis lo identificamos como personaje. De igual modo, en títulos como *Thomas Was Alone* (Bithell M., 2012) llegamos a identificar al rectángulo protagonista del mismo modo al recibir un nombre propio ya en el mismo título del juego, por dotarlo de un sentimiento: soledad, y hacerlo luego saltar y ansiar relacionarse con más bloques. Esto es extensible a juegos que se dibujan con píxeles o con polígonos.

La narración que se emite en la interacción con los distintos elementos ludoficcionales es recogida y emitida por los enunciadores del narrador el marcador de puntos en el caso de *Pong* (Atari, 1972) como enunciador antediegético. Este score evoluciona en el futuro a scoreboard (tablero de marcadores en el que se agrupan varios) y posteriormente se vuelve más complejo con el HUD (Heads-Up Display, que contiene distintos datos de la partida que no señalan solo puntos obtenidos), los menús a los que accedemos o combinaciones de todo lo anterior. Si nos referimos a *Pong* (Atari, 1972) o en *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985), el marcador de puntos, y el HUD en el de Nintendo, aparece en la parte superior de la pantalla y con un conjunto de puntos en un lado del escenario y otro en otro, recoge la secuencia del partido y resume lo que sucede, contando cómo está fluyendo lo que se nos narra: el partido de ping-pong.

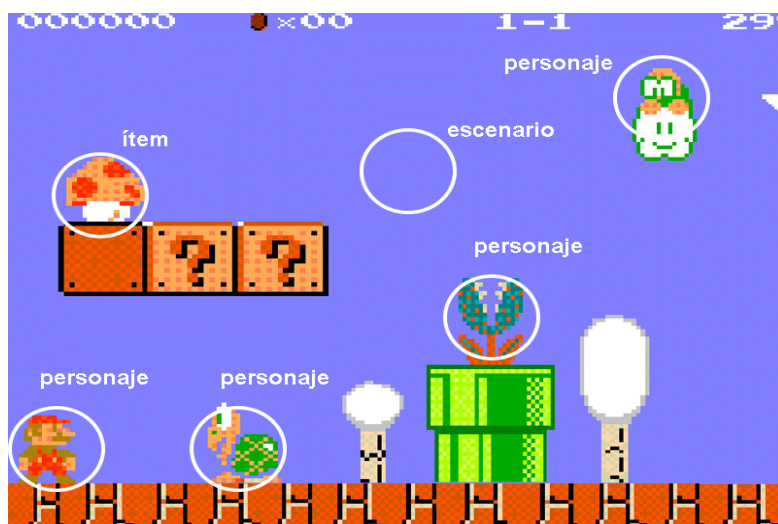


Figura 7. Descripción de los elementos ludoficcionales en Super Mario Bros (original del autor).

Si avanzamos en el tiempo vemos que en *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) esta terna de elementos ludoficcionales se repite, aunque con matices. En *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985), los personajes son tanto Mario, el personaje que controlamos, como los enemigos contra los que luchamos, por mostrarse como vivos y antagonistas de la propia aventura. Los ítems actúan como modificadores de los atributos del propio personaje, guía del juego y sirven, en su interacción, para alterar las reglas del propio videojuego, si consumimos la seta, Mario se hace más grande y puede recibir un impacto sin perder una vida . En cuanto al escenario, es el marco en el que se establece el juego, incluidas las tuberías por las que emerge el enemigo con forma de planta carnívora, y con las que aprovechamos para señalar la capacidad de los elementos ludoficcionales de pasar de una condición a otra. Un coloso de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) puede pasar de personaje a escenario al trepar por él. Una caja de ladrillos de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) pasa de escenario a ítem al interactuar con él y convertirlo en objeto destructible, pero es escenario al caminar sobre él como si fuera un piso. Esta flexibilidad también se aplica a la interacción entre elementos. Del mismo modo que el jugador de *Pong* (Atari, 1972) interactúa con la pelota, el enemigo puede interactuar con el escenario. Aquí vemos cómo una planta carnívora interactúa con la tubería provocando un cambio de estado, en su expresión se nos enuncia que ahora ese escenario es peligroso. En este tipo de situaciones, el jugador funciona primero como actante pues ante su presencia los escenario, enemigos y personajes realizan una acción que visualiza como narratario.

Fijémonos que en *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) la narración la soportan estas expresiones de cambio de estado de los elementos ludoficcionales en colaboración con los distintos elementos del HUD, funcionando los primeros como enunciadores homodiegéticos y los segundos como antediegéticos.

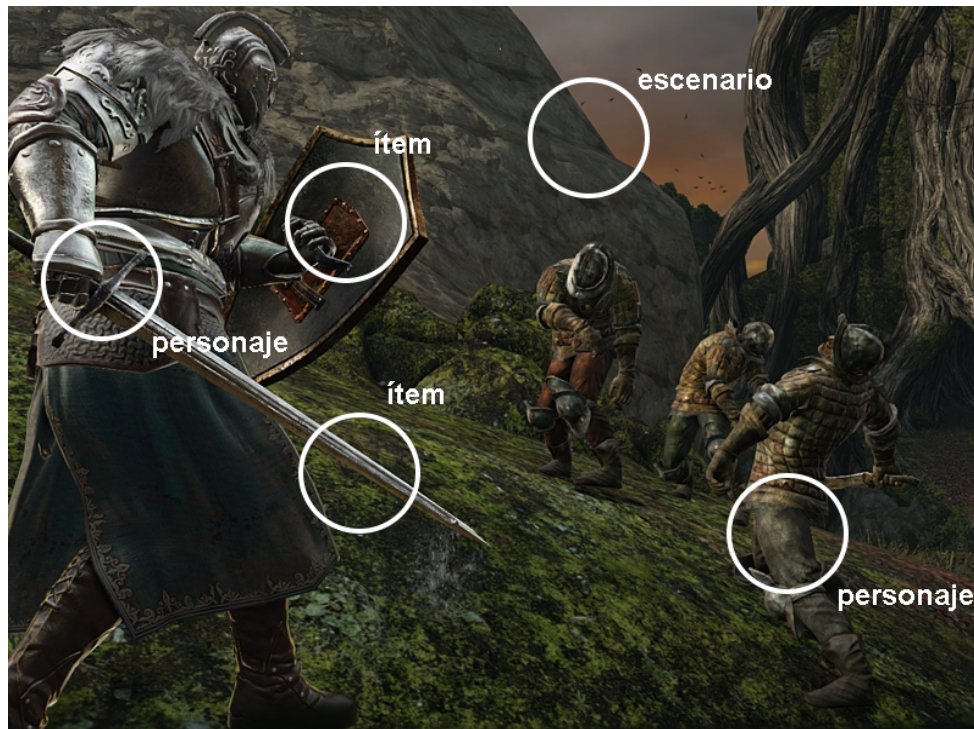


Figura 8. Descripción de los elementos ludoficcionales en Dark Souls II (original del autor).

Dark Souls II (From Software, 2014) supone el punto final de esta tesis. El videojuego emplea los elementos ludoficcionales para desarrollar los entresijos del mundo ludoficcional al que nos lleva el videojuego. Nos habla de personas, de lugares, de reinos caídos, de reyes corrompidos, y todo a través de la interacción del jugador con los ítems (Suárez, 2015), los personajes y los escenarios, como veremos en profundidad más adelante durante nuestra investigación.

Como se señala en la imagen, los personajes engloban tanto al protagonista que controlamos (el avatar), a los enemigos y también a los personajes no jugador aliados -PNJ en adelante -, es decir a aquellos que no se enfrentan al jugador pero que tampoco son controlados por él. En cuanto a los ítems, aquí se incluyen tanto los modificadores de las reglas naturales del juego que funcionan como tales al consumirlos – como las setas en Mario -, como lo que se conoce como equipamiento: armas y armaduras que el jugador se equipa. A efectos prácticos, este equipamiento altera variables del juego (fuerza del jugador, resistencia a ciertos estados alterados como veneno, destreza...) mientras se selecciona que el jugador los lleve. El escenario, de nuevo, sigue siendo el conjunto de localizaciones por las que se avanza en la acción.

A través de este primer análisis queda establecido que los elementos ludoficcionales que presenta el videojuego son precisamente esos tres: personajes, escenarios e ítems. Tras la metodología veremos cómo se produce la interacción entre ellos para hacer emerger a los enunciadores adecuados de cada narración juego a juego, motivando así la formación del modelo de la narración de las interacciones.

11. El estado de micro-offline

Hemos determinado que un videojuego es un medio con la capacidad de narrar un hecho ficticio con la intervención de las interacciones del jugador. Estas interacciones están salpicadas en mayor o menor medida por secuencias no interactivas o estados offline (Newman, 2002). El videojuego, como hemos dicho, es un medio de expresión con potencial narrativo pese a que el mismo término “narrativo”, entendido en comparación con otros medios de expresión, y como hemos señalado en apartados anteriores, encuentra muchos puntos de debate (Juul, 1998) al relacionarlo con el videojuego. Uno de ellos lo solucionamos al dividir al jugador en narratario y actante. Son el mismo ente, pero la narración recibida en el instante 1 es la que nos invita a generar una nueva interacción en el instante 2 para que esta continúe en un instante 3, y así sucesivamente. Al momento intermedio en el que nos encontramos tras ser narratario pero todavía no actante, sin ser ninguna de las dos cosas porque lo que hacemos es reflexionar, hablar con nosotros mismos sintiéndonos el avatar y parte de la diégesis para convertirnos en actantes tras recibir la narración, lo denominamos estado de micro-offline, apoyándonos en la definición de estado offline (Newman, 2002). Nótese que cuando Newman dice offline no se refiere a no estar conectados a internet, sino a estar desconectado de la interacción. En este estado de micro-offline desconectamos de la narración y de la acción, solo asimilamos emocionalmente lo contado y pensamos antes de pasar a la acción.

El estado de micro-offline es un estado de reflexión, ínfimo en ocasiones y de mayor duración en otros momentos bajo la decisión de un diseñador de juego. Se diferencia del estado de offline por su duración y porque en este somos narratarios o nos mantenemos a la espera, en un tiempo de carga, por ejemplo. El estado de micro-offline es un puente entre los dos estados del jugador en el que razona y procesa. Cuando el estado de offline compuesto por una cinemática finaliza, y nosotros también como narratarios, entramos en un estado de micro-offline decidiendo qué hacer con la narración recibida para pasar a ser luego actantes capaces. Es decir, un actante nunca es a la vez narratario, pues son dos cualidades del jugador separadas por este instante.

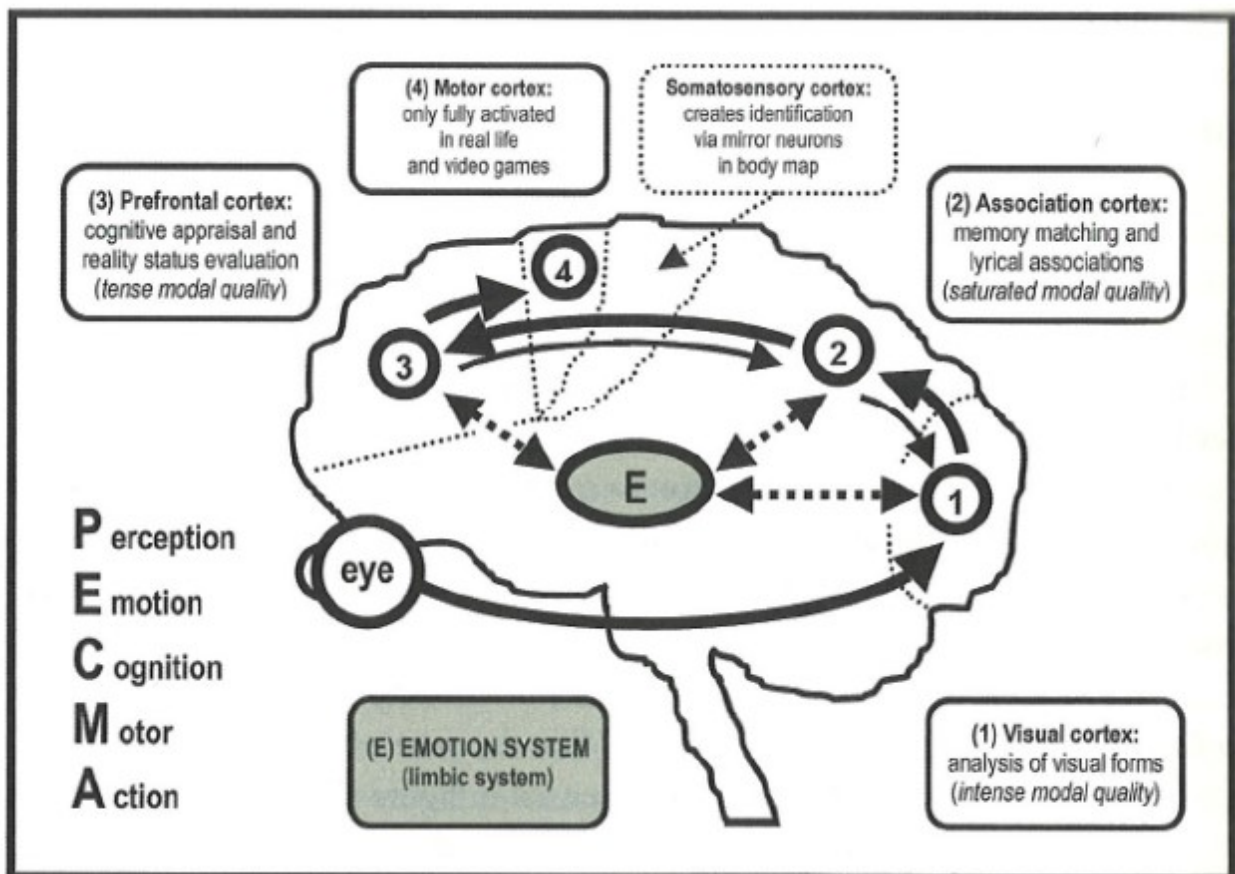


Figura 9. Imagen PECMA model (Grodal, 2006).

El modelo PECMA (Grodal, 2006) nos orienta acerca del procesamiento que se realiza desde que se recibe un estímulo a través de la percepción hasta que se procesa y luego el sujeto actúa. Este intervalo de procesamiento de la información es el de la entrega al narratario a través de la narración y posterior actante. Se inicia con la dación de esta por los enunciadores del narrador, luego se procesa dicha información y se da inicio a una interacción como conclusión de ese procesamiento; es entonces cuando el jugador deja de ser narratario y vuelve a ser actante. En cuanto a la afirmación de que no puede haber narración a la vez que interacción (Juul, 2001) hay que afirmar que en el conjunto global del hecho jugado sí que se da a la vez, pero si acortamos los tiempos de estudio y nos centramos en un intervalo de tiempo ínfimo, en el que se produce una interacción que desarrolla una narración para luego producir una nueva interacción, descubrimos en esta alternancia entre narratario-actante-narratario una ligera diferenciación en tiempos, a veces enfatizada por el desarrollador de juego, a veces no.

Profundizando más en estos procesos, hay que hablar de la existencia de dos mentes: una racional y otra emocional (Goleman, 2012: 42). La primera es precisa, reflexiva y lenta en comparación con nuestra mente emocional, que es más rápida (Pérez Latorre, 2015:35). Esta mente emocional está formada por la amígdala (Goleman, 2012: 54), que realiza una búsqueda ante un estímulo en nuestra base de datos interna para averiguar cómo reaccionar. La amígdala realiza una acción preliminar de escaneo interno antes de que esa información pase al neocórtex (como vemos en el modelo PECMA), a nuestra mente racional en la que se produce el estado de micro-offline, de reflexión antes de ser actantes, proceso que tiene lugar en colaboración con el sistema nervioso autónomo, tallo encefálico y sistema endocrino (Grodal, 2000:205). Esta pausa de micro-offline, esta desconexión para pensar sobre lo que acabamos de percibir, puede compararse a cuando recibimos un estímulo amedrentador. En ese momento toda la sangre fluye por nuestro cuerpo para favorecer la huida como respuesta emocional, pero durante un segundo, nuestro lado reflexivo nos hace detenernos para valorar cuál es la mejor opción de escapatoria, y luego actuamos (Goleman, 2012:40). Como señala Pérez Latorre (2015: 70) en su esquema-resumen de la macro-estructura de la experiencia narrativa, tras el conflicto narrativo que nosotros señalamos que se profesa al narratario a través de los enunciadores del narrador, se inicia la actividad cognitiva/emocional que acaba conduciendo al jugador a ser actante y avanzar en el videojuego, en muchos casos movido por recompensas potenciales (Pérez Latorre, 2015:70), que no hace otra cosa que motivar la interacción entre elementos ludoficcionales que continúan con nuestro ciclo. Con esta base, presentamos el siguiente esquema del proceso del jugador como narratario y actante con el micro-offline como paréntesis.



Figura 10. Partes del cerebro afectadas en el proceso de la narración de las interacciones (original del autor).

En *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981) cada vez que Mario realiza un salto, con el jugador como actante, activa los mecanismos de la narrativa de las interacciones recogidas por los enunciadores del narrador y entregadas al jugador como narratario. Cuando cae al suelo en un estado de micro-offline piensa qué hacer tras ser narratario, recupera el control del personaje y sigue actuando como actante. En *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) se establece un alargado estado de micro-offline que se formaliza en la antedígesis como una cuenta regresiva. Recibimos la narración y el juego nos da un tiempo para que luego la hagamos avanzar como actantes tras pensar qué hacer. En *Street Fighter II* (Capcom, 1991) encontramos varios momentos de micro-offline. Existe uno tras la realización de una cadena de golpes o combo, que aleja a los rivales, entrega narración y luego los vuelve a transformar en actantes, dejando pensar antes qué nuevo movimiento realizar antes de hacerlo. También hay otro de mayor duración cuando el rival o uno mismo cae al ring. El jugador necesita pausas para procesar la información y actuar, como señala el modelo PECMA y el esquema planteado, unas pausas que separan la narración y la interacción.

Estos estados de micro-offline, como los hemos llamado, pueden acortarse con la práctica y la repetición de una situación, pues el jugador deja de demandar la narración para centrarse en la interacción, porque ya la conoce si esta rejugando, por ejemplo. En este caso nos adentramos en el anticipatory play (Upton, 2015:75), pues a través de la repetición de los mismos procesos mecánicos y dinámicas (Fernández-Vara, 2009) creemos poder predecir el futuro de lo que va a ocurrir en el juego reduciendo dicho estado. Este es el caso de títulos como *Bayonetta* (Platinum Games, 2009). En él, en los que como narratario se te cuenta los cambios de estado de los enemigos en función de su salud o lugar en el que se le puede golpear o cómo, se reducen a posteriori los estados de micro-offline que necesitas como jugador con la repetición sucesiva de las mismas secciones de juego, consiguiendo minimizar estos estados de decisión al mínimo, anticipándote. También se reduce a través de la repetición la propia condición como narratario, pues ya conocemos la narración por haberla recibido previamente y actuamos sobre el videojuego buscando el mayor número de procesos online o de conexión con la interacción. Esto es la base de los juegos competitivo como *League of Legends* (Riot Games, 2009) o *DOTA 2* (IceFrog, 2013): reducir todo lo posible estas pausas y conseguir alargar el tiempo de interacción, anticipándose a él como muestra el modelo siguiente:

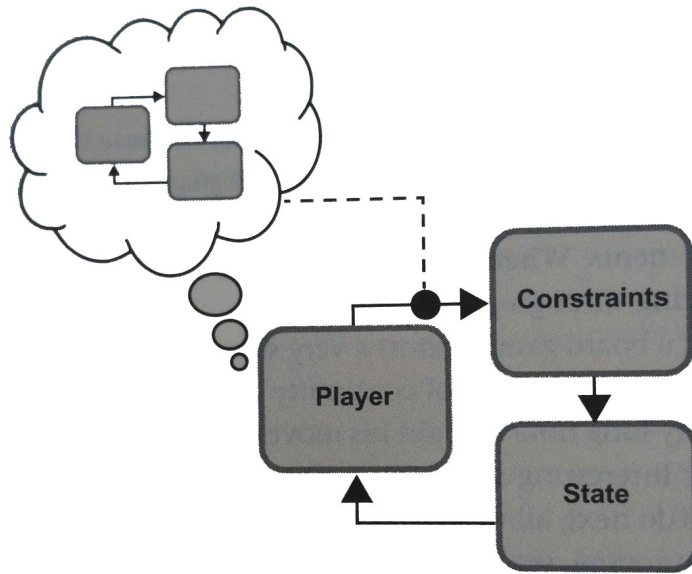


Figura 11. Anticipation influences action (Upton, 2015).

El propio jugador puede provocar estados de micro-offline, deteniéndose, dejando de interaccionar, reflexionándose sobre lo que ha extraído de los enunciadores del narrador y alargando este micro-offline lo que necesite, para luego ser actante. Elegimos hacerlo en el momento de tener que tomar una decisión significativa (Upton, 2015:79). Esta situación es frecuente en muchas situaciones de *Silent Hill 2* (Konami, 2001) precisamente porque sus enunciadores entregan su narración con un alto grado de incertidumbre.

“Cuando el Story Space y el System Space se experimentan juntos que se forma un Mental Model. Creo que es muy importante pensar en él como un un espacio separado de ambos, porque del mismo modo que System y Story tienen sus componentes, también lo tiene el Mental Model.” (Grip, 2017)

Uno de los autores tras *SOMA* (2015, Frictional Games) detecta también la existencia de este estado de micro-offline que él determina como modelo mental, el instante en el que el jugador percibe que algo realmente funciona de modo determinado y toma decisiones sobre cómo actuar en consecuencia, como por ejemplo que una puerta se abra y puede atravesarla, haciéndolo de hecho (Grip, 2017). Grip indica que que este Mental Model solo se puede producir con la intervención de un Story Space, que nosotros señalamos como el espacio del narratario y el System Space, que es nuestro espacio del actante.

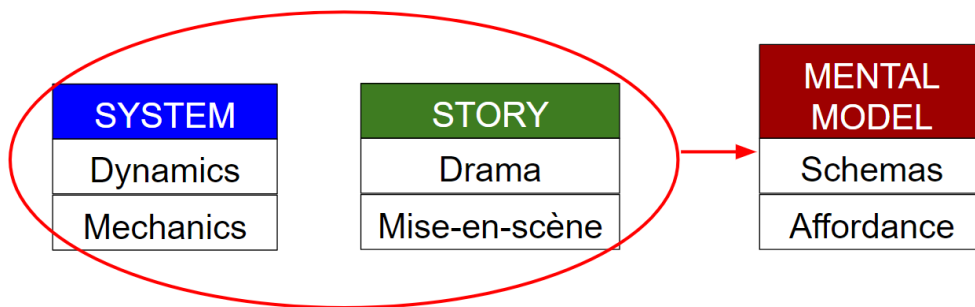


Figura 12. SSM Framework of Game Design (Thomas, 2017).

Como actantes activamos disparadores (dynamics y mechanics) y generamos interacciones en el espacio de juego, los recogen los enunciadores que le dan contexto en el espacio de juego (drama, Mise-en-scène) y generan narración en relación con él. A continuación pasamos al estado de micro-offline, al de reflexión del jugador consigo mismo que analiza lo que ha pasado (schemas) y decide pasar a ser actante en busca de nuevos premios (affordance) que hacen que el ciclo de la narración de las interacciones no se detenga. Estos premios no son solo ítems que sumen puntos, la narrativa tiende a estructurarse a través de una serie de problemas o preguntas (Herman, 2003:163-192), y su solución son estos premios.

Hemos abordado la cuestión del micro-offline a través de la narrativa cognitiva, de la narrativa como sistema de recompensas y también a través de la percepción de un desarrollador. Creemos que de este modo, y gracias a este proceso, queda demostrado la diferencia existente entre narratario y actante, los dos tiempos distintos en los que se produce narración e interacción con un instante de micro-offline en la que el acto de jugar sucede fuera del juego tomando decisiones, y cómo esto da pie al flujo de nuestro modelo de la narración de las interacciones. Pongamos a prueba ahora nuestro modelo y comprobemos como la narrativa del videojuego ha evolucionado a través de él.

III. METODOLOGÍA

Tras detallar nuestro modelo de la narración de las interacciones lo pondremos a prueba en una muestra de videojuegos cuyas fechas de lanzamiento abarcan desde 1972 a 2014. Es así cómo obtendremos la manera en la que cada título desarrolla distintas sensibilidades en base al modelo, cómo muestra y diseña a sus enunciadores, y cómo determina la relación entre narratario y actante, también otros factores que influyen en la narración y que recogeremos en las conclusiones. Comprobaremos también las vicisitudes que entraña el estado de micro-offline.

Iniciamos nuestra selección de títulos a analizar en 1972 por ser el año de lanzamiento de *Pong* (Atari, 1972) y terminamos en 2014 por corresponder al año de inicio de redacción de esta tesis. Somos conscientes, y queremos también dar a entender animando a otros investigadores a desarrollar las suyas, que no existe una única muestra para poner a prueba nuestro modelo de la narración de las interacciones puesto que se pretende que sea válido para cualquier videojuego. La que nosotros vamos a tomar para esta tesis es una que pretende reunir a los juegos más significativos en lo que a aportaciones a la narrativa del medio se refiere pues es con ellos con los que se puede poner a prueba, pero valdría otra muestra pues en el fondo este modelo pretende que un diseñador de juegos pueda crear la narrativa de su título apoyándose en él, así cómo estudiarla. Pasamos ahora a justificar nuestra muestra y describir el método que vamos a emplear.

12. Justificación de la muestra

Nuestra muestra quiere recoger títulos significativos en la historia de nuestro medio gracias a lo que han aportado a su narrativa, videojuegos recordados por los jugadores, y eso quiere decir “populares”, descubriendo con nuestro modelo por qué lo han sido en los términos que nos interesan y comprobando que nuestro modelo funciona. Este punto de partida es coherente con la selección del videojuego con el que parte este trabajo: *Pong* (Atari, 1972) y su relación con *Table Tennis* (Baer, 1972), por la disposición de enunciadores sobre él y por la construcción de una narrativa, obra de Allan Alcorn, para que el jugador entienda qué sucede en el partido, su principio, su final y su papel en él. También lo elegimos por su relación con *Computer Space* (Bushnell, 1971), un arcade con unos enunciadores similares a los de *Pong* (Atari, 1972) pero que no consigue conectar con el público y ser popular por no saber diseñar bien sus controles y su narrativa, por lo

que el jugador no comprende cómo jugarlo, algo que *Pong* (Atari, 1972) sí logró (Donovan, 2010). Nuestro punto de partida, por lo tanto, se inicia en el instante en el que el videojuego se convierte en un fenómeno popular, un fenómeno de masas comprendido por el público. Nuestra insistencia en buscar a esa masa de jugadores que logran ser actantes y narratarios capaces es porque los necesitamos como tales y no antes. Sin una audiencia, no hay performance (Férrandez-Vara, 2009), y sin ella nos quedamos sin jugadores que ejerciten la narración, los necesitamos. El punto final de la tesis se produce en el año 2014 por ser el año en el que se enmarca la realización de este trabajo. La elección de *Dark Souls II* (From Software, 2014) se produce tras un estudio de la metodología que vamos a definir aquí, y por ser un título representativo del año último del periodo que abarcamos en esta tesis.

Estudiaremos la narrativa en videojuegos a través de nuestro modelo de las interacciones para establecer una manera de analizarla que pueda ser aplicada a cualquier título, esclareciendo cuestiones aún por resolver al hablar de narrativa en videojuegos y que se incorporan en nuestro modelo. Lo aplicaremos juego a juego para ponerlo a prueba y para analizar a través de él la narrativa y narración de dichos títulos. Tras hacerlo llegaremos a los resultados que validarán su uso, concluyendo que la narrativa del videojuego necesita un modelo de análisis y diseño propio distinto al de cualquier otro medio de expresión.

Definimos nuestro método de estudio como cualitativo, realizando descripciones de los fenómenos de estudio y sus procesos, centrándonos en el significado tras ellos y tratando de entender profundamente lo analizado (Lankoski y Björk, 2015). Las descripciones son las referidas a los análisis de los videojuegos escogidos, que son análisis formales combinados con la experiencia del jugador, representada por la del autor de esta tesis como investigador de las mismas a través del modelo de las interacciones. Profundizaremos en la experiencia que ofrece cada título para obtener la manera de interaccionar entre los distintos elementos ludoficcionales, puesto que solo desgranando estas interacciones una a una, juego a juego, es cómo podremos llegar a las conclusiones perseguidas y a la narración que se genera con ellas: la narración de las interacciones.

Como mencionamos, la elección primera de *Pong* (Atari, 1972) parte de un hecho fundamental: el videojuego como sistema y proceso no puede entenderse sin el jugador (Navarro-Remesal, 2013). Es por esto por lo que nos interesa estudiarlo a partir del momento en el que su manera de

expresarse es capaz de entenderse por quienes lo juegan hasta el punto de convertirse en un fenómeno de masas, es decir, cuando aparece el jugador. Por otra parte, esta tesis en concreto no estudia el nacimiento del videojuego como tal, sino la evolución de la narración en los términos que perseguimos y en presencia de la interacción. En este análisis la presencia del jugador es fundamental como activador, tanto por su función como actante de la narración ejerciendo el rol de personaje jugable a través de la re-mediación del sistema central, como por su función de conector del mundo diegético con el antediegético. Los juegos y los jugadores dependen los unos de los otros (Björk y Juul, 2012), y no solo los jugadores como entes individuales, sino como comunidad, puesto que como vemos en el análisis de *Street Fighter II* (Capcom, 1991) la comunidad es capaz de llevar la historia de un videojuego más allá del propio título, generando paratextos (Genette, 1988) a posteriori en lugar de previos al hecho jugado. Por estos motivos, por la importancia del jugador en su desarrollo y en su éxito, es por lo que escogemos como punto de partida *Pong* (Atari, 1972) y no un título anterior.

Desde el año 1972 hasta el año 2014 comprenden un total de 42 videojuegos, uno por año. De todos modos, si durante un año no encontramos videojuegos que cumplan con los términos señalados en esta metodología, no resultan interesantes o encontramos otro en otro año más significativo lo elegiremos a él o descartaremos estudiar la producción de ese año. Nos interesa más pasar nuestro modelo por el filtro de juegos interesantes que por ceñirnos de manera estricta a un proceso concreto. Igualmente, si más de uno aparecen durante el mismo año que cumplan con las necesidades de este trabajo, también se recogerán. Lo importante aquí en este punto es señalar la evolución de la narrativa a través de nuestro modelo, la elección de un videojuego por año es una formalidad que no dudaremos en obviar por el bien del estudio y perfeccionamiento de nuestra hipótesis. Para escoger nuestra batería de juegos vamos a tomar las siguientes dos características que se han de cumplir:

1. Éxito de público o popularidad: por contar con el jugador, recogeremos los videojuegos más populares de cada año, quedándonos finalmente con uno. Tomamos esta característica como fundamental por reunir en uno solo el dato de éxito de crítica y favor de los jugadores, que no siempre es coincidente. Para tomar este valor empleamos la web www.imdb.com. La elección de esta página se hace por recoger datos desde el año en el que empezamos nuestro análisis: 1972 hasta nuestros días. Los resultados ofrecidos han sido recogidos en diciembre de 2014. Otros portales que

recogen valoraciones como metacritic o gamerankings no toman valores tan antiguos, y tomar datos de distintas web le quitaría valor a la elección misma de nuestra ludografía. Si en algún año ninguno de esos veinte primeros se consideran relevantes, se seguirá profundizando en la lista hasta encontrar alguno que sí lo sea en función de los términos mencionados a continuación. Si se llega al 100 de cada año sin encontrar ninguno relevante se considerará que ese año no cuenta con representación para esta tesis y se pasará al año siguiente. Dicha relevancia se concreta a través de la experiencia de los mismos, analizando las interacciones entre los elementos ludoficcionales que componen cada juego.

2. Presencia en textos de investigación: una vez tengamos elegido nuestro grupo de videojuegos por año, y para validar su importancia dentro del contexto de la narrativa en videojuegos en un contexto académico, buscaremos papers en los que se trate el videojuego por dichas cualidades. De esta manera combinaremos una selección realizada en el terreno de la divulgación con otra preparada por el entorno académico. Con estos dos puntos como justificación de selección, nuestra muestra queda así:

	Videojuego	Popularidad en imdb en diciembre de 2014	Paper en el que aparece
1972	Pong	1º	A Meaningful Read: Rules of Play reviewed (Järvinen, 2004)
1973	-	-	-
1974	-	-	-
1975	-	-	-
1976	Colossal Cave Adventure	18º	A Pedestal, A Table, A Love Letter: Archaeologies of Gender in Videogame History (Nooney, 2013)
1977	-	-	-
1978	Space Invaders	1º	A Voice From the Electronic Grotto: A re-view of Martin Amis's Invasion of the Space Invaders. (Guins, 2013)
1979	-	-	-
1980	Pac-Man	1º	Unlocking the Gameworld: The Rewards of Space and Time in Videogames (Gazzard, 2011)
1981	Donkey Kong	1º	A Too-Coherent World: Game Studies and the Myth of "Narrative" Media (Wesp, 2014)

1982	-	-	-
1983	Xevious y Dragon´s Lair	90º y 2º	The Routledge Companion to Video Game Studies (Wolf y Perron, 2014) Death Loop as a Feature (Tapio,2012)
1984	Deus Ex Machina	4º	Context of Innovation in Metaphorical Game Design: The Case of Deus Ex Machina (Švelch, 2008)
1985	Super Mario Bros y Ultima IV	1º y 35º	A Practiced Practice: Speedrunning Through Space With de Certeau and Virilio (Scully-Blaker, 2014) The Character of Difference: Procedurality, Rhetoric, and Roleplaying Games (Voorhees, 2009)
1986	The Legend of Zelda	2º	The Myth of the Ergodic Videogame (Newman, 2002)
1987	Maniac Mansion	3º	Self-Reflexivity and Humor in Adventure Games (Rutter Giappone, 2015)
1988	-	-	-
1989	Sim City	3º	Reading Processes: Groundwork for Software Studies (Koskimaa, 2011)
1990	-	-	-
1991	Another World y Street Fighter II	1º y 8º	“I Hope You Never See Another Day Like This”: Pedagogy & Allegory in “Post 9/11” Video Games (Ouellete, 2008) Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context (Wai-ming Ng, 2006)
1992	Mortal Kombat	13º	Games Telling stories?-A brief note on games and narratives (Juul, 2001)
1993	Doom	7º	Making the Water Move: Techno-Historic Limits in the Game Aesthetics of Myst and Doom (Hutchison, 2008)
1994	Super Metroid	3º	The Vitruvian Thumb: Embodied Branding and Lateral Thinking with the Nintendo Game Boy (Reynolds, 2016)
1995	-	-	-
1996	Resident Evil	3º	Dynamic Lighting for Tension in Games (El-Nasr, Niedenthal, Knez, Almeida y Zupko, 2007)
1997	-	-	-

1998	Metal Gear Solid Half Life	2° y 6°	Interactivity, Inhabitation and Pragmatist Aesthetics (Deen, 2011) Adapting the Principles of Ludology to the Method of Video Game Content Analysis (Malliet, 2007)
1999	Shenmue	2°	Sim Sin City: some thoughts about Grand Theft Auto 3 (Frasca, 2003)
2000	The Sims	1°	The Sims: Grandmothers are cooler than trolls (Frasca, 2001)
2001	Silent Hill 2	1°	Dynamic Lighting for Tension in Games (El-Nasr, Niedenthal, Knez, Almeida y Zupko, 2007)
2002	-	-	-
2003	Star Wars: Knights of the Old Republic	4°	Can A Table Stand On One Leg? Critical and Ludological Thoughts on Star Wars: Galaxies (Burke, 2005)
2004	Grand Theft Auto: San Andreas	1°	The Accidental Carjack: Ethnography, Gameworld Tourism, and Grand Theft Auto (Miller, 2008)
2005	Shadow of the Colossus	1°	Defining Game Mechanics (Sicart, 2008)
2006	-	-	-
2007	Portal	1°	The Algorithmic Experience: Portal as Art (Burden y Gouglas, 2012)
2008	Braid	6°	“There Has To Be More To It”: Diegetic Violence and the Uncertainty of President Kennedy’s Death (Andersen, 2015)
2009	Uncharted 2: Among Thieves	1°	The Routledge Companion to Video Game Studies (Wolf y Perron, 2014)
2010	Heavy Rain	1°	"Interactive Cinema" Is an Oxymoron, but May Not Always Be (Veale, 2012)
2011	Catherine	34°	«¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?»: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en Catherine (Navarro-Remesal, 2015)
2012	Hot Line Miami The Walking Dead	53° 4°	It wasn’t even acceptable in the Eighties: Hotline Miami and snuff films (Gelis, 2015) Me and Lee: Identification and the Play of Attraction in The Walking Dead (Taylor, 2015)
2013	Gone Home	5°	The Play Versus Story Divide in Game Studies: Critical Essays (Kapell, 2015)

2014	Dark Souls 2	3º	No Mastery Without Mystery: Dark Souls and the Ludic Sublime (Vella, 2015)
------	--------------	----	--

*La lista ha sido confeccionada basándose en la popularidad de cada juego a diciembre del 2014.

13. Descripción del método

A la hora de describir cada videojuego, y complementando su paso por nuestro modelo de la narración de las interacciones, seguiremos la siguiente metodología de análisis:

1. Búsqueda de las novedades a la narrativa de videojuegos con respecto a títulos previos que aportan: Entre esos primeros juegos escogidos se analizará las novedades que aportan a la narrativa en relación a sus predecesores. Teniendo en cuenta que lo que estamos haciendo es poner a prueba un modelo para estudiar la narración en presencia de interacción necesitamos buscar videojuegos que desafíen su funcionamiento. Así podremos también poner a prueba el estado de micro-offline, conseguir describir los enunciadores del narrador, reunir las facetas que aportan estos juegos para hacer más rica la narración y analizar la propia evolución de la narrativa en videojuegos a través del modelo de la narración de las interacciones.

2. Impacto en juegos posteriores hasta 2014: Teniendo en cuenta que estamos hablando de evolución, tras llegar a la selección del último año volvemos sobre nuestros pasos en busca de conexiones con los juegos señalados, eligiendo de ese modo los siguientes. Buscamos juegos populares, con novedades en relación a sus predecesores y que hayan tenido sucesores que sobre ellos aporten nuevas novedades, acabando de darle fuerza a la genealogía presentada. Con este último punto reafirmamos que los títulos de los años iniciáticos han contado con novedades que han sabido convertirse en influencias e impacto en juego que llegaron tras él. En las conclusiones señalaremos estas conexiones reuniendo en ellas las aportaciones que unos han hecho a otros. Las novedades y conexiones que existen y que refuerzan la selección de nuestra muestra son:

	Videojuego	Popularidad	Novedades	Impactos que generan
1972	Pong	1º	Relación elementos ludoficcionales con limitaciones primigenias.	Dar sentido a elementos del juego a través de jugabilidad: Street Fighter 2, Mortal Kombat, Another World.
1973	-	-	-	-
1974	-	-	-	-
1975	-	-	-	-
1976	Colossal Cave Adventure	18º	Generar interacciones mediante textos y un actante que participa en la acción fingiendo ser narrador.	Narración en entornos no lineales: Ultima IV, Maniac Mansion, The Legend of Zelda.
1977	-	-	-	-
1978	Space Invaders	1º	Reflexión acerca del game over en el videojuego, los paratextos y la presentación de enemigos.	Interesante comparativa con Xevious en el uso del final de partida y con el enemigo en The Shadow of the Colossus.
1979	-	-	-	-
1980	Pac-Man	1º	Misiones secundarias, enemigos con personalidad y el planteamiento de su mundo de juego.	Rutas alternativas en juegos del futuro, ítems como potencial colaborativo en la narración que veremos en GTA: San Andreas, Ultima IV y Donkey Kong
1981	Donkey Kong	1º	Escenas de introducción, relación del enemigo con el escenario, juego con principio y final.	Presencia de estados offline como presentación, intermedios y fin de partida, lo encontramos en Metal Gear Solid.
1982	-	-	-	-
1983	Xevious y Dragon's Lair	90º y 2º	Xevious muestra el uso del scroll y el videojuego sin fin cíclico. Dragon's Lair trae jugabilidad en cinemáticas limitando la capacidad del actante.	Empleo de scroll, cinemáticas, coherencia y uso de distintas narraciones, como vemos en Shenmue, Resident Evil, Heavy Rain.

1984	Deus Ex Machina	4º	Narración transmedia y acento sobre el narratario.	¿Qué es un jugador? Una pregunta que se repite en: Hot Line Miami, The Legend of Zelda, Another World, Sim City.
1985	Super Mario Bros y Ultima IV	1º y 35º	SMB: relación elementos ludoficcionales, ruptura de las reglas del juego. UIV: narración no lineal, crecimiento del personaje.	SMB: Estructura de juego repetida en muchos juegos del futuro, como Braid. UIV: el RPG y el JRPG como The Legend of Zelda.
1986	The Legend of Zelda	2º	Mundos que se abren con obtención de ítems.	El concepto de incertidumbre y de empleo de inventario: Super Metroid, Dark Souls II, Gone Home.
1987	Maniac Mansion	3º	Cutscenes y enunciadores en el escenario, también el empleo de personajes con distintas personalidades.	Narrar gracias a los escenarios: Another World, Portal, Dark Souls y Resident Evil.
1988	-	-	-	-
1989	Sim City	3º	El jugador genera interacciones en escenarios a través de decisiones sin contar con toda la información.	La incertidumbre para cambiar el gameworld: Heavy Rain, Shenmue, Los Sims KOTOR.
1990	-	-	-	-
1991	Another World y Street Fighter II	1º y 8º	AW: Narración sin HUD. SFII: El uso de un HUD de un modo concreto para narrar.	AW: Shadow of the Colossus, Gone Home, Silent Hill 2. SFII: Dark Souls 2, Silent Hill 2, Portal, Braid.
1992	Mortal Kombat	13º	El uso de los gráficos para expresar humanidad y violencia tras ello.	Se verá impacto en Heavy Rain.
1993	Doom	7º	Narrando desde el HUD, uso de los ítems como hitos narrativos.	Gone Home, Super Metroid, Resident Evil.
1994	Super Metroid	3º	Maduración del personaje en su interacción con el escenario mediados por el ítem.	Dark Souls 2 en la evolución del personaje dentro de la trama del juego. Gone

				Home.
1995	-	-	-	-
1996	Resident Evil	3º	El control para explicar a un personaje jugable. Nuevas cualidades del ítem.	Metal Gear Solid, Gone Home, Dark Souls 2, The Last of Us.
1997	-	-	-	-
1998	Metal Gear Solid y Half Life	2º y 6º	MGS: el uso de la antediegésis dentro de la narración. HL: Planteamientos de la narración eliminando estados offline (Newman, 2002).	MGS: Half-Life, Heavy Rain, Uncharted 2. HL: Shadow of the Colossus, Braid, Uncharted 2, The Last of Us, Dark Souls 2.
1999	Shenmue	2º	Definición de un escenario a través de sus personajes.	Grand Theft Auto: San Andreas, Catherine, Dark Souls 2.
2000	Los Sims	1º	Construcción de gameworlds, el jugador como constructor.	Kotor, Grand Theft Auto: San Andreas, Heay Rain.
2001	Silent Hill 2	1º	Relación de los elementos jugables con la jugabilidad para explicar a un personaje.	Shadow of the Colossus, The Last of Us, Braid, Hot Line Miami.
2002	-	-	-	-
2003	Star Wars: Knights of the Old Republic	4º	Definición de un jugador al inicio del juego y modificación Posterior.	Dark Souls 2, GTA: San Andreas.
2004	Grand Theft Auto: San Andreas	1º	Interacción del jugador con un mundo abierto.	Dark Souls 2.
2005	Shadow of the Colossus	1º	Definición de un personaje y un mundo en su enfrentamiento con el mundo.	Catherine, Portal, Hot Line Miami, Braid.
2006	-	-	-	-
2007	Portal	1º	Construcción de un personaje anónimo en su enfrentamiento con el gameworld.	
2008	Braid	6º	Empleo de una jugabilidad tipo Super Mario Bros cargando de valor narrativo sus ítems.	Gone Home, Dark Souls 2.
2009	Uncharted 2: Among Thieves	1º	Relación del personaje jugable con su mundo a través de la comunicación con el jugador.	Gone Home. la

2010	Heavy Rain	1º	Narración a través de la evolución de la narración a través de cinemáticas.
2011	Catherine	34º	Diseño de procesos mentales a través de secuencias jugables.
2012	Hot Line Miami The Walking Dead	53º 4º	Uso del píxel para plantear distintas relaciones entre los elementos ludoficcionales.
2013	Gone Home	5º	La construcción de la narración en función del encuentro de los items en el escenario.
2014	Dark Souls 2	3º	Narración fragmentada en elementos ludoficcionales.

Nótese que esta metodología está preparada para formar un camino a lo largo de la historia por distintos hitos en la historia del videojuego que muestren las distintas potencialidades de su narrativa, a través de nuestro modelo. En resumen: escogemos una serie de juegos que combinen popularidad, pues necesitamos títulos que hayan sabido conectar con su público, y que hayan sido mencionados en trabajos de investigación, pues necesitamos que hayan sido también destacados en la investigación del medio. De ellos nos importa que hayan sabido aportar ideas nuevas a la narrativa en videojuegos y cuyas ideas se hayan transmitido a otros títulos. Con esos cuatro factores extraemos nuestra lista que hacemos pasar por el modelo de la narración de las interacciones. Al hacerlo sabremos si nuestro modelo funciona, dibujando una genealogía de la narrativa de las interacciones y validando un concepto clave en nuestro modelo de la narración de las interacciones: el estado de micro-offline.

14. Plan de desarrollo

A continuación tomaremos cada uno de los juegos señalados, lo pasaremos por nuestro modelo de las interacciones, señalaremos los elementos ludoficcionales que los componen, determinaremos su estado de micro-offline, enunciadores y cualidades propias. Destacaremos su aportación a la narrativa de los videojuegos y cómo conecta con futuros juegos. Introduciremos primero el juego para concretar el motivo de ser seleccionado en este trabajo para poner posteriormente nuestro modelo a prueba con él, extrayendo conclusiones que serán el punto de partida de los análisis de los siguientes títulos.

IV. INVESTIGACIÓN

15. Pong

Pong (Atari, 1972) no es el primer videojuego que existe, antes de él ya tuvimos *Computer Space* (Nutting Associates, 1971) y *Spacewar* (The Tech Model Railroad Club, 1962,) pero *Pong* es el primero en tener éxito en términos de ventas como recoge el Libro de los Récords Guinness. El porqué es bien sencillo si lo comparamos con *Computer Space* (Nutting Associates, 1971). El control de la nave cuenta con unas físicas es las que hay que contravolantear para que la nave no salga despedida (Donovan, 2010); a la vez, tenemos que apuntar, disparar y acertar. Un planteamiento que los consumidores del videojuego, los trabajadores de una fábrica en cuyo bar cercano se instala su recreativa, no saben entender. Pero con *Pong* (Atari, 1972), como explicamos ya en apartados anteriores, no es así. *Pong* (Atari, 1972) es un éxito tal que un día una de las recreativas en la que está instalado deja de funcionar. El propietario llama a Atari para que vaya a arreglarla. El problema es que está demasiado llena de monedas (Donovan, 2010). Como hemos ya tratado anteriormente, *Pong* (Atari, 1972) se esfuerza en que lo que sucede en pantalla le sea narrado de manera conveniente al jugador. En 1972, Atari contrata a un ingeniero, a Al Alcorn, con el fin de crear títulos para ella. Para que se familiarice con las reglas del videojuego y su tecnología le propone jugar a *Table Tennis* (Baer, 1972). Al Alcorn analiza el producto de Baer y le introduce cambios. La pelota rebota ahora en función del ángulo en el que se golpea, le introduce efectos de sonido a tenor del impacto de la bola en las paredes que se convierten en un estruendo cuando un jugador pierde un punto, también un contador que indica quién gana o pierde. Este marcador consigue señalar el estado inicial de la partida y el final, también los cambios de estado que se producen en el videojuego y con su lectura se comprende el constructo de la partida. A diferencia de *Computer Space* (Nutting Associates, 1971), *Pong* (Atari, 1972) es un juego de mecánicas sencillas, pues hasta limita el movimiento de los jugadores solo al eje Y, lo que sumado a narración también sencilla permite al jugador comprender lo que sucede en pantalla. La evolución de *Table Tennis* (Baer, 1972) a *Pong* (Atari, 1972) supone la adición de herramientas narrativas a un juego que no tiene narrativa, mérito por lo que se convierte en nuestro primer juego a analizar y reafirmado por su éxito entre su audiencia.

Elementos ludoficcionales que conforman Pong

Los elementos ludoficcionales que conforman la diégesis de *Pong* son los siguientes:

Personajes: grupo compuesto por las dos barras verticales que se encuentran a ambos lados de la pantalla. Con respecto a *Table Tennis* (Baer, 1972), se estiliza su aspecto, pareciendo más humanos que tan solo un cuadrado flotando por la pantalla.

Items: en este grupo identificamos solo a la pelota de forma cuadrada con la que se disputan los puntos los dos jugadores. Recordemos que para nosotros, items engloba a todos los útiles no vivos que no forman parte del escenario ni son personajes.

Escenario: el espacio negro se convierte en una mesita para jugar un partido de ping-pong. A diferencia de *Table Tennis* (Baer, 1972), aquí se añade un trazo discontinuo para señalar la permeabilidad de un campo a otro, lo que lo dota de una mayor coherencia con respecto al anterior.

Modelo de la narración de las interacciones de Pong

Mostramos cómo funciona nuestro modelo de la narración de las interacciones con el conjunto de las mismas presentes en *Pong* para su análisis:

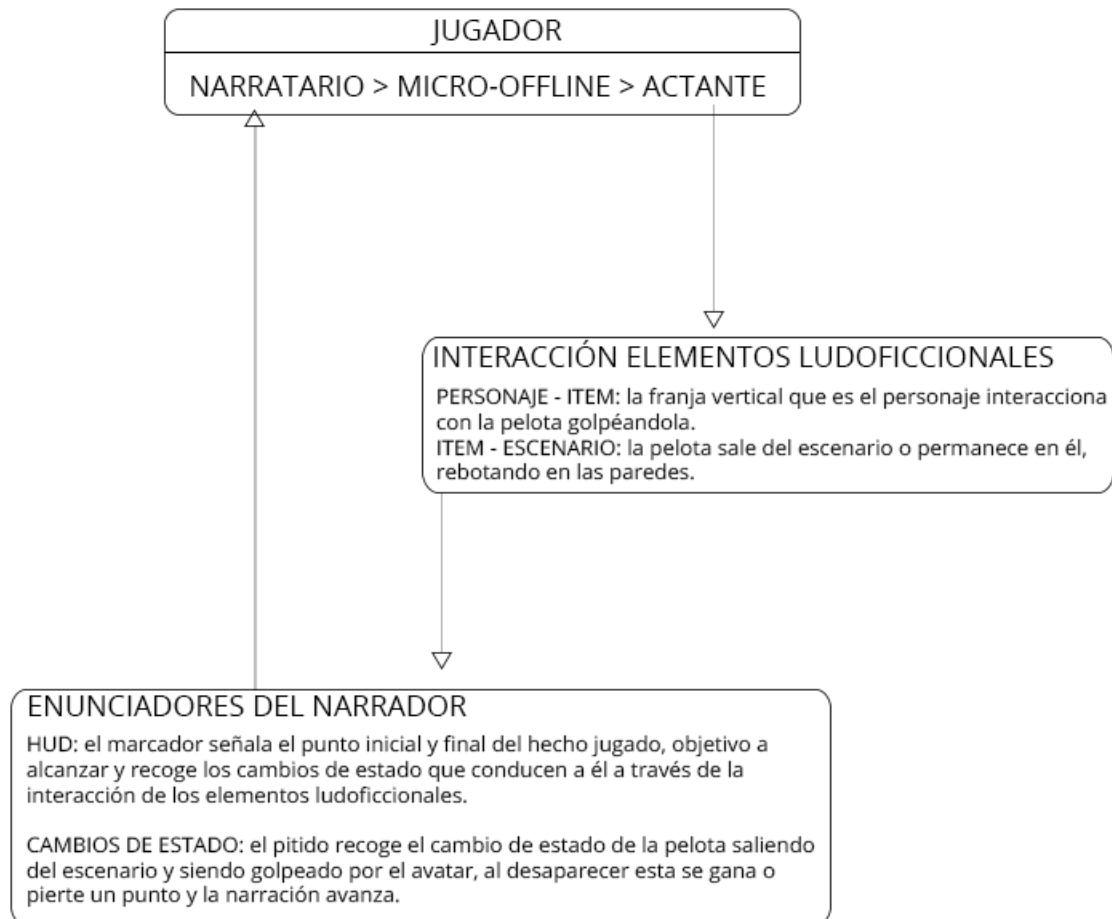


Figura 13. Modelo de la narración de las interacciones de Pong (original del autor).

Comprobamos cómo el jugador inicia su actividad como actante, da pie a la interacción entre los elementos ludoficcionales, estos son recogidos por los enunciadores del narrador y se trasladan al jugador como narratario. El estado de micro-offline es fácilmente identificable en *Pong*, pues el propio juego se detiene durante un instante al anotar un punto y luego devolverle el control al jugador como actante. El enunciador que identificamos dentro del HUD se refiere al tanteo de puntos, mientras que en los cambios de estado se recoge la desaparición de la pelota y los cambios de los jugadores dentro del propio encuentro.

Conclusiones

En *Pong* vemos el enunciador del narrador: marcador de puntos, que se descubre como un enunciador antediegético del narrador, mientras que el pitido funciona como un enunciador heterodiegético del narrador, que sustituye al enunciador que se produciría a través de los cambios de estado de los elementos ludoficcionales dentro de la diégesis, que en este caso no existe. *Pong* confirma la validez de nuestro modelo. Seguimos.

16. Colossal Cave Adventure

Colossal Cave Adventure (Crowther, 1976) no nace como un videojuego como tal, sino como una experiencia interactiva que sustituye a un padre ausente para contarle historias a sus hijas. En *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) realizamos interacciones a través de la introducción de comandos de texto, podemos retroceder sobre nuestros pasos, y recibir la narración en un orden no prefijado. El grado de incertidumbre es elevado por no saber cuál es el comando exacto a escribir para avanzar y la diégesis se forma principalmente por textos que se escriben, describiendo la nueva estancia a la que accedemos. Esta navegación conecta directamente con juegos de rol y aventuras de desarrollo no lineal que veremos en el futuro. *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) cuenta con el propio Crowther como enunciador de la narración. En esta ocasión el meganarrador es el propio autor del videojuego, pues quiere que sus hijas entiendan que es él el que cuenta la historia. Descubrimos este hecho cuando fallamos en la introducción de una cadena texto para avanzar, con un Crowther que se descubre haciendo bromas al jugador por fallar. Conseguir una narración cercana a la de una historia que se cuenta de manera que se pretende que sea improvisada es el motivo por el que elegimos a *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) se encuentra en este trabajo. El título es luego retomado por otros autores que, como hace Al Alcorn con *Table Tennis* (Baer, 1972), le añade nuevas herramientas para la narración: un contador de pasos que señala los cambios de estado del jugador por el mundo de juego, viñetas e imágenes que muestran visualmente ciertas zonas, un menú que recoge nuestro inventario y respuestas que se generan al azar.

Elementos ludoficcionales que conforman Colossal Cave Adventure

Personajes: nos encontramos tres grupos: el jugador al que se dirige el enunciador y que nosotros controlamos, personajes no jugador no letales, con los que podemos conversar y personajes no jugador enemigos, a los que nos enfrentamos. Al referirnos a personajes también incluimos aquí a los monstruos contra los que luchamos, como la serpiente.

Items: *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) tiene una cantidad ingente de items. Aquí incluimos también aquellas criaturas que por su uso se transforman en objetos en lugar de en personajes. En un momento conseguimos un pájaro que podemos arrojar a la serpiente para matarla, en este caso el uso del pájaro, aunque pueda ser considerado un personaje se define como objeto por el tipo de interacción con la que se presenta en el juego. Cuando hablemos de *Portal* (Valve Corporation, 2007) veremos el caso contrario: un bloque cúbico que por su interacción con el personaje jugable se convierte en un personaje, pues se le dota de condiciones humanas mediante la

intervención de otro personaje: de Glados. También incluimos como items las armas que esgrimimos y las llaves que nos permiten avanzar. No los listamos todos por no ser necesario para el objeto de esta tesis.

Escenario: *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) cuenta la caverna que atravesamos como escenario principal, uno que se disgrega en las diferentes secciones que la componen. Entre estas áreas se establece la navegación por la caverna general a través de la introducción de una dirección cardinal. Cada una de ellas se define a sí misma a través de la descripción que se produce al llegar a ellas. Estas funcionan como áreas independientes y en pocas ocasiones la descripción de una antecede a la otra, no señalando los cambios de estado de una a la otra al transitar por ellas. Con la revisión de la obra se añaden los contadores de pasos, que funcionan como un enunciador de este cambio de estado, del progreso de un espacio a otro. El menú que recoge los objetos que encontramos, expresado en su antedíégesis (Navarro-Remesal, 2015), en un espacio intermedio entre la diégesis y la extradiégesis, y que también funciona como enunciador del narrador al marcar los cambios de estado desde el inicio hasta el final de la partida, objeto a objeto. Cada uno de ellos está vinculado a un área, generando una interacción que sirve para ayudar a la definición de ambos.

Destacamos que la interacción que realiza el jugador como actante es a través de una antedíégesis cuando escribe sus líneas de texto, pues es una capa que se encuentra entre la diégesis y la extradiégesis. Cuando se falla, el juego finge una falsa extradiégesis pues el padre quiere presentarse en ese instante hablándole a sus hijas. Cuando el título desarrolla sus textos nos presenta su diégesis letra a letra, pero todo sucede en la misma dimensión jugable.

Modelo de la narración de las interacciones de Colossal Cave Adventure

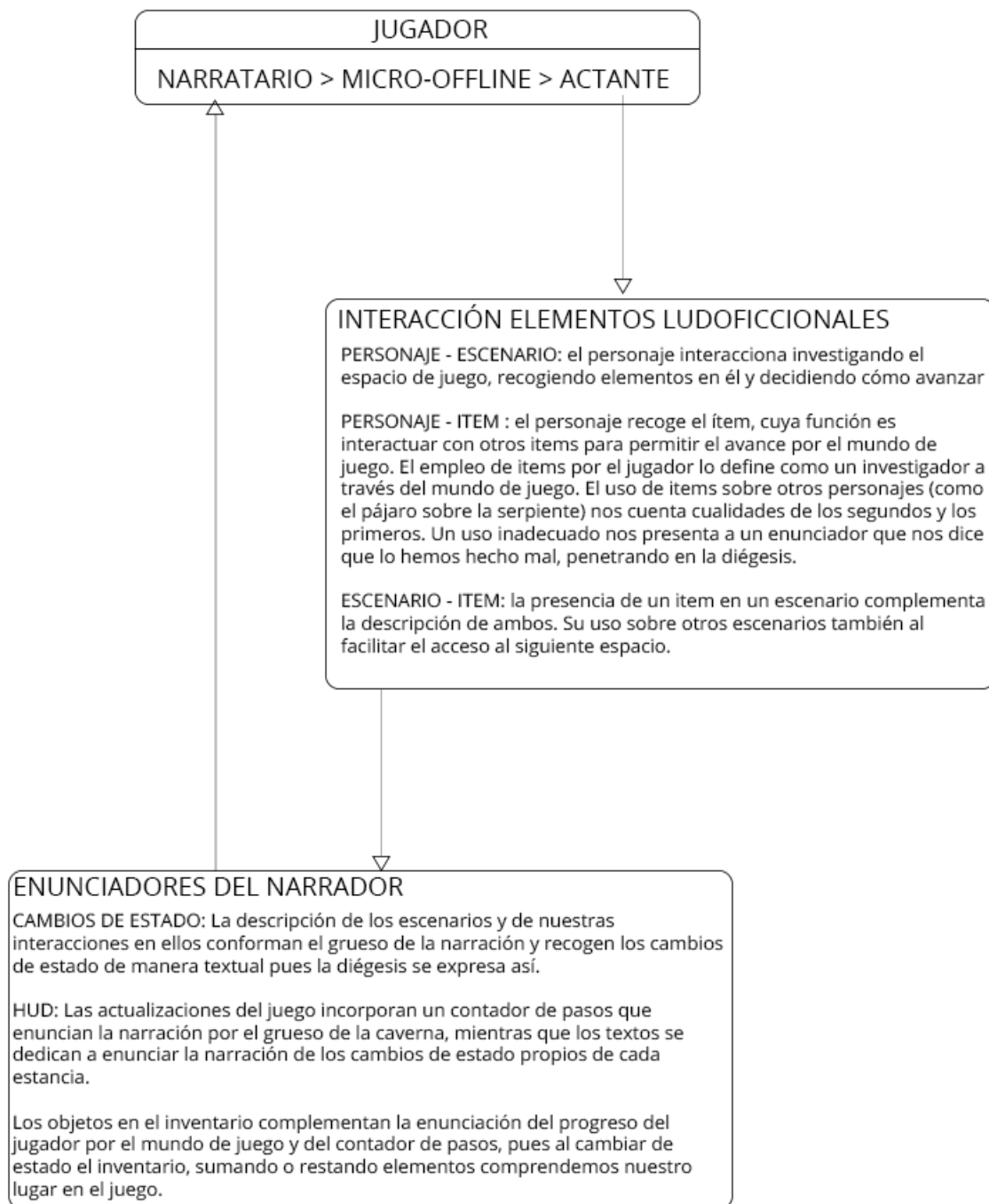


Figura 14. Modelo de la narración de las interacciones de Colossal Cave Adventure (original del autor).

El estado de micro-offline de *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) es también fácilmente identificable, pues se produce un instante de interacción cada vez que introducimos nuestra línea de texto en la consola y esperamos a ver si hemos acertado o no con nuestra interacción, información que recibimos como actante. En *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) descubrimos algo a través de las futuras actualizaciones que se producen en el videojuego: los jugadores narrativizan la experiencia añadiéndole más elementos que recojan los cambios de estado de la partida dibujando, por ejemplo, un mapa de su avance por el mundo de juego. Estas herramientas luego se incorporan al juego para enriquecer su narrativa a través de enunciadores tales como dibujos, pequeños mapas y el ya mencionado contador de puntos. Crowther aprovecha que en juego original no existe un enunciador de la narración que recoja el paso de estancia en estancia introduciendo una clave que al usarla nos teletransporta a otra, un movimiento por el mundo de juego no lineal y laberintos, despreocupándose de herir la coherencia del juego porque, sencillamente, este progreso no se enuncia.

Recordamos que cuando hablamos de HUD nos referimos a la enunciación a través de la antediégesis, bien sea con el HUD propiamente dicho, ese menú recogiendo items u otro mensaje emergente que apoya la enunciación de la diégesis.

Conclusiones

Colossal Cave Adventure (Crowther, 1976) plantea bases para una narración no lineal en un entorno por el que nos movemos de manera libre. Tal y como afirma Mosca (2014) tenemos libertad óptica y deóntica, pero esta última no incluye todavía dilemas morales como sí ocurre con *Catherine* (Atlus, 2014) como señala Navarro-Remesal (2015). En *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) percibimos un aumento de la incertidumbre al limitar la presencia de enunciadores de dicha narración. Un mismo enunciador: los textos que vemos en pantalla, se presenta como un enunciador del narrador heterodiegético por no estar presente en la diégesis (cuando Crowther nos critica) y también un enunciador homodiegético, que conforma los textos que nos describen las estancias, lo que en siguientes juegos lo harán los elementos ludoficcionales presentes de manera visual y no descriptiva. Con las actualizaciones del juego se aprecian las entradas de nuevos enunciadores, siendo el contador de pasos y los cambios de estado que se aprecian en nuestro menú del inventario nuevos enunciadores homodiegéticos que se desarrollarán en el futuro en próximos juegos.

17. Space Invaders

Space Invaders (Taito, 1978) está presente en este trabajo por presentar una guerra sin final contra una tropa alienígena en la que solo podemos perder, enunciar la narración a través de los cambios de estado de los elementos ludoficcionales e introducir un enunciador antes de iniciar la partida para marcar nuestros objetivos en la partida, es decir, señalando el punto final de la narración y el comienzo con ella. La narración de *Space Invaders* (Taito, 1978) se apoya también en paratextos, en la decoración de la máquina arcade para establecer el tono. Vemos también distintos diseños de enemigos para que, en su interacción en el espacio de juego, sepamos cuál es más poderoso o peligroso. También contamos con colores para hablarnos de las zonas seguras y cómo al destruirse estamos indefensos.

Elementos ludoficcionales que conforman Space Invaders

Personajes: nave del jugador y aliens de distintos tipos. Las clases de aliens obtienen cualidades de fuerza y poder a través de los puntos que se le asignan, mientras que la nave del jugador descubre a cuántos ha destruido mediante la acumulación de estos puntos en su marcador.

Escenario: El fondo negro representa el espacio, un lugar inalterable, pero también nos encontramos con unos muros de color verde que nos parapetan del ataque invasor. Encontramos cambios de estado tanto en los personajes como en los escenarios.

Ítems: del mismo modo que señalamos la pelota de *Pong* (Atari, 1972) lo hacemos ahora con los disparos de las naves enemigas y amigas, pues son las herramientas que los personajes emplean para cambiar de estado tanto ellos como sus rivales y los escenarios.

Modelo de la narración de las interacciones de Space Invaders

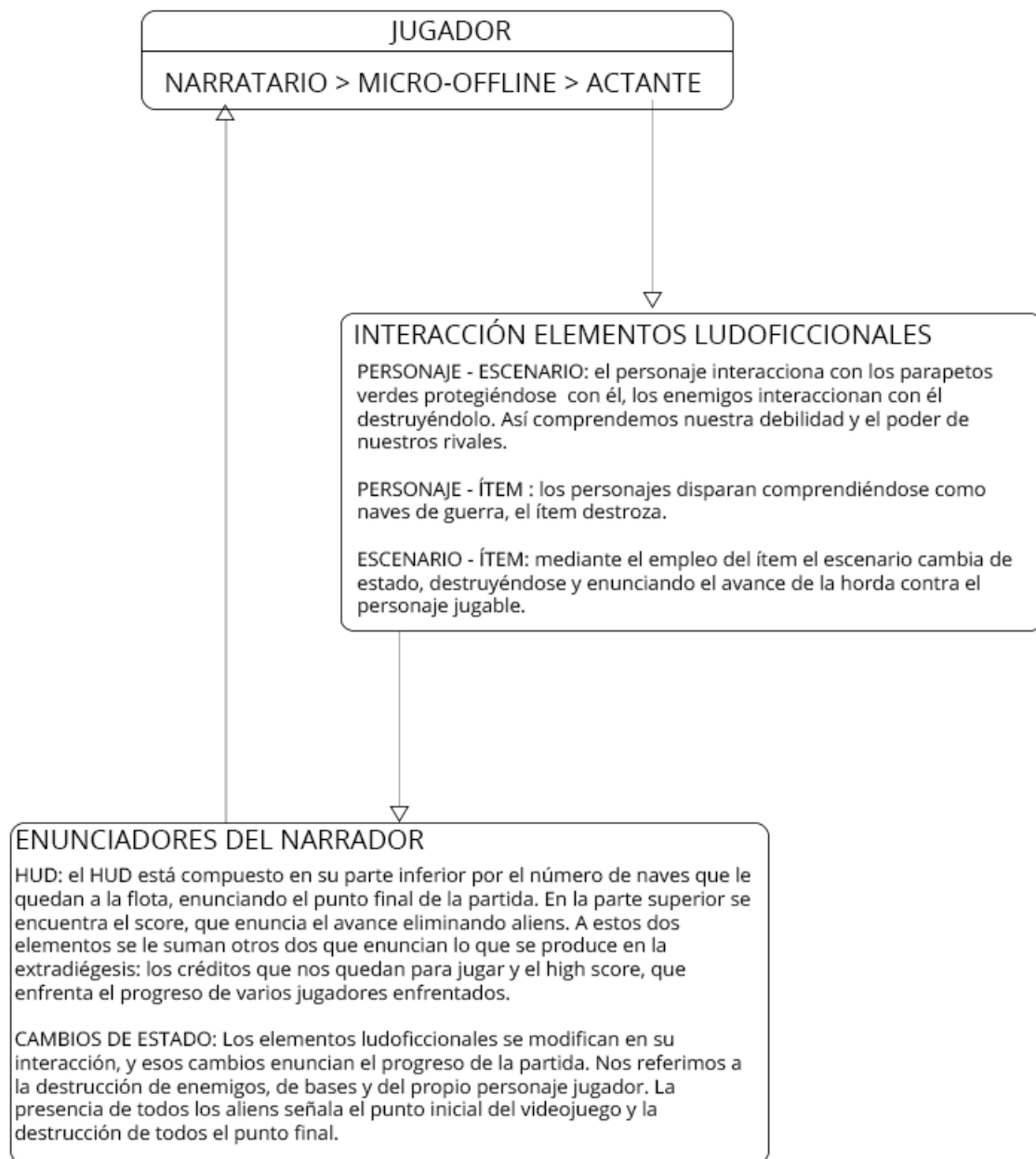


Figura 15. Modelo de la narración de las interacciones de Space Inva(original del autor).

El estado de micro-offline se aprecia bien en las producciones de los años 70, pues solemos encontrar una pausa entre acciones provocada por las limitaciones del hardware. A medida que avanza la tecnología el estado de micro-offline puede reducirse. Aquí lo vemos con cada interacción que se realiza: movimiento de las naves, acciones que realizamos e impactos sobre cada elemento, un claro impás que nos transforma en actantes tras ser narratarios. Veremos que acortar el estado de micro-offline para garantizar ritmo de juego será algo natural en el futuro, un recurso más a la hora de diseñar la narración en un título, y cómo se recibe. Los cambios de estado se constituyen como enunciadores homodiegéticos del narrador y el HUD como enunciador antediegético del narrador.

Conclusiones

Space Invaders (Taito, 1978) presenta cambios de estado a través de la diégesis para enunciar al narrador que formula parte de la narración, apoyándose en el HUD. Esta combinación determinará gran parte de la narrativa en videojuegos de los años 80 y 90. *Space Invaders* (Taito, 1978) presenta una cualidad más: la narración del videojuego fluye desde que iniciamos la destrucción de la primera oleada de enemigos hasta que nosotros somos eliminados, cuando la aniquilamos viene otra y así sucesivamente. En *Space Invaders* (Taito, 1978) no existe una restauración del estado inicial de la aventura, que en este caso sería acabar con la invasión y salvar La Tierra. *Space Invaders* (Taito, 1978) consigue así entregarnos una experiencia que nos revela que por mucho que nos esforcemos y perseveremos nunca podemos ganar, lo que descubrimos jugando. Encontramos un gesto similar en *Xevious* (Namco, 1982). Muchos de los recursos que se imprimen para construir narración en el futuro se forjan a raíz de las limitaciones de hardware de los albores del videojuego. La masa de jugadores los comprende como propios del medio y los acepta dentro del compuesto jugado.

18. Pac-Man

Pac-Man (Namco, 1980) muestra unos personajes con color: los fantasmas y al propio Pac-Man que muta en función de las circunstancias de la partida, con un cambio de estado que nos hablan de su adquisición de nuevos poderes. Ese color sirve también para contarle al jugador qué personalidad tiene cada uno, diferenciándolos. El cambio de estado de punto inicial a punto final de nivel se obtiene a través de una interacción entre el escenario y el ítem, pues en el laberinto que conforma la diégesis se disponen unas esferas que el personaje recoge al caminar sobre ellas. Al obtenerlas todas se pasa al siguiente nivel. En *Pac-Man* (Namco, 1980) vemos también un precursor de las misiones secundarias, con un estado inicial y final de una narración esporádica dentro de la principal en la que tenemos que avanzar hasta un punto concreto de la pantalla, recoger una fruta sin ser impactados y regresar luego a la narración inicial.

A diferencia del *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) original y como *Space Invaders* (Taito, 1978), se usa un marcador de puntos para enunciar el progreso de la partida hasta la aparición del Game Over, fase a fase. Destacamos también la presencia de pequeñas secuencias cinemáticas entre fase y fase en la que Pac-Man juega con los fantasmas. No narran el progreso de la partida, solo sirven para matizar la relación entre los fantasmas y Pac-Man. Es decir, que aunque los personajes no sean humanos ni antropomorfos el juego les otorga cualidades como tales, como sucede con *Pong* (Atari, 1972) pero de manera explícita.

Elementos ludoficcionales que conforman Pac-Man

Personajes: encontramos dos tipos de personajes, por un lado a Pac-Man y por el otro a los cuatro fantasmas. Se producen interacciones entre ambos. Sin la interacción de un ítem los fantasmas eliminan a su contrincante con tocarlo.

Items: Los encontramos de dos tipos, existen los modificadores, que alteran la condición de Pac-Man, haciéndolo más poderoso y los que recolectamos para superar el nivel. Como vemos en *Space Invaders* (Taito, 1978) se introduce la presencia de una nave roja adicional que da más puntos al ser destrozada, añadiendo una tarea secundaria a mayores de la principal. En este título esa faceta la cumple el ítem con forma de fruta, que sirve para que nuestro progreso por la partida sea más lucrativo si hablamos de puntos.

Escenario: se trata del laberinto por el que discurrimos. La manera de fluir de los fantasmas por él se determina por su personalidad. Encontramos también una zona en la que se refugian los

fantasmas cuando son digeridos por Pac-Man, algo parecido a una casa. Podemos llegar a comprender que es Pac-Man el que invade el hogar de los fantasmas y estos reaccionan ante él.

Modelo de la narración de las interacciones de Pac-Man

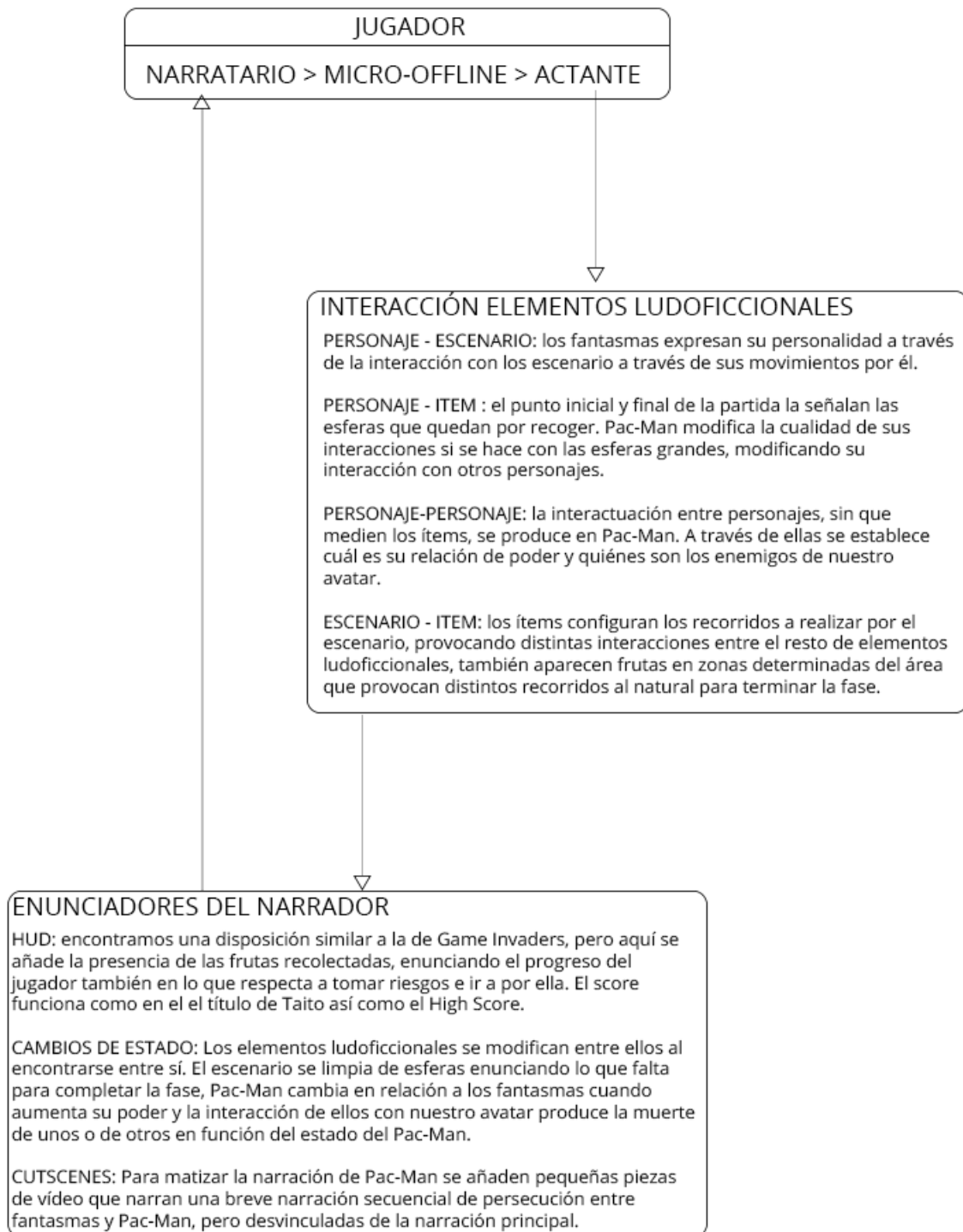


Figura 16. Modelo de la narración de las interacciones de Pac-Man (original del autor).

Se producen dos estados de micro-offline. En un videojuego se pueden establecer distintos tiempos de duración para este micro-offline en función del rato que se quiera mantener al jugador en un limbo antes de pasar de nuevo a ser actante. Destacamos un micro-offline de mayor duración cuando somos impactados o impactamos contra un fantasma y uno más breve al recoger cada una de las esferas y tener que pasar a la siguiente, uno ínfimo pero que nos obliga a calcular nuestro siguiente giro o si seguir recto a por la siguiente, también si tenemos que esquivar a algún fantasma o perseguir una cereza. En ese momento se establece un estado de micro-offline, tras realizar una interacción y tener que ir a por la siguiente. Hemos hablado de los enunciadores del narrador: cambios de estado y HUD al tratar *Space Invaders* (Taito, 1978), y aunque haya más matices, son enunciadores del mismo tipo. Los cambios de estado de la cutscene provocado entre sus protagonistas en una narración secuencial componen un enunciador intradiegético del narrador, pues está presente en la diégesis, pero de una forma auxiliar y componiendo sus propias secuencias que se narran a ellas mismas, sin participar en la narración principal. Todas esas interacciones y enunciadores están apoyados por sus correspondientes sonidos, que remarcan que se ha producido un cambio de estado recogido por un enunciador y entregado al narratario.

Conclusiones

En Pac-Man vemos los diferentes tempos a los que se enfrenta un estado de micro-offline, también la presencia de items modificadores que alteran la interacción, la introducción de pequeños cortes cinemáticos que se presentan como un refresco a la acción no como refuerzo de la narración como sí veremos en *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981) y también las misiones o tareas secundarias, una idea que vemos también en *Space Invaders* (Taito, 1978). El empleo de colores y su mutación funcionan como cambios de estado de los elementos ludificcionales para realizar modificaciones directas sobre su cuerpo. Esta idea evolucionará dándonos sangrientos momentos en *Mortal Kombat* (Midway, 1992).

19. Donkey Kong

El primer trabajo de Shigeru Miyamoto con su personaje fetiche, con Donkey Kong, añade escenas cinemáticas de introducción, unas que saben poner en contexto la aventura y señalar el punto inicial de la aventura funcionando, ahora sí y a diferencia de *Pac-Man* (Namco, 1980) como parte de la narración de la aventura. *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981) también entrega secuencias entre fases que enuncian el ascenso del jugador por el edificio por el que escala el gran simio y su progresión. Los distintos niveles que conforman la aventura cambian entre sí y tenemos una restauración del estado original del conflicto originado por el villano gracias a una secuencia offline final.

Mario, aquí conocido como Jumpman, realiza sus interacciones en vertical y en colaboración con lo horizontal, de manera que la narración que se produce en las escenas no interactivas entre fases, y que habla del ascenso por un edificio, es coherente con lo que jugamos. El punto final de cada nivel también se muestra en un punto elevado y llama al jugador tomando forma de Lady, la dama que el héroe ha de salvar. En *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981) los personajes ya no se identifican solo con colores sino que llevan ropas, tienen ojos y facciones. Se añaden nuevos detalles a la representación visual que hace más fácil la inmersión en la diégesis.

Elementos ludoficcionales que conforman Donkey Kong

Personajes: contamos con Jumpman, que es el personaje que controlamos, con Donkey Kong como el enemigo a derrotar y con Lady como la princesa a salvar. A ellos se le suman los diversos enemigos que aparecen en pantalla contra nosotros. Donkey Kong no nos ataca directamente, sino que emplea elementos del escenario e ítems para ponernos trampas y atacarnos. Lady, por su parte, establece el punto final de la aventura. Salvarla restaura el estado inicial llevado al conflicto por Donkey Kong.

Escenarios: nos encontramos con un escenario principal que es el edificio que trepamos para salvar a Lady, y que a su vez se dividen en cuatro zonas diferenciadas por su diseño. Cada uno de estos sirve como una de las alturas del rascacielos que subimos persiguiendo a Donkey Kong.

Items: tenemos un objeto modificador, el martillo hace poderoso a Mario impidiéndole saltar a cambio de atacar con él, cambiando la interacción que realiza con los enemigos. En *Pac-Man* (Namco, 1980) tenemos las frutas para desviarnos del camino trazado y que sirven para explicar que Pac-Man tiene hambre, es un glotón y que por eso va a por ellas. En el caso de Mario, que tiene

que rescatar a Lady, los objetos que encuentra para sumar puntos a su marcador son objetos perdidos de la dama. Así no solo se usa un ítem para explicar la naturaleza de un personaje, como ocurre en *Pac-Man* (Namco, 1980), sino la de dos, pues se habla de Lady a través de sus objetos y de que Mario es un salvador al recogerlos para ella. Donkey usa en ocasiones barriles para atacar a Mario en el primer escenario, demostrando con ellos que no es muy listo y que ataca de una manera tosca y no planificada.

Modelo de la narración de las interacciones de Donkey Kong

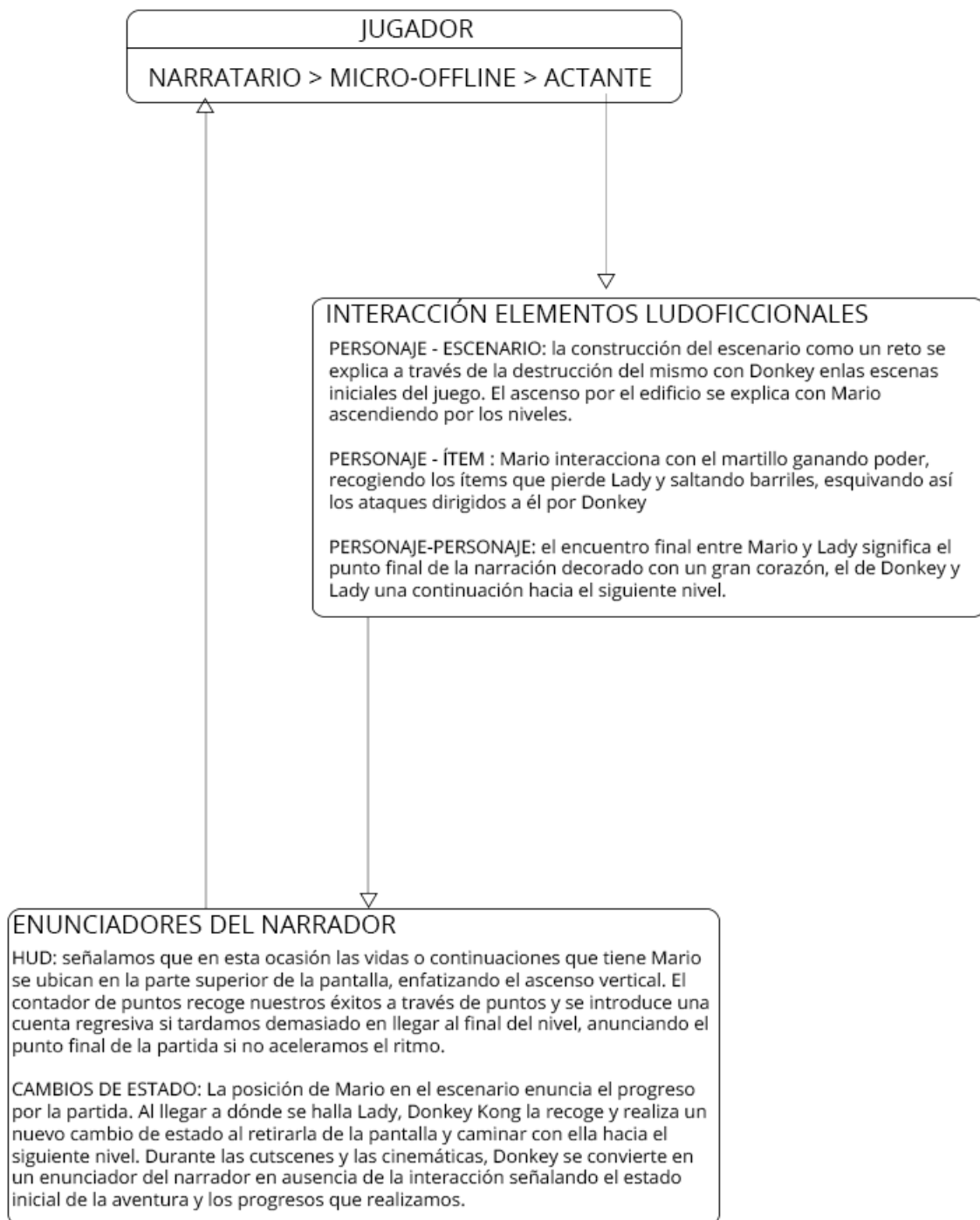


Figura 17. Modelo de la narración de las interacciones de Donkey Kong (original del autor).

En *Donkey Kong* hallamos estados de micro-offline con los saltos que Mario da sobre sus enemigos y con las interacciones que realiza sobre ellos con el martillo. Los enunciadores del narrador recogen la información en el HUD, alterando los datos previos y formulando un cambio de estado que se nos narra como narratarios para volver luego a ser actantes. Lo mismo sucede con la destrucción o aparición de nuevos enemigos, que formalizan cambios de estado en la diégesis.

Conclusiones

Donkey Kong (Nintendo EAD, 1981) combina estos micro-offline con estados offline plenos a través de los pequeños cortes cinemáticos que se nos entregan como narratarios al iniciar un nivel y finalizarlo. Tras ellos, pasamos a un estado de micro-offline, decidiendo que queremos hacer tras lo que hemos aprendido y siendo luego nuevamente actantes. En *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) el estado de micro-offline que se encuentra en el salto de este Mario se elimina, añadiendo interacción y nuevos retos durante su ejecución, pues en *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981) no se puede realizar interacción durante ellos. La reducción al mínimo de los estados de micro-offline ofrece juegos con un ritmo más ágil e incluso provocando al jugador que decida cuando estos tienen que producirse, parándose en seco durante la aventura, examinando los enunciadores del narrador y avanzando.

20. Xevious

Xevious (Namco, 1982) forma parte de este trabajo por su uso de un scroll vertical que produce una narración secuencial a través de los continuos cambios de estado de su escenario. La nave que controlamos puede interactuar tanto hacia delante como con este, acabando con los villanos que se le aproximan. *Xevious* (Namco, 1982) comparte a su vez una característica con *Space Invaders* (Taito, 1978): el videojuego no tiene final, devolviéndonos al estado inicial de la partida y enfrentándonos a una nueva oleada de enemigos; pero eso sí, aquí encontramos una nave más fuerte, difícil y con más resistencia cada cierto tiempo, componiendo el punto y seguido de la narración en lugar de reiniciarse sin más. El uso de estos personajes son conocidos como bosses o jefes finales y son recurrentes en el videojuego. En títulos como *Dark Souls II* (From Software, 2014) el diseño de un área sirve para enunciar la personalidad, pasado o intenciones de los que en él hacen acto de presencia.

Elementos ludoficcionales que conforman *Xevious*

Personajes: definimos aquí a los personajes enemigos, las naves y las bases alienígenas que se oponen a nosotros de diferentes formas y también a estos jefes finales que antes mencionamos. También al personaje que controlamos siendo este nuestro avatar.

Ítems: disparos y bombas realizados tanto por los enemigos como por nuestra propia nave. Los personajes interactúan en ellos a través de los ítems y también entre ellos por colisión.

Escenarios: se presenta un único escenario que en su secuencia, y con la ayuda del scroll, consigue enunciar que la batalla se produce en La Tierra, sobre las líneas de Nazca y sugiriendo que estos trazos han sido producidos por las criaturas que ahora intentamos eliminar.

Modelo de la narración de las interacciones de Xevious

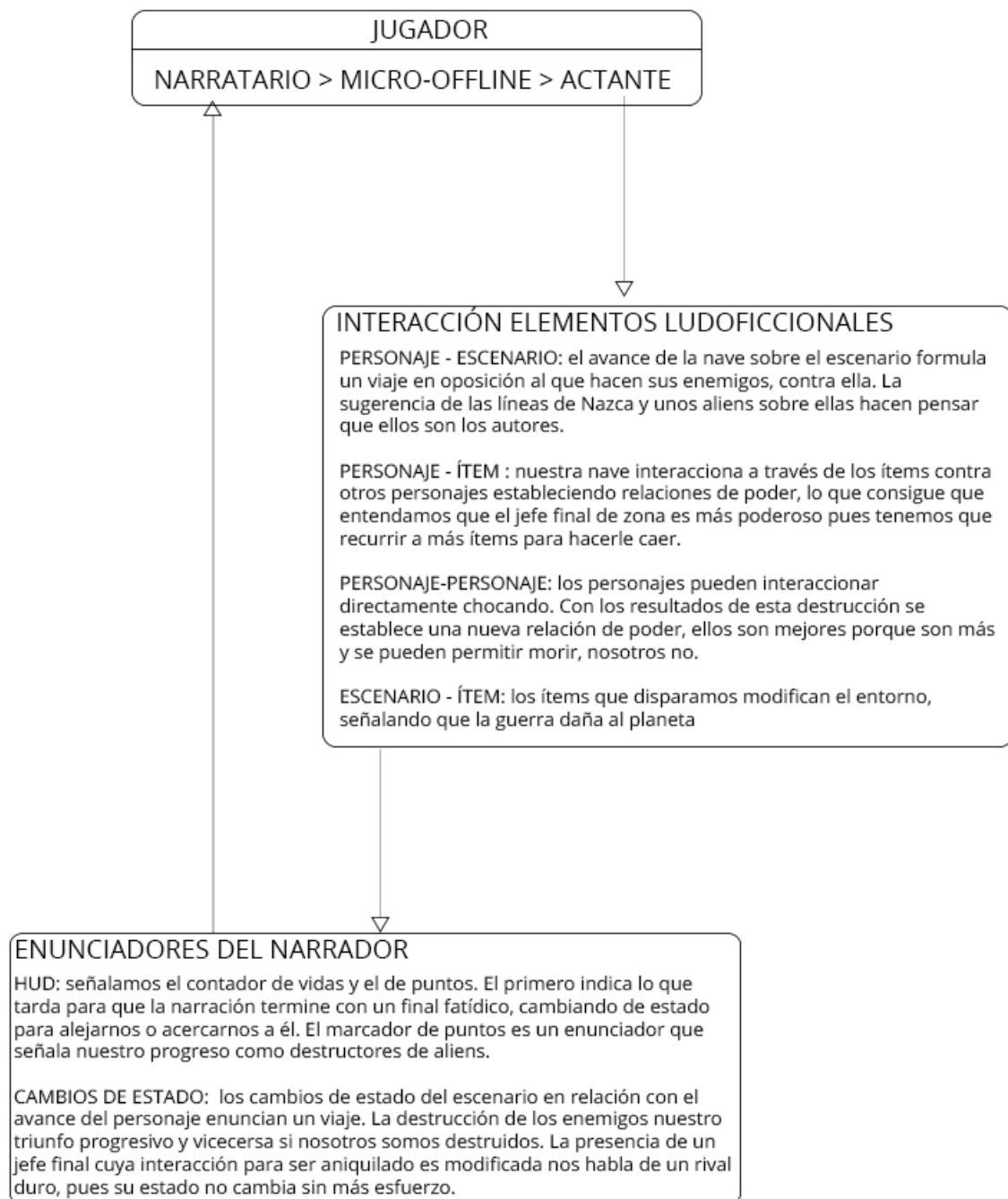


Figura 18. Modelo de la narración de las interacciones de Xevious (original del autor).

Los intercambios de disparos entre oleadas de enemigos cuentan con un estado de pausa que habilita la aparición del micro-offline que el jugador necesita para saber cómo progresar. La presencia de un jefe final hace que ese micro-offline tarde en aparecer, elevando la tensión del jugador por permanecer mucho más tiempo de lo normal en estado de interacción. Igualmente, los estados de micro-offline siguen apareciendo tras realizar una interacción concreta, como esquivar un disparo y apuntar para dañar a la siguiente nave. A medida que avancemos por este análisis de juegos veremos cómo aunque el jugador se sumerja en un estado de micro-offline puede que lo haga en un momento en el que el juego no lo ha calculado, y al no concentrarse en su faceta como actante y sí en la de narratario, pierde una vida. En ocasiones el reto es reducir el estado de micro-offline al mínimo, captando la narración y volviendo al juego en cuestión de milésimas de segundo, algo necesario en el enfrentamiento contra los bosses.

Conclusiones

Xevious (Namco, 1982) realiza una narración secuencial con un escenario que en interacción con el personaje enuncia un viaje. En *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) el personaje jugable puede controlar el ritmo de este viaje, pudiendo extender su paso de narratario a actante el tiempo que quiera en zonas en las que no hay presencia de enemigos. La disposición de enemigos finales para fijar el final del trayecto será también una constante en futuros juegos que tratamos aquí.

21. Dragon's Lair

Dragon's Lair (Cinematronics, 1984) es seleccionado para este trabajo por dos motivos. Los videojuegos que hemos tratado hasta ahora preparan un espacio para que el jugador pueda pasar de narratario a actante con el correspondiente micro-offline. *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) no. El videojuego es una gran construcción no interactiva con márgenes en el que el jugador sí puede realizar acciones, pero el videojuego no le advierte de cuándo ni cómo. Esto eleva la incertidumbre a unos niveles en los que solo el ensayo y el error puede ayudarte a avanzar por el mundo de juego, y el estado de micro-offline se convierte en uno intermitente. *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) prepara una generosa colección de secuencias de muerte personalizadas para cada fatalidad, dando fe de que el mucho ensayo y un mayor error está presente en el juego, y es precisamente con la resurrección del héroe y tras haber fallado cuando el micro-offline tiene auténtico sitio en el juego, volviendo como actantes habiendo recibido primero la narración de nuestra muerte.

Elementos ludoficcionales que conforman Dragon's Lair

Personajes: como en *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981), se emplean una tríada de personajes para establecer los puntos iniciales de la narración. Contamos con el caballero Kirk, que es el encargado de avanzar por la aventura, con la princesa Daphne a rescatar y con el dragón a eliminar, que hace las veces de Donkey Kong. Derrotar al dragón y rescatar a la chica pone punto final al relato. El videojuego aparece acompañado de personajes secundarios enemigos a los que Kirk se enfrenta con su espada.

Ítems: Kirk se expresa a través de la espada que esgrime, que lo define como caballero, dotándolo de poder para enfrentarse a sus enemigos. La constante muerte al fallar la ejecución de los comandos que cada zona revela que el héroe es débil pero su espada le confiere destreza. En esa dualidad se define el personaje protagonista.

Escenarios: La zona principal de juego es el castillo en el que nos adentramos, que a su vez de divide en pequeñas áreas. Como ocurre con *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976), no se establece un enunciador que recoja el orden de las habitaciones que recorreremos, elevando aún más la incertidumbre, y de hecho, muchas de estas salas llegan al jugador en orden aleatorio. En cada habitación se produce una pequeña narración. En contadas ocasiones aparece Daphne siendo llevada por una puerta, lo que Kirk entiende para avanzar por ella.

Modelo de la narración de las interacciones de Dragon's Lair

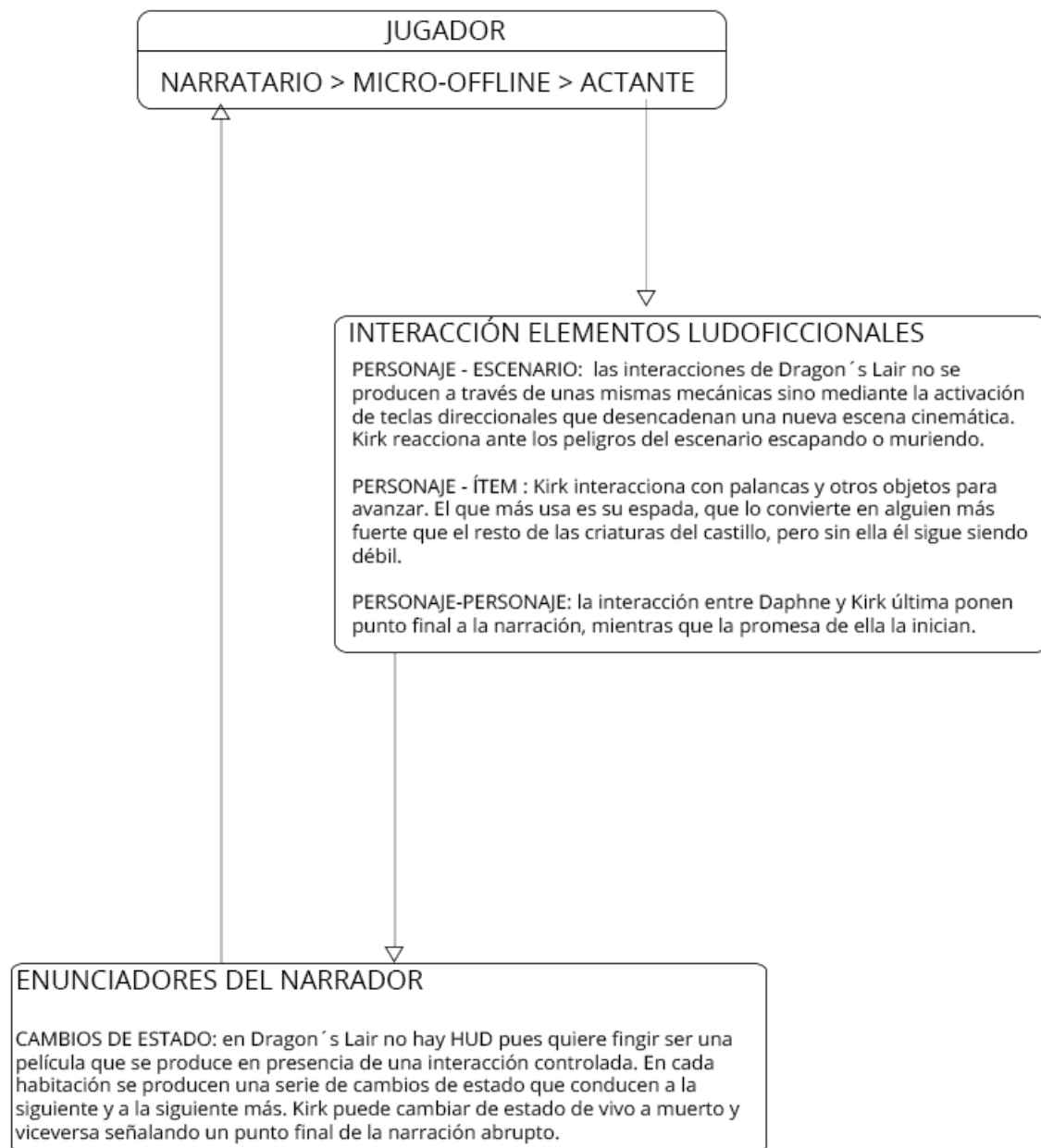


Figura 19. Modelo de la narración de las interacciones de Dragon's Lair (original del autor).

Contamos con estados offline antes de iniciar cada sala y también durante la introducción de los retos de cada habitación, presenciando enunciaciones homodiegéticas del narrador y también autodiegéticas, pues el avatar no está bajo nuestro control durante estos instantes, planteando los momentos iniciales de cada pequeña narración que se constituye en cada una de las salas. Justo cuando los peligros del escenario empiezan a moverse, contándonos como narratario lo que ocurre, entramos en un estado de micro-offline antes de ser actantes y reaccionamos. *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) no advierte cuándo estamos en un estado online u offline, tampoco si es la hora de reflexionar en micro-offline, por lo que es posible que uno muera por no saber si tiene que comportarse como actante o como narratario. En ese caso se inicia un pequeño clip de vídeo que enuncia nuestra muerte, y tras ella se nos da una nueva oportunidad para que comprendamos cuándo somos narratarios, cuándo estamos en micro-offline y cuándo como actantes. Cuando hablamos del estado de micro-offline mencionamos que en los e-sports acaba siendo clave ser capaz de reducirlo para permanecer más tiempo en un estado online, conectado con la interacción, en *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1983) vemos que averiguar en qué momento tiene lugar también puede ser parte del desafío o de la construcción de la experiencia lúdica adecuada.

Conclusiones

Videojuegos como *Heavy Rain* (Heavy Rain, 2010) o *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) siguen un modelo de diseño de juego similar al de *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1984) pero concretando cuándo estamos en estado de juego online o como narratarios, también su micro-offline. Morir en *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1984) es en muchas ocasiones injustos, lo que puede acabar frustrando al jugador e impidiendo que se convierta en ese actante y narratario capaz que nuestro modelo necesita. *Deus Ex Machina* (Automata UK, 1984) prescinde de la muerte del avatar para evitar esta frustración.

22. Deus Ex Machina

Deus Ex Machina (Automata UK, 1984) es un videojuego que combina a un enunciador grabado en una cinta que se reproduce de manera ajena al videojuego y lo que sucede en él, solo que al narrar salta de la extradiégesis a la diégesis como heterodiegético. Para jugar a *Deus Ex Machina* (Automata UK, 1984) hay que sincronizar su reproducción con la partida de juego y el resto de sus enunciadores. Al no poder interrumpir ninguna de las dos para que experimentemos lo que el diseñador de juego desea no hay Game Over, no hay posibilidad de fallo y nuestras interacciones no influyen en la narración, solo ejemplifican lo que la narración nos cuenta de manera figurada. El título está inspirado en las edades del hombre, de manera que la narración mediante voz nos habla de la evolución y los cambios de estas edades mientras que el videojuego nos hace jugar en cada una de ellas.

Deus Ex Machina (Automata UK, 1984) recurre a los enunciadores antediegéticos que encontramos en el HUD para hablar sobre la evolución de nuestro crecimiento, alterándose en cada una de las edades del hombre o fases para enunciar distintos hechos que en este sucede, lo que le aporta una narrativa propia a cada secuencia por cambiar sus herramientas para contar. En ocasiones vemos en la antedíégesis un niño creciendo, también un porcentaje de integridad que mengua nivel a nivel entregándonos un valor. Al llegar a la conclusión del juego se nos vuelven a mostrar cada uno de los valores ordenados, de manera que en el punto final de la narración, en nuestra muerte, se reúnen para decirnos cómo de bien hemos vivido. Un mayor valor en este porcentaje implica un mayor acierto. La imposibilidad de parar la cinta y tener que jugar a su ritmo representan el poco control que tenemos sobre la vida hasta que morimos.

Elementos ludoficcionales que conforman Deus Ex Machina

Personajes: por una parte tenemos al personaje protagonista de la aventura cuyo control tenemos a veces y en otras somos instrumentos para que no resulte herido, por lo que en ese caso somos como jugador un personaje que desde la extradiégesis se manifiesta en la diégesis bajo el control de items, mediante los cambios de estado de su interacción. Este ejercicio de construcción de personaje lo vemos en videojuegos como *Doom* (id Software, 1993) e incluso en título como *Tetris* (Pázhitnov, 1984) siendo el personaje jugable un controlador anónimo de las piezas que hacemos encajar el juego. En *Sim City* nos encontramos con este mismo caso, solo que ahí se le llama “alcalde” para retirarle el anonimato y manifestarlo claramente en la diégesis. Contamos también con personajes enemigos, en ocasiones se muestran como entes cuadrados sin humanidad, como ojos que nos miran

o de otra manera, convirtiéndose en metáforas que exageran su condición y apoyan el discurso de la cinta.

Items: no se presentan objetos con los que se interactúa, solo personajes con escenarios.

Escenarios: Existe un escenario para cada una de las edades del hombre. Cada uno de ellos está preparado para obedecer la narración de la cinta provocando interacciones que ejemplifiquen las dificultades de nacer, crecer, madurar y hacerse viejo.

Modelo de la narración de las interacciones de Deus Ex Machina

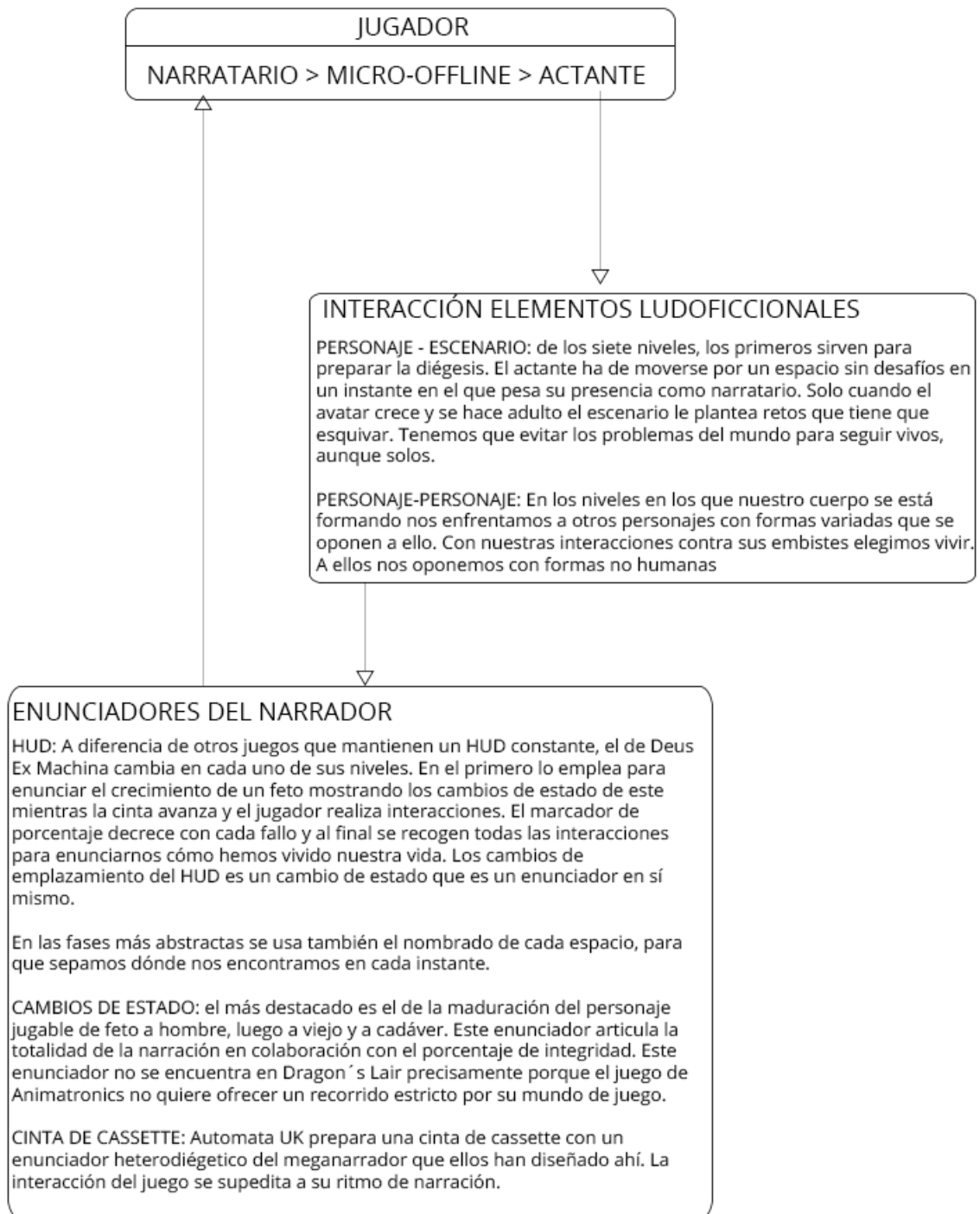


Figura 20. Modelo de la narración de las interacciones de Deus Ex Machina (original del autor).

Para acompañar la enunciación heterodiegética de la cinta de cassette, *Deus Ex Machina* (Automata UK, 1984) introduce muchos estados de offline al inicio y final de cada capítulo que constituyen enunciaciones homodiegéticas del narrador y que son reforzadas por el HUD, que se expresan como enunciadores antediegéticos. Los estados de micro-offline también son fácilmente reconocibles pues tras cada secuencia como actante en la que se activa la narración de las interacciones que finalmente percibimos como narratorio existe un impás previo a volver a ser actante y ejecutar un siguiente movimiento. *Deus Ex Machina* (Automata UK, 1984) estira mucho el offline y el micro-offline acentuando la contemplación que le exige a su jugador.

Conclusiones

Deus Ex Machina (Automata UK, 1984) es un experimento acerca de la narrativa del videojuego, ordenando la interacción para que se supedita a esta. El videojuego puede llegar a su conclusión sin que en ningún momento seamos actantes de la narración de la cinta de cassette, penalizando al final reconociendo nuestra pésima actuación como actantes, pues se nos comunicará a través de la enunciación de los porcentajes que no hemos aprovechado la vida. La presentación final de estos la volvemos a encontrar en *Papers, Please* (Pope, 2013). En *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987) o *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) vemos cómo el enunciador heterodiegético penetra en la diégesis para sí colaborar en la interacción del jugador.

El crecimiento del personaje jugable a través de todo el proceso jugado ejemplifica como una sucesión de cambios de estado de un elemento ludoficcional en interacción con otros es capaz de narrar.

23. Super Mario Bros

Super Mario Bros (Nintendo EAD, 1985) es un viaje de un inicio a un final que se formula con un scroll que el protagonista controla con sus movimientos. El videojuego de Nintendo EAD ordena el recorrido de Mario a través de distintos niveles cuyo tránsito se traslada de uno a otro, introduce castillos como puntos y seguido a su travesía y enunciadores intradieгéticos en el interior de su diégesis para decirnos que nuestra princesa sigue secuestrada, que es necesario seguir buscando. Se aprecia la narración sobre la evolución del personaje a través de los cambios de estado que se producen en su propio cuerpo tras el uso de ítems, podemos conocer un entorno por los enemigos que lo habitan, y todo llega apoyado por los enunciadores antediegéticos que componen su HUD.

Super Mario Bros (Nintendo EAD, 1985) reduce los estados offline y micro-offline al mínimo durante el desarrollo de la partida en relación a los juegos que venimos analizando, pero le permite al jugador pararse y preparar los suyos propios de manera artificial. Existe una relación entre el diseño del personaje, su oficio y las áreas que explora, provocando y favoreciendo interacciones que luego se recogen en los enunciadores.

Elementos ludoficcionales que conforman Super Mario Bros

Personajes: el avatar es Mario. La triada de personajes que componen la aventura son similares a los de *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1984): un villano que secuestra a una princesa; respectivamente Bowser y la princesa Toadstool. Con la llegada de NES se consigue una mejora de la representación gráfica en relación a los sistemas anteriores, por lo que se emplea para conseguir estas relaciones entre personajes, historia y mundo de juego para favorecer la narración. Bowser es un reptil gigante, por eso parte de sus huestes, los enemigos menores que nos encontramos al avanzar por el mundo de juego lo son también en su mayoría. Otros personajes son los Hermanos Martillo, que arrojan eso: martillos. Tras encontrarlos nos topamos con un Bowser que también nos los lanza, sugiriéndonos que es él quién les ha enseñado a ellos.

Nos encontramos también con los Toad, un personaje recurrente que aparece al final de cada nivel salvo tras el último. Los rescatamos pero no es a ellos a quién buscamos, sino a la princesa. Ellos se encargan de decirnos que hemos de seguir nuestra aventura, aunque podamos pensar que ya ha acabado.

Items: en *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) encontramos items que modifican las características de Mario, cambiando la relación con sus enemigos e incluso alterando la manera de

enfrentarse a los enemigos de final de nivel. En nuestros viajes también recolectaremos monedas que sirven para orientar nuestro avance y saltos a cambio de recibir un premio por puntos

Escenarios: parte fundamental de un viaje son las transiciones entre zonas. Como vemos en *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981), aquí también descubrimos piezas offline al transitar de un área soleada a las profundidades de una cueva colándonos por una tubería, mostrando los escenarios ese cambio de escenario y favoreciendo con su cambio de estado la narración del viaje de *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985). La oscuridad también aparece en áreas al aire libre para enunciar el paso del día a la noche.

Modelo de la narración de las interacciones de Super Mario Bros

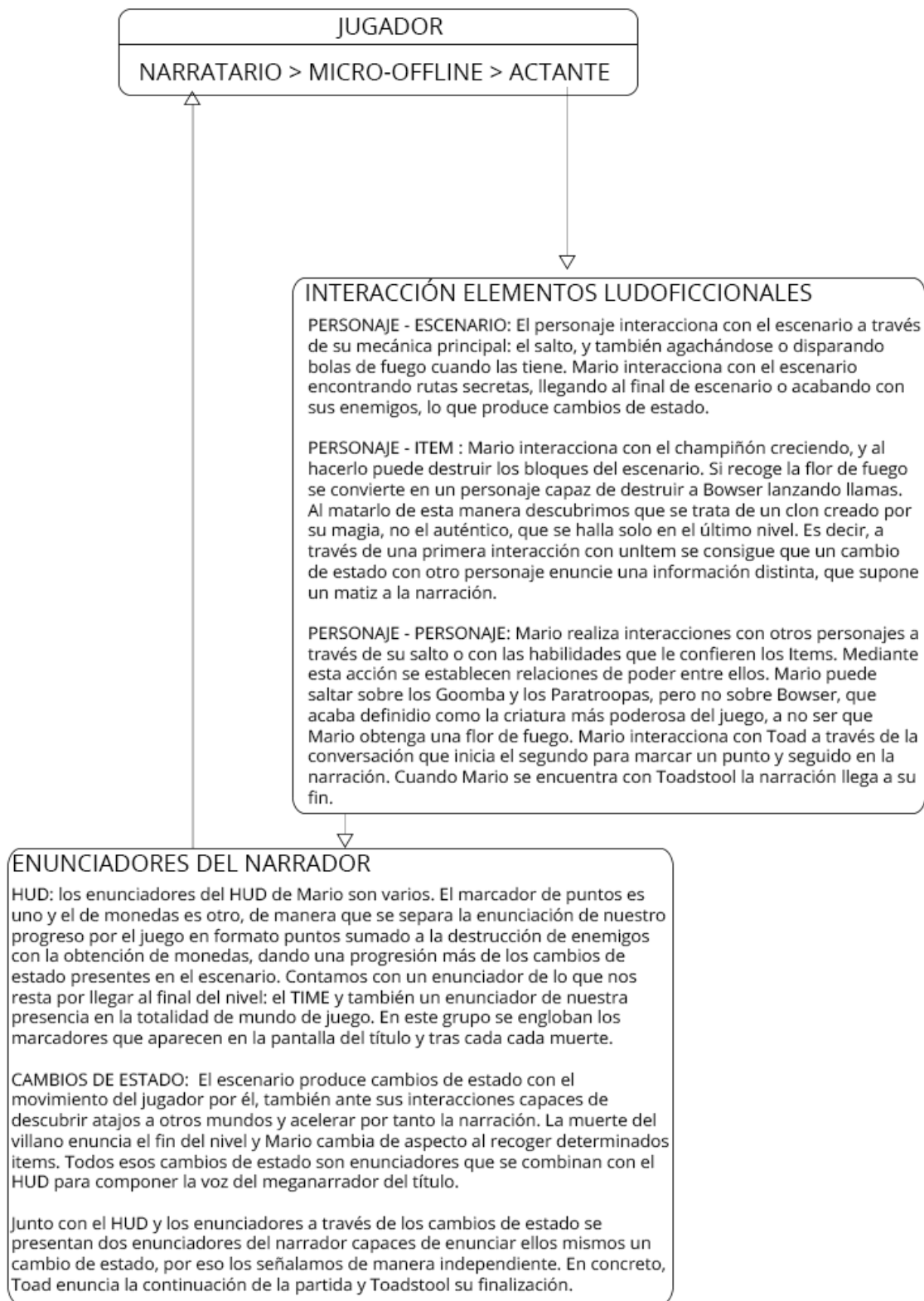


Figura 21. Modelo de la narración de las interacciones de Super Mario Bros. (original del autor).

Super Mario Bros (Nintendo EAD, 1985), como también hace *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981), lleva al jugador por los distintos instantes de la partida mostrando primero una fracción de lo que se va a encontrar para luego mostrarle el resto. Este ejercicio lo realiza desde la mostración de su HUD y sus diferentes enunciadores antediegéticos hasta los cambios de estado de los mismos escenarios que enuncian de manera homodiegética. Al comenzar la partida se nos enseña de inicio el marcador de puntos vacío con la intención de sugerirnos de que lo llenemos con nuestras interacciones, viéndolo luego en la antedíégesis del título. Estos cambios de estado planteados a través de estados offline los vemos también antes de introducirnos al fondo de la tierra, usando tuberías en una transición en la que vemos a Mario caminar hacia una tubería que lo lleva abajo. Al llegar al final de un nivel, el videojuego dispone a un personaje que nos dice que tenemos que seguir adelante, pues nuestro objetivo aún no se ha cumplido, e incluso cuando derrotamos a cada uno de los clones de Bowser antes del nivel octavo, se nos ofrece una secuencia en la que vemos cómo muere. *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) usa la combinación de estados offline y online para producir su aventura, sucediendo estos durante la propia diégesis como también vemos en *Another World* (Chahi, 1991). En relación al estado de micro-offline, comprobamos cómo el videojuego nos permite buscar y provocar estados de micro-offline artificiales. Destacamos el que se produce al inicio del título. Tras percibir toda la narración de punto inicial del juego, y sin decirnos cómo se juega, se habilita un espacio sin peligros que inciten una interacción. El jugador se desvincula de la narración y reflexiona acerca de qué botones tocar y cómo antes de producir interacción.

Conclusiones

Super Mario Bros (Nintendo EAD, 1985) aporta un HUD que recoge cambios de estado del tiempo que nos falta para llegar al final del nivel, los enemigos eliminados y nuestro avance en forma de puntos, también nuestra progresión por el mundo de juego y también se emplea a modo de pantalla de color negro y la representación de nuestras vidas para marcar nuevos inicios para cada intento de superar un nivel sin morir. Todo ello se apoya por cambios de estado que se realizan tanto en estado de desconexión con la interacción como a posteriori de esta. Para complementar la narración, introduce personajes que la matizan a través de cambios de estado en la pantalla de viva voz; o de vivo texto más bien. Nótese que cuando un personaje habla y su voz aparece representada con letras no consideramos esto como una antediegésis, es decir como un enunciador antediegético, sino como uno intradiegético por ser una manifestación de este enunciador. *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) propone relaciones que vemos muchas veces repetidas en futuros juegos en lo que

respecta a la narrativa de las interacciones, por su combinación entre sus distintos enunciadores. Con respecto a *Xevious* (Namco, 1982), el cambio de un scroll que nos fuerza a avanzar a otro que nos permite pararnos el tiempo que queramos, invita al jugador a alargar el estado de micro-offline todo lo que necesite.

24. Ultima IV

Ultima IV (Origin Systems, 1985) combina un avance por el mundo de juego expresado con textos, como en *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) con una representación gráfica, construyendo una diégesis que se expresa de manera visual. La propia construcción del personaje, su evolución y mejora también se narra a través de las decisiones que el jugador toma. Los cambios de estado que produce en la diégesis en interacción con otros personajes o elementos lo hacen más o menos virtuoso, por algo el juego se subtitula: La Búsqueda del Avatar. Encontramos una traslación de las recompensas numéricas por una mejora de nuestras virtudes en un ejercicio de ethical gameplay (Sicart, 2009: 17), que ofrece enunciaciones precisas para el fin del juego: narrar la transformación un personaje cualquiera al héroe que el mundo necesita. *Ultima IV* (Origin Systems, 1985). A diferencia de Mario, el personaje de este título no es más que un diseño blanco, una silueta a rellenar con nuestras interacciones, pues nuestra tarea es pintarla con las cualidades que el juego le exige poseer al personaje. En versiones posteriores del juego este sí aparece caracterizado en función de su condición.

Elementos ludificcionales que conforman *Ultima IV*

Personajes: en *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) tenemos al personaje principal que controlamos, a los enemigos y a aquellos con los que podemos mantener conversaciones. En este apartado destacamos a Lord British, una traslación del propio Richard Garriott a la diégesis del juego en forma de personaje sabio, paternal y poderoso, tanto que hasta es capaz de salvar al enemigo de la muerte. A través del cambio de estado del personaje jugable de vivo a muerto aparecerá él reuniéndonos a su lado, describiéndolo por lo tanto como alguien capaz de superar el peor de los males.

El personaje Hawkwind realiza una función similar a la de Toad en *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985), recogiendo con su voz los cambios de estado previos a su encuentro. En este caso para señalar nuestras cualidades obtenidas como avatar. Realizamos interacciones con una adivina al principio del juego para diseñar el estado inicial de nuestro héroe.

Escenarios: La expresión del escenario es doble, pues se expresa tanto en la diégesis como en la antediégesis. En el mundo de juego realizamos tareas que quedan recogidas en un bloque de texto, de manera que podemos acudir de nuevo a ellas y repasar la propia narración producida a través de nuestras interacciones. Este es uno de los ejemplos más claros de cómo un cambio de estado a

través de las interacciones genera narración recogida en un enunciador antediegético. En *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) tenemos mazmorras, ciudades que se definen como tales por poseer ciudadanos con los que hablar, y campo abierto.

Ítems: destacamos las armas que portan los personajes, pues definen a los guerreros por sus características.

Modelo de la narración de las interacciones de Ultima IV

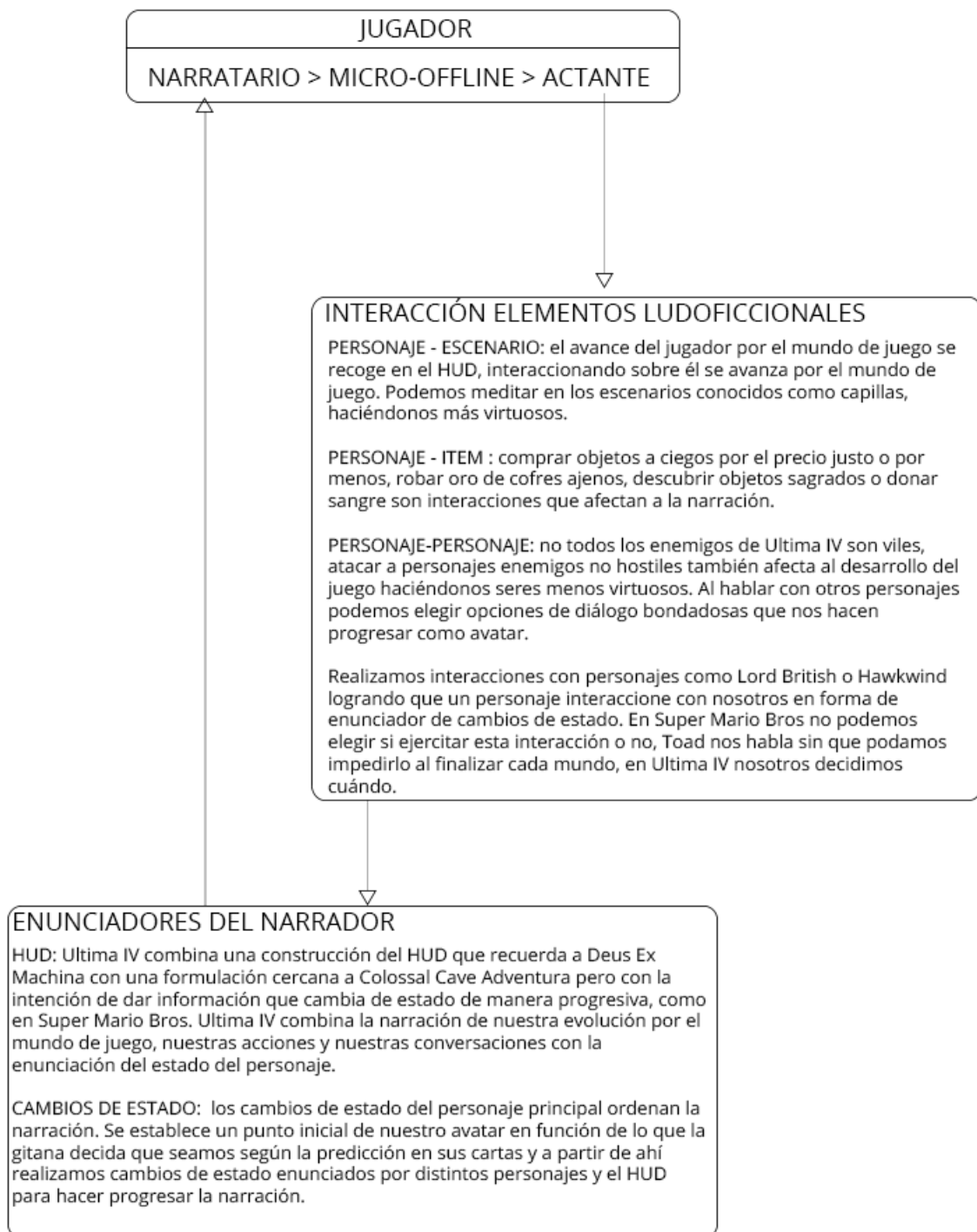


Figura 22. Modelo de la narración de las interacciones de Ultima IV (original del autor).

Interacciones concretas generan cambios de estado concretos en la narración necesarios para que esta avance, en concreto las que se refieren a obtención o destrucción de nuestras virtudes. *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) no revela cuáles de estas acciones nos hacen más o menos virtuosos, contando con un alto grado de incertidumbre que obliga al jugador serlo en función de lo que él cree que ha de hacer para lograrlo. Con eso se consigue un alto grado de inmersión que modifica el a veces despreocupado uso de las interacciones, creando estados de micro-offline también más interesantes, pues las conversaciones que realizamos con nosotros mismos acerca de qué hacer contienen muchas más preguntas que antes. Estas sensaciones las descubriremos también en *Dark Souls II* (From Software, 2014).

Conclusiones

En *Ultima IV* (Origin Systems, 1985), los enunciadores del narrador se ocultan en el juego hasta que los encontramos, descubriéndose como una parte importante del diseño de juego pues es a ellos a quien hemos de acudir para comprender nuestro estado vivencial. La transformación de un elemento ludoficcional a enunciador a través de una interacción es un recurso que vemos en los próximos videojuegos que vamos a analizar. Nótese que esta ocultación nos obliga a aprender las reglas diegéticas distintivas de la partida (Pérez Latorre, 2015) con nuestro juego, lanzándonos a un mundo ludoficcional de desarrollo libre en el que tendremos que descubrir por nosotros mismos cuál es el punto final de la narración e incluso cómo se consigue o los motivos para alcanzarlos.

Ultima IV (Origin Systems, 1985) se presenta al jugador como producto que compra acompañado de un amplio manual que habla sobre el mundo de juego, de su trasfondo. En el grueso de la experiencia esto se descubre como un enunciador antediegético de la narración pues supone un punto de partida de la misma. *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986) también recurre a estos paratextos para indicar cuál ha sido el motivo de Zelda y el inicio de la aventura de Link.

25. The Legend of Zelda

The Legend of Zelda (Nintendo EAD, 1986) continúa con la idea de un arranque de partida que se asemeja al de *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) en lo que a incertidumbre se refiere. Sin guía, solo contamos con sugerencias en el mundo de juego para desarrollar nuestras interacciones y generar la posterior enunciación de la narración. Se mantienen los principios que vimos en *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985): recorrido de mundos de juego, aquí mazmorras, con el encuentro posterior de un ser que nos guía hacia nuestro siguiente objetivo, un héroe solitario que desarrolla interacciones para progresar en el mundo de juego y la enunciación de su aventura en una combinación entre el HUD y los cambios de estado. Existen varias diferencias con respecto al periplo del fontanero, por lo que recogemos a *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986) en nuestro trabajo. El primero es que las interacciones que nos hacen progresar en la aventura son a través del control de objetos, de manera que a través de nuevas interacciones entre Link y los items que obtiene este logra nuevas fuerzas. El recorrido por el mundo de juego no es lineal, como sí lo es para *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) aunque el jugador tenga la capacidad de hacer un abordaje no lineal pero sin poder retroceder. Contamos con una de las tres partes de la trifuerza que recoge nuestro progreso por la aventura, completándose pues está fragmentada a medida que superamos mazmorras, y el discurso de aquellos que nos hablan cambia en función de nuestro progreso/mejora hasta el encuentro con el enemigo final. Link es un niño enseñado por muchos padres al que se le premia con un pedazo de la trifuerza al hacer un gran logro, descubriendo cómo manejar nuevos juguetes que domina para avanzar por un mundo de adultos lleno de peligros.

Elementos ludoficcionales que conforman The Legend of Zelda

Personajes: aquí tenemos a Link, personaje que controlamos y cuyo crecimiento percibimos gracias al HUD y a su manejo y obtención de ítems. Contamos también con Zelda, la princesa a rescatar, Ganon, el gran villano e Impa, la mano derecha de Zelda. Nos encontramos también con un grupo de sabios que nos dan consejos durante nuestra aventura, los enemigos y también los jefes de final de mazmorra.

Items: El videojuego nos revela que la obtención de ítems es crucial para poder llevar la aventura a buen puerto, también que los sabios nos aconsejarán bien. Al entrar en la primera cueva descubrimos que se nos entrega una espada para poder vencer los peligros del entorno. A lo largo de la aventura encontraremos balsas, flautas y otros utensilios que funcionan como llaves para abrir pasos y accesos a nuevas zonas del mundo de juego. Link también cuenta con objetos que usa y

gasta como armas: flechas y bombas, y también con objetos con los que comprar otros, nos referimos a las rupias, la divisa de la diégesis.

Escenarios: existen tres escenarios principales: el exterior de las mazmorras, estas y las grutas en las que se esconden vendedores o sabios. Con una estructura de juego no lineal, el jugador no sabe lo que se puede encontrar al otro lado de cada una de ellas, lo que favorece la incertidumbre.

Modelo de la narración de las interacciones de The Legend of Zelda

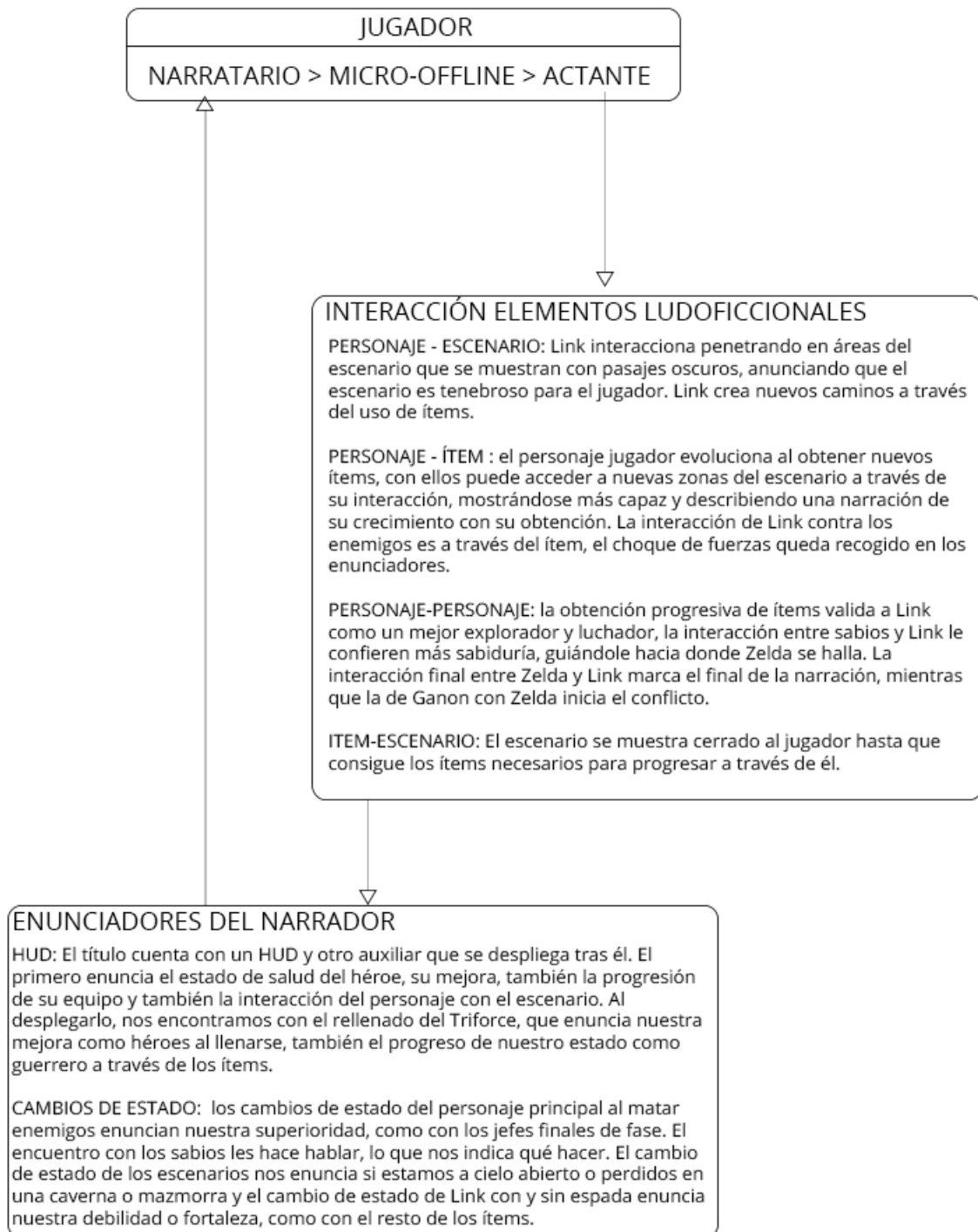


Figura 23. Modelo de la narración de las interacciones de The Legend of Zelda (original del autor).

La narración de *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986) fluye a través de la interacción de Link con los personajes sabios que se encuentra, que se descubren como enunciadores intradieгéticos, con los objetos que recoge y los escenarios por los que se mueve y que componen diversos enunciadores homodieгéticos del narrador. Todas estas interacciones dan pie para que los enunciadores comuniquen al jugador la narración de la aventura de Link. Y el juego continúa. Como vemos en *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) solo unos pocos personajes conversan con el héroe, aquí solo lo hacen aquellos que demuestran un conocimiento del mundo de juego, los sabios, pudiendo encontrar también a mercaderes que han sabido esconderse y guarecerse. El crecimiento del personaje a través de ítems muestra solo una manera de señalar la evolución del héroe, es una forma distinta de hacerlo que la que apreciamos en el anterior juego de Nintendo EAD, en el que la mejora es solo temporal. Tanto Mario como Link parece que rehuyen de ser ellos mismos enunciadores del narrador, pero el primero enuncia su muerte al jugador como enunciadore autodiegético cuando muere con una cómica animación, Link enuncia la obtención de ítems importantes mostrándoselos al narrador a expensas de él.

Conclusiones

The Legend of Zelda (Nintendo EAD, 1986) nos ofrece un enunciadore a través del HUD que encuentra su propio espacio hasta formar un menú. Seguiremos refiriéndonos a estos como HUD, pues igualmente enuncian y recogen la interacción como un HUD, solo que ampliando su concepto. Estos espacios permiten detenernos en ellos como narradores y repasar lo sucedido hasta entonces, preparando tras su lectura momentos de micro-offline para volver a lanzarnos al título. Se generan relaciones a través de este menú con texto, cargados de sabiduría, con los ancianos y ancianas que también nos hablan. Lo mismo puede decirse de la obtención de la espada, que nos entrega como narradores la revelación de que necesitamos ítems para avanzar en la aventura, solo si lo comprendemos podremos realizar futuras interacciones con otros objetos para avanzar.

26. Maniac Mansion

Maniac Mansion (LucasArts, 1987) no solo define a un personaje a través de sus interacciones con el escenario y los enemigos, lo hace con varios. Las interacciones que realizamos con Dave, Bernard, Razor, Wendy, Jeff, Syd y Michael generan cambios de estado en la vivienda que otros no logran, sabiendo así quién es torpe o quién toca bien el piano, por ejemplo. A su vez, estas cualidades del personaje, estos primeros cambios de estado resuenan en las interacciones futuras, pues nos permiten realizar puzzles concretos que otros protagonistas no pueden.

El HUD se viste de interfaz para identificar de manera textual las interacciones que podemos realizar. Cada vez que realizamos una se genera un cambio de estado en el que nuestro personaje nos habla para indicarnos si hemos obrado bien, mal o si lo que hemos propuesto es una idiotez, siendo estos enunciadores de procesos jugables que a veces no llegan a buen puerto. En *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981) contemplamos la introducción de escenas cinemáticas preparadas para marcar el estado inicial de la narración. En *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987) estas, designadas por Ron Gilbert como cutscenes, sirven para enunciar en un estado de desconexión de la jugabilidad las acciones de los villanos que han secuestrado a la novia de uno de los protagonistas. A estos efectos, sirven para añadir tensión al relato, incertidumbre y comportarse como una cuenta atrás que descubrimos en el TIME de *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985).

Con relación a *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986) o *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) carecemos aquí de un mapa que nos señale dónde estamos o nuestro progreso por la aventura en relación al escenario. El motivo es que la calidad gráfica permite ver nuestros movimientos en la propia pantalla, reflejados en la diégesis. Al retirar la información del mapa del HUD se consigue que se comprenda que el jugador no conoce el lugar al que penetra, lo que matiza cada interacción que realizamos y hace coherente tantos ensayos de prueba y error mientras avanzamos.

Elementos ludoficcionales que conforman Maniac Mansion

Personajes: siete personajes principales, podemos controlar en la misma partida a tres de ellos, cada uno con sus habilidades propias. En la otra cara de la moneda están los enemigos: el matrimonio de locos que habita la casa y sendos tentáculos, uno verde y otro púrpura, que nos pondrán las cosas difíciles. Las interacciones entre ellos cambian en función de los personajes que escojamos al inicio de la aventura. Para poder entender mejor quién es cada uno y sus características a través de su físico se ha deformado su cabeza para que sea más grande.

Items: los personajes recogen distintos elementos en el escenario para luego usarlos a posteriori. No todos cumplen un fin determinado en el transcurso de la aventura para provocar una evolución de la narración de la trama tras una interacción, también sirven para progresar en lo que sabemos de los personajes, de la casa y de sus habitantes.

Escenarios: contamos con la casa y con todas sus habitaciones, también con el exterior de la misma. Los escenarios hablan de los habitantes de la misma y en ocasiones sirven para enunciar narración con la llegada del jugador, como cuando llegamos al salón, se enciende la televisión y tras un cambio de estado sirve de enunciador para transmitirnos un mensaje.

Modelo de la narración de las interacciones de Maniac Mansion

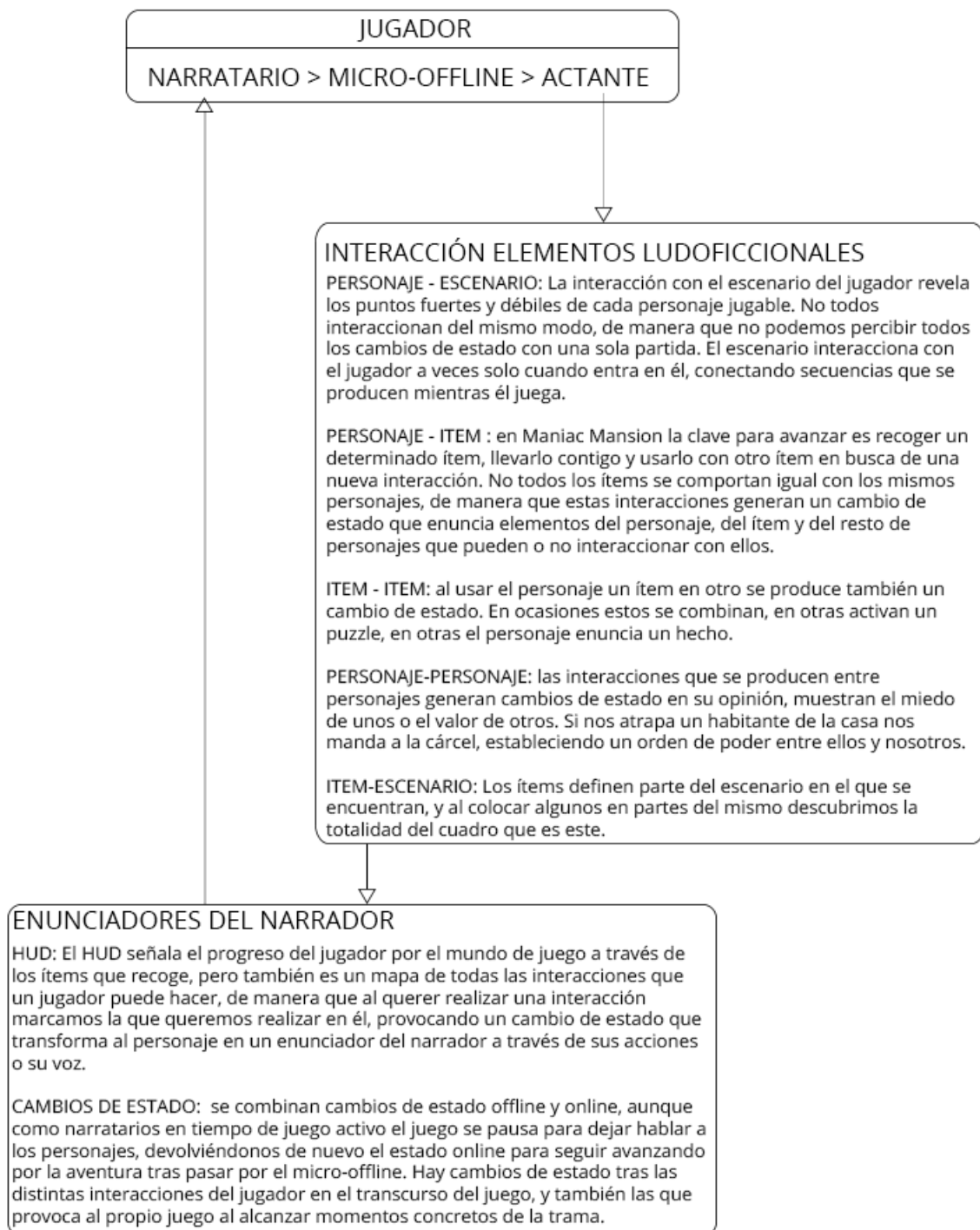


Figura 24. Modelo de la narración de las interacciones de Maniac Mansion (original del autor).

Maniac Mansion (LucasArts, 1987) deja claros sus instantes de offline, deteniendo la acción cuando quiere que seamos narratarios, y online, cuando nos deja jugar. Encontramos una interesante modificación de las interacción en relación al personaje, lo que nos ofrece una narración que se abre y se modifica a nuestra decisión inicial de héroes con los que jugar. Llegar al punto final de la narración de *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987) también depende de las interacciones que hayamos realizado, pudiendo llegar a una conclusión u otra. Si tomamos determinadas decisiones puede que nos quedemos atascados y nunca lleguemos a ver el game over. Con *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987) encontramos una suma de variables tal que nos permiten afrontar la aventura de una manera o de otra al llegar a su final y a través de su desarrollo. Destaca la capacidad del personaje como enunciador autodiegético, ya que exploramos su personalidad a través de la enunciación de la misma que no controlamos al hacerle interaccionar con objetos, también la existencia de enunciadores antediegéticos que no solo enuncian los objetos que tenemos, también señalan el punto de partida del jugador como actante al recoger todo el grueso de sus acciones.

Conclusiones

Maniac Mansion (LucasArts, 1987) da una gran presencia al jugador como narratario en su aventura, suspendiendo en muchas ocasiones la acción para que apreciemos toda la narración de sus enunciadores. Si contáramos con un reloj el tiempo que pasamos siendo narratarios y cuánto siendo actantes, es posible que pasemos más tiempo en estado offline (Newman, 2001). Esta es la cualidad que suele designar a un videojuego que se dice que se centra en su narrativo, un videojuego narrativo, cuando lo cierto es que a través de nuestro modelo de narraciones vemos que los juegos en los que pasamos poco tiempo como narratarios también hay narrativas muy cuidadas, como es el caso de *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985). Veremos juegos que formulan así su narrativa, con esa relación entre narratario y actante en *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *The Walking Dead* (Telltale Games, 2013) y *Papers, Please* (Pope, 2013).

27. Sim City

Cuando Murray (1997) narrativiza la experiencia de *Tetris* (Pázhitnov, 1984), y aunque muchos de sus compañeros se le echen encima (Eskelinen, 2001) hay algo que extraemos de su trabajo: la pregunta de dónde está el personaje jugable. Algunos intentan verlo en las piezas del título (Simons, 2007) sin éxito, otros dicen que no hay personajes (Eskelinen, 2001), cuando el personaje jugable que han de buscar no se encuentra recogido en la diégesis de manera formal, solo a través de sus interacciones y recuento de las mismas para conformar una narración, con un narratario capaz como jugador implicado (Anyó, 2016). Del mismo modo que el personaje de un FPS no se ve materializado en la misma a no ser que percibamos una extensión de sus brazos o piernas, como en *Doom* (id Software, 1993), tampoco vemos a la persona que mueve las piezas de *Tetris* (Pázhitnov, 1984), pero eso no quiere decir que no exista, aunque tampoco que sí. Se necesita, como decimos, de un narratario capaz de interpretar la narración de un modo conveniente para interpretarlo, pero lo cierto es que esas piezas se mueven por algo, cumplen un fin concreto y se amontonan. Ellas son items juntándose en un escenario movidas por un personaje anónimo, con unos enunciadores en su HUD a la derecha del escenario y cambios de estado expresados por la interacción de las propios items, sobre ellos y el escenario, interaccionando previamente con el jugador, que las mueve. En *Sim City* (Maxis, 1989) volvemos a ver a un personaje a priori extradiegético, pero en esta ocasión el videojuego hace obvio que existe dentro de la diégesis al llamarlo alcalde, por esta comparativa y por una mayor claridad a la hora de plantear este tipo de personajes escogemos *Sim City* (Maxis, 1989). De paso, explicamos dónde se encuentra el personaje jugable en *Columns* (Sega, 1989), el propio *Tetris* (Pázhitnov, 1984) y otros títulos del estilo, señalado a través de sus implicaciones en el constructo pero que también pueden ser considerados como personajes elípticos si el narratario no es capaz de percibirlos. El estado de micro-offline nos hace llegar a estas conclusiones, pues es cuando solucionamos las preguntas que el juego nos plantea. Estas cuestiones no son siempre cómo solventar un puzzle o matar a un enemigo con la siguiente interacción, también tomar una decisión sobre lo que estamos viendo.

Elementos ludoficcionales que conforman Sim City

Personajes: como alcaldes, somos el personaje jugador que está presente en la diégesis a través de las decisiones que ejecuta, también encontramos a los propios habitantes de la ciudad que conocemos por su movilidad por la ciudad en coches y por sus opiniones y necesidades. Y Godzilla, que de vez en cuando viene de visita.

Items: *Sim City* (Maxis, 1989) muestra algo que veremos en más títulos, la mutación de un elemento ludoficcional en otro en función del estado de su interacción. Como personaje jugable interaccionamos sobre las piezas que luego ubicamos en la ciudad como si fueran items, para luego transformarse en escenario al finalizar nuestra interacción con ellas. Encontramos una transformación similar en *Portal* (Valve, 2007), solo que en este caso de item a personaje con el Cubo de Compañía.

Escenario: la ciudad que construimos, que se destruye y que vuelve a crecer en el mundo de juego que se nos facilita para ello.

Modelo de la narración de las interacciones de Sim City

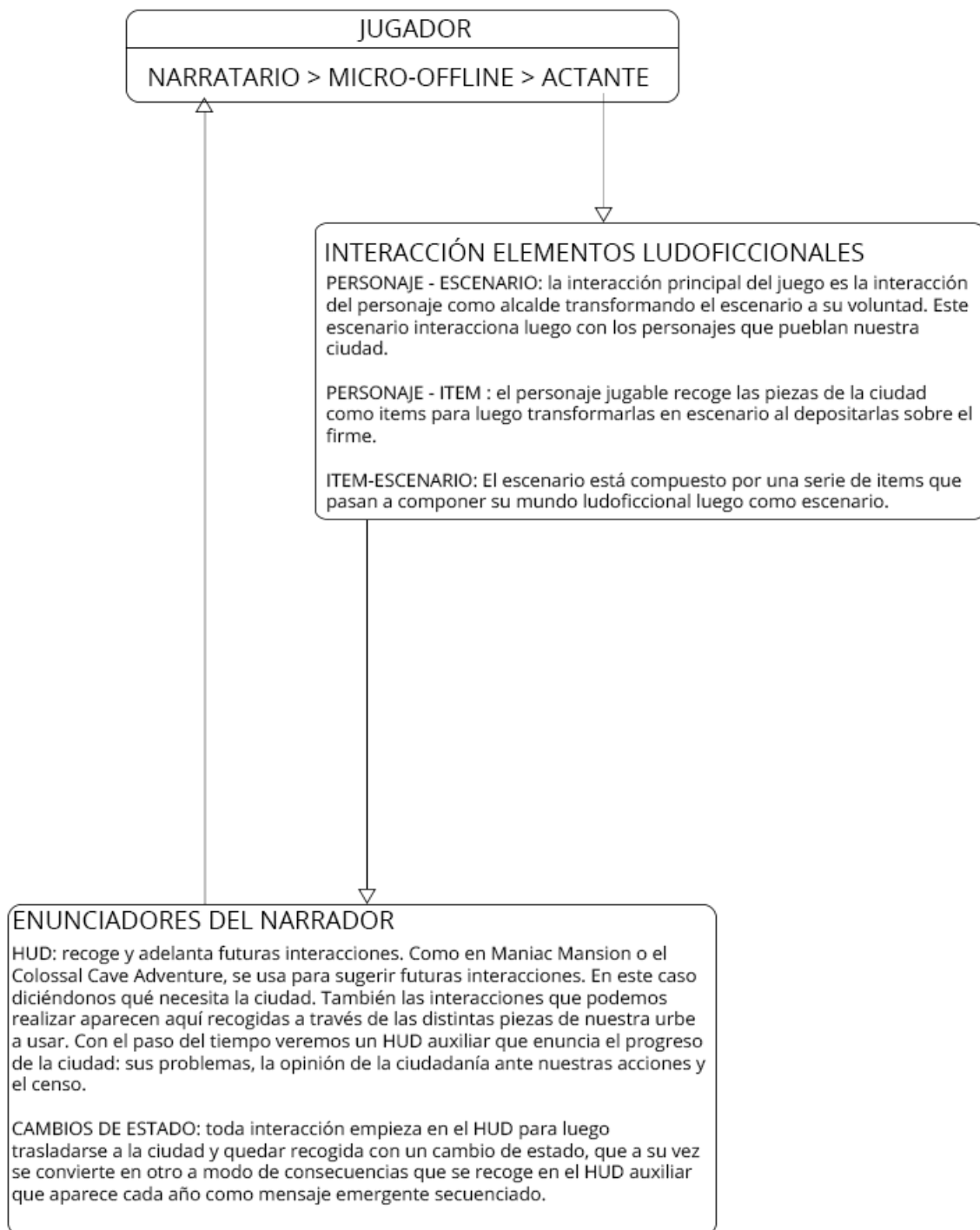


Figura 25. Modelo de la narración de las interacciones de Sim City (original del autor).

En *Sim City* (Maxis, 1989) vemos un ciclo continuo de interacción y narración. Construimos, se nos enuncian las consecuencias de nuestras acciones, reflexionamos sobre nuestros actos y volvemos a construir a través de nuevas interacciones. El jugador está siempre presente sin estarlo a través de sus interacciones, y es así cómo hemos de identificar a un personaje jugable, no buscándolo como lo haríamos en una película o una novela, si lo queremos identificar en un videojuego tiene que ser a través de las interacciones que realiza a través de las manos del jugador. De nuevo, aportamos aquí un concepto pertinente de futuras investigaciones: el personaje elíptico, uno que provoca las interacciones del título, que puede ser manifestado en la diégesis como en este juego o no, como en *Columns* (Sega, 1989), pero tiene el potencial de estar ahí.

Conclusiones

Un personaje que asalta la diégesis desde la extradiégesis, haciendo acto de presencia a través de sus acciones, elementos del HUD que sirven como enunciadores de un conjunto de interacciones a posteriori que nos hacen ejercerlas con gran incertidumbre y la plasticidad de un ítem que pasa a ser escenario, todo eso lo trae *Sim City* (Maxis, 1989). Con respecto a esto último, es el motivo por el que somos tan laxos a la hora de definir cada uno de nuestros elementos ludoficcionales en un marco concreto, dejando que se expresen a través de las interacciones en cada uno de los juegos en los que aparecen y en su implicación en la narración de las interacciones. Seguimos.

28. Another World

Another World (Chahi, 1991) retira el HUD de su narración, en el amplio concepto que lo tenemos en esta tesis, sirviéndose solo de cambios de estado para enunciar su narración. Eso genera un alto grado de incertidumbre, de información que el jugador ha de poner ahí donde falta y que facilita comprender que no nos vamos a entender con un amigo que nos encontramos al poco de iniciar la aventura. Como sucede con *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1984) esto produce un proceso de ensayo y error en determinados momentos, como cuando hemos de enfrentarnos a las sabandijas con dientes del principio, huir de la bestia negra de ojos rojos o comprender cómo funciona nuestra pistola de rayos. El título lo soluciona del mismo modo, añadiendo escenas de muerte que nos informan del peligro a posteriori, para regresar sobre nuestros pasos y tomar una nueva decisión como actantes tras un estado offline que como narratarios nos informa de un cambio de estado que no deseamos. Esta derrota ejercitaría nuestra flexibilidad emocional (Juul, 2013) haciéndonos más proclives a comprender que vivir en este mundo de juego es difícil y queriendo ayudar a los que se encuentran a nuestro paso.

Another World (Chahi, 1991) usa la incertidumbre que provoca no contar con un HUD para narrar para preparar relaciones entre personajes que se basan en la confianza mutua, para retrasar el ritmo de las interacciones, para variar el poder de nuestro héroe y preparar un viaje a una tierra ignota de la que no tendremos datos más de los que percibamos. Como sucede en *Dark Souls II* (From Software, 2014), *Another World* (Chahi, 1991) inicia una serie de videojuegos que a propósito eligen contar con pocos enunciadores para poner a prueba la calidad del narratario como tal, hacerle difícil descubrir su código diegético interno (Pérez Latorre, 2015).

Elementos ludoficcionales que conforman Another World

Personajes: contamos con tres tipos. Por una parte tenemos al héroe que encarnamos, sumamente débil hasta que consigue una pistola y a un amigo. Lo tenemos a él, a un miembro de la raza alienígena del planeta al que llegamos y que como nosotros quiere huir. Por otra parte tenemos al dragón rojo con el que huimos, la pantera negra y otros enemigos, así como los aliens de los que hemos de escapar.

Items: contamos con un único item, una pistola que altera la capacidad de nuestro personaje de flojo a capaz de enfrentarse a los enemigos.

Escenarios: el scroll es similar al de *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986), mostrando solo

fracciones de un escenario mayor y generando incertidumbre a ambos lados de él. *Resident Evil* (Capcom, 1996) busca esta misma indeterminación ajustando los planos de su cámara fija, de manera que no sepamos que nos espera al otro lado. El escenario es el planeta al que llegamos y las diferentes dimensiones del mismo.

Se usan distintos planos de acción, interaccionando en el nuestro mientras que en ocasiones tanto en uno delantero como trasero se suceden secuencias sobre las que nosotros no intervenimos. En estos instantes, el jugador cambia de actante a narratario en función de en lo que desee involucrarse.

Modelo de la narración de las interacciones de Another World

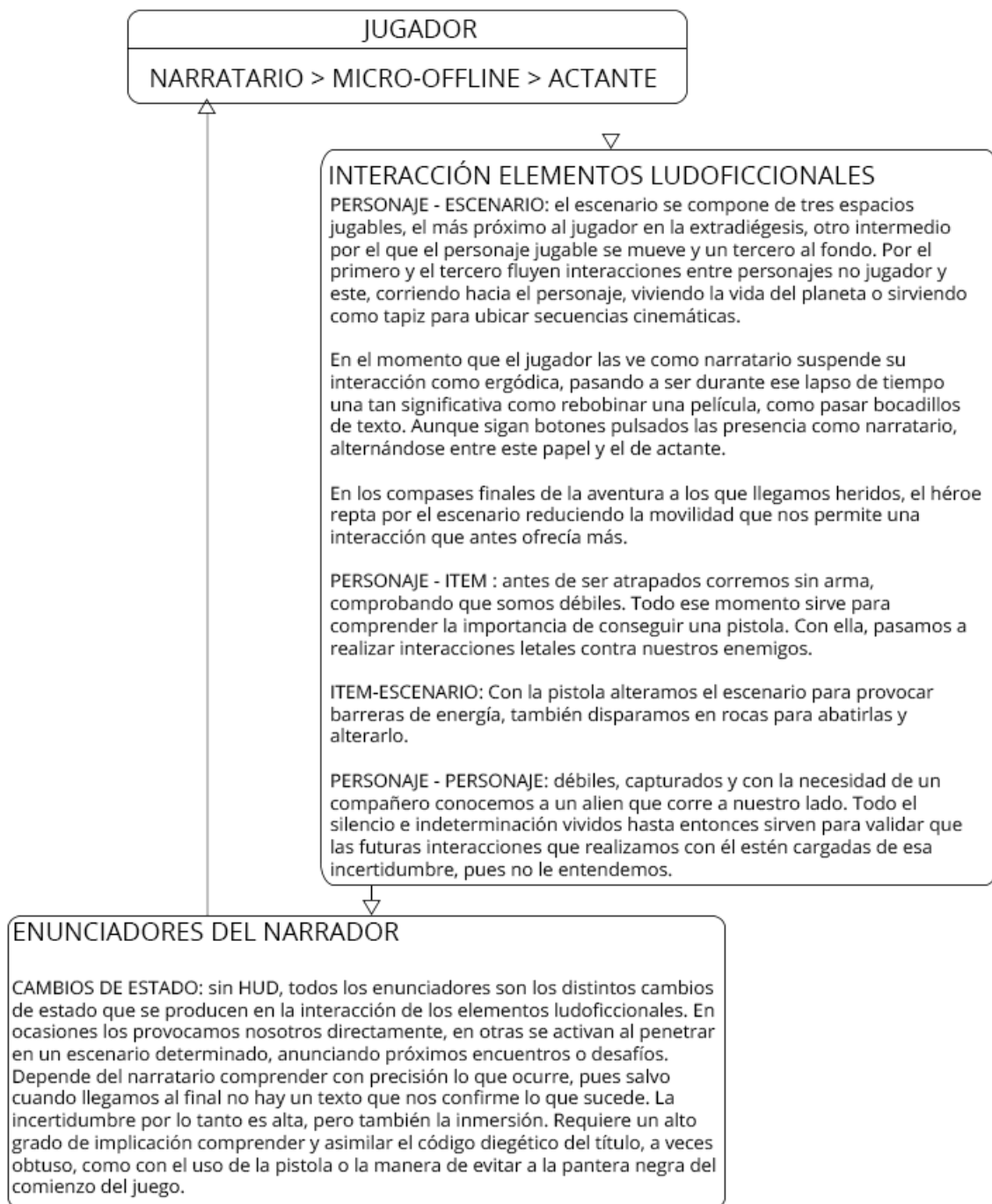


Figura 26. Modelo de la narración de las interacciones de Another World (original del autor).

Sin HUD, sin contador de vidas, de nivel, de tiempo o de localización en el mundo de juego, toda la responsabilidad de enunciación pasa a ser de los cambios de estado. Eso nos imposibilita conocer la evolución de muchos elementos que nos ubican en el conjunto del espacio de juego, lo que a su vez altera y da cualidades concretas a las interacciones que hemos de realizar, como si no pudiéramos estar seguros de nada, sintiéndonos perdidos y con la muerte siempre acechando. Esta cualidad la soporta el videojuego por su facultad a la hora de disgregar a su narrador en enunciadores.

Conclusiones

Lo que se logra con la narración sin HUD de *Another World* (Chahi, 1991) es elevar el grado de incertidumbre y que como jugadores sintamos la necesidad de agarrarnos a todo elemento ludoficcional que tengamos ante nosotros para obtener datos para comprender la aventura. Al ofrecernos un personaje que camina a nuestro lado y que nos protege acabamos sintiendo una fuerte vinculación con él que eleva el grado de inmersión, que consigue que lo sintamos como un amigo. Él nos responde al final recogiéndonos en sus brazos, peleando por nosotros y llevándonos lejos, a salvo. Esta narración a través de los enunciadores de los cambios de estado la vemos también en *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005), formalizando la expresión de Fumito Ueda y su trabajo.

Al poner a prueba nuestro modelo de jugador como actante y narratario en estados en los que existen alternancias entre ambos e incluso se puede valorar la presencia de ambas cuestiones a la vez, vemos necesario presentar el siguiente modelo:

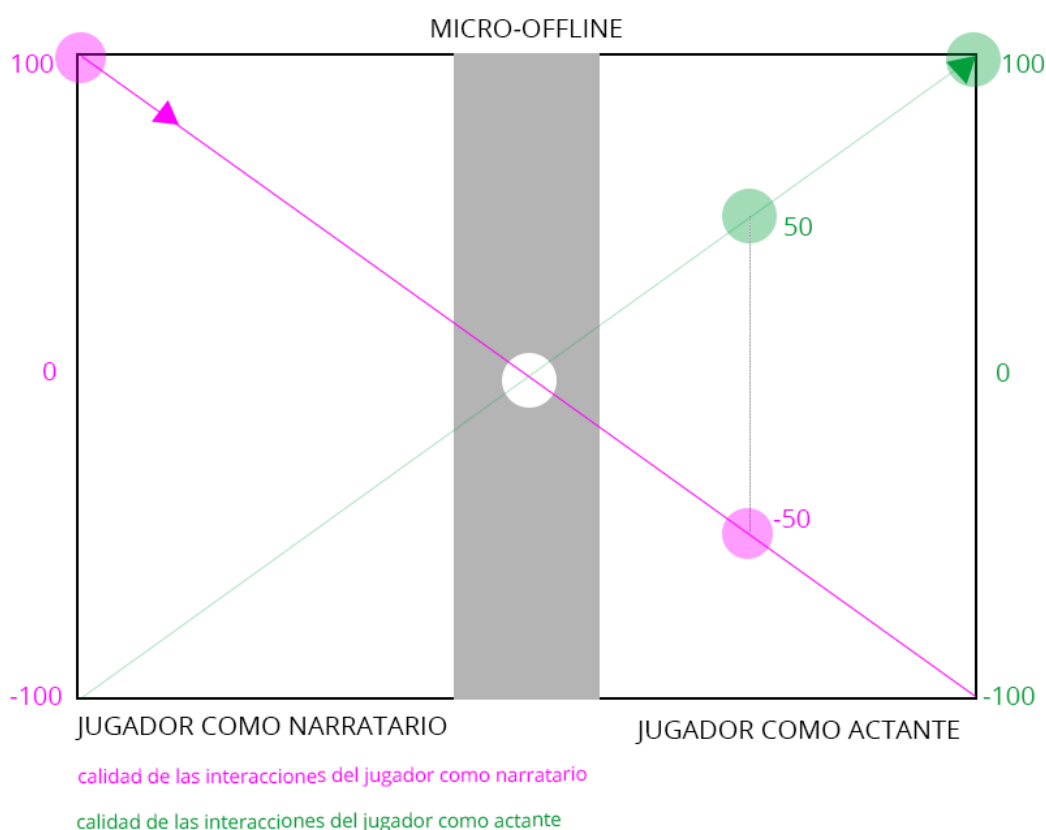


Figura 27. La calidad de la interacción del narratario y el actante (original del autor).

El ciclo natural de narratario a micro-offline y luego a actante parte del vértice superior izquierdo. Ahí somos plenamente narratarios (100) con una capacidad negativa extrema de funcionar como actantes (-100). De ahí pasamos al estado de micro-offline, decreciendo nuestra capacidad como narratarios hasta llegar a 0 y sumirnos en un estado de reflexión, de toma de decisiones. De ahí pasamos a ser narratarios y ascendemos hasta nuestro nivel máximo de actuación (100). En cualquiera de esos tránsitos contamos con la posibilidad de ver, oír y percibir letras como actantes, también de realizar acciones como narratarios, pero estas son de una calidad negativa que lo es más cuando más centrados estamos en nuestra tarea. Es decir, sí podemos percibir los estímulos de la narración cuando actuamos, pero no somos narratarios, solo vemos estímulos. Tampoco somos actantes capaces cuando somos narratarios, solo nos aprovechamos de la interacción residual de la que disponemos para seguir moviendo a nuestro jugador con poco control o controlando la cámara. El estado de micro-offline es el cero absoluto, en el que no somos narratarios ni actantes.

Es decir, si estamos atentos como narratarios a los cambios de estado de la bestia negra de ojos rojos al fondo del escenario moviéndose podemos mover a nuestro personaje pero no estaremos controlando los cambios de estado que ejercemos (calidad -1 a -100), no somos actantes capaces, y no percibiremos los cambios de estado hasta que volvamos al estado de actante pleno, ejerzamos nuestra interacción como tales y volvamos a ser narratarios, deshaciendo el camino andado por el gráfico adjunto. *Gran Theft Auto: San Andreas* (Rockstar, 2004) nos invita también a percibir narración en calidad negativa como narratarios cuando conducimos un coche siendo actantes. El resultado es que si atendemos a lo que nos dice nuestro interlocutor nos chocamos, y si queremos conducir bien no nos enteramos de lo que se nos está contando. Esto nos devuelve al concepto de jugador implicado, para que la narración del videojuego se produzca en los términos indicados por nuestro modelo se ha de hacer con actantes capaces y narratarios capaces. Si se intentan mezclar los papeles de ambas funciones estas entran en conflicto y el ciclo de la narración de las interacciones se rompe.

29. Street Fighter II

La diferenciación entre personajes de *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987) genera distintas interacciones en items y escenarios, lo que a su vez lleva a matices en la narración al alterar los cambios de estado como enunciadores. En el caso de *Street Fighter II* (Capcom, 1991), la diferenciación entre personajes genera distintas interacciones contra otros. Cada uno de los ocho Street Fighters del juego original tiene cualidades propias en el combate, gritos, movimientos y un escenario propio que los identifica. En función de sus resultados en los combates se componen las tier lists o listas con los mejores personajes en relación a su efectividad contra unos y otros, lo que les valida a la larga como más fuertes o menos. Al acabar el combate cada uno de ellos dice una frase de victoria, que profundiza en sus vidas o sus intereses. Los jugadores se involucraron tanto con los personajes que una frase mal traducida les llevó, en el año de su lanzamiento, a preparar un trasfondo más profundo que el propio juego tiene, uno en busca de Sheng Long. En *Another World* (Chahi, 1991) se necesitan narratarios capaces de comprender sin HUD sus metas y el relato del juego, tan capaces son en *Street Fighter II* (Capcom, 1991) que se inventan un nuevo personaje, maestro de Ken y Ryu a tenor de una frase. Porque el jugador siempre quiere responder a las preguntas sin contestar que el juego plantea, como le ocurre a Murray (1997) con *Tetris* (Pázhitnov, 1984).

Elementos ludoficcionales que conforman Street Fighter II

Personajes: 8 personajes que elegir además de aquellos que pueblan los escenarios, animándonos y acelerando su jaleo cuando se aproxima el final del encuentro. Para dominar el juego y ganar partidas a nivel competitivo hay que conocer cómo impacta cada uno de los golpes en según qué rivales, cuánto daño hacen y cómo reaccionan los cuerpos en caso de que se bloqueen estos.

Items: hay una permeabilidad entre item y personaje, pues Ryu y Ken pueden arrojar bolas de energía o hadokens al rival desde su cuerpo, convirtiéndolos en item hasta el otro.

Escenarios: los espacios de combate hablan de los anfitriones de ellos, pero no producen interacciones con los personajes salvo cuando viajamos al escenario de Vega, pues este puede colgarse de un enrejado al fondo.

Modelo de la narración de las interacciones de Street Fighter II



Figura 28. Modelo de la narración de las interacciones de Street Fighter II (original del autor).

Street Fighter II (Capcom, 1991) prepara momentos de offline y de micro-offline posterior para que seamos narratarios, pensemos luego cómo jugar y lo hagamos. Cada final de serie de golpes retrasa a los personajes jugables, cada final de round desconecta la jugabilidad y luego nos lanza de nuevo a la acción. También se pueden provocar pequeños instantes de micro-offline antes de golpearse, si tras intercambiar una serie de pasos, sin impactos, se necesita un segundo para intentar saber qué hacer.

Conclusiones

En *Street Fighter II* (Capcom, 1991) se entrena al jugador como actante, haciéndole conocer todas las posibles interacciones que se producen entre cada dos personajes jugables para ser mejores actantes y ganar combates. Eso requiere un aprendizaje que es un compromiso con el juego, lo que acaba generando inmersión. *Street Fighter II* (Capcom, 1991), a priori, no tiene un trasfondo profundo, son tan solo un puñado de personajes geolocalizados, pero un actante de nivel es también un narratario capaz, pues para ser actante hay que pasar por ser narratario. Los propios jugadores, a través de pasar por el ciclo de la narración de las interacciones le buscaron una profundidad, una historia que el juego no planeaba, una que gira en torno al maestro de Ryu y Ken. Juegos como *Overwatch* (Blizzard, 2016) plantean también un elenco de personajes que necesitan actantes capaces, no tanto narratarios, pero sabiendo la relación entre ambas cualidades del jugador introducen un trasfondo rico para satisfacerlas, ¿el resultado? Una cantidad de fanart ingente pululando por la red, la manera más sincera de poder valorar el éxito de un videojuego entre la comunidad. A través de interacciones que necesiten de aprendizaje se logra la inmersión y con ello buenos narratarios hambrientos.

30. Mortal Kombat

Mortal Kombat (Midway, 1992) se aprovecha de que el videojuego cuenta con narratarios que se involucran en la narración de sus videojuegos para ofrecer escenas crudas y violentas que exciten esta faceta del jugador. El videojuego de Ed Boon y Tobias causa una gran expectación en su lanzamiento por su representación artística, que matiza sus interacciones. En *Street Fighter II* (Capcom, 1991) peleamos contra personajes dibujados, pero en esta ocasión se trata de actores hechos píxeles, lo que acaba dando un conjunto realista. En *Mortal Kombat* (Midway, 1992) los personajes sangran y al rematar cada contienda pueden realizar un Fatality, destrozando definitivamente al rival pasando por una secuencia offline gore.

Con *Mortal Kombat* (Midway, 1992), en comparación con *Street Fighter II* (Capcom, 1991), queda de manifiesto que la representación gráfica influye en cómo percibimos la narración como narratarios, implicándonos luego de diferente manera como actantes, pues recibimos la enunciación de los cambios de estado de distinta manera. En su momento, con *Pong* (Atari, 1972) y en relación a *Table Tennis* (Baer, 1972), mencionamos que la presencia de la música al perder un punto acentuaba el cambio de estado, el caso que nos ocupa es similar, solo que con la representación gráfica. En el caso de *Another World* (Chahi, 1991) se desarrolla el modelado del personaje a través de la captura de animaciones de un actor para luego trasladarlas al juego, de ese modo se consiguen cambios de estado más expresivos al carecer del HUD.

Elementos ludoficcionales que conforman Mortal Kombat

Personajes: contamos con los personajes seleccionables más otros dos que no podemos: Goro y Shang Tsung. Estos dos solo aparecen en los últimos compases de la aventura como los dos retos finales. Shang Tsung puede adoptar las formas del resto de luchadores. También vemos en los escenarios a los que asisten al torneo, personajes no jugables.

Items: Nos encontramos con un caso similar al de *Street Fighter II* (Capcom, 1991), no hay objetos que recoger del escenario, los personajes crean los suyos que lanzan al rival, como es el caso del garfio de Scorpion.

Escenarios: en *Street Fighter II* (Capcom, 1991) los escenarios sirven para narrar el viaje por La Tierra, ciudad a ciudad, enunciando primero en un mapa y luego viendo la propia localización dicho periplo. En *Mortal Kombat* (Midway, 1992) se definen a través de ellos los distintos emplazamientos de la isla de China en la que se desarrollan los eventos del juego.

Modelo de la narración de las interacciones de Mortal Kombat

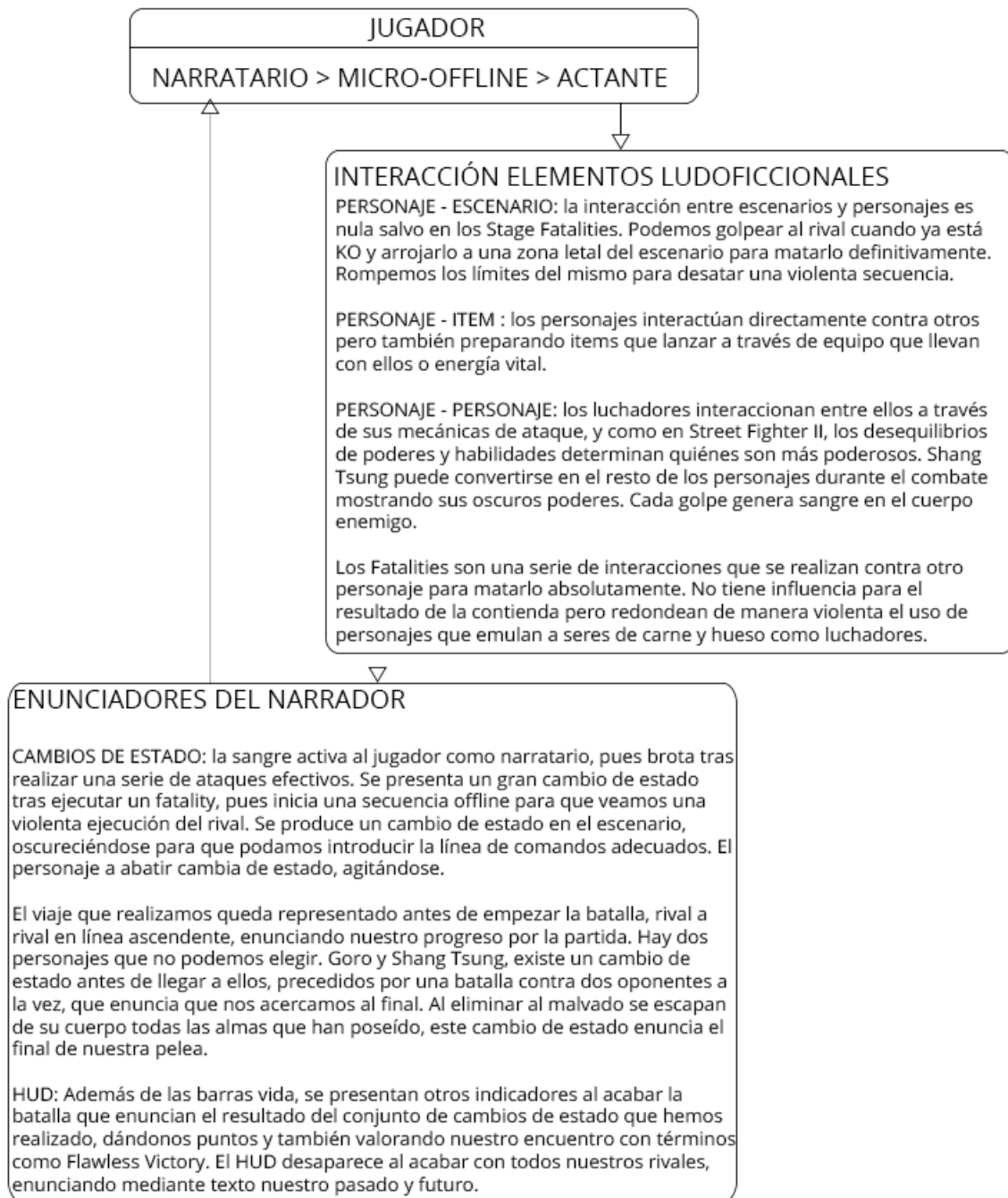


Figura 29. Modelo de la narración de las interacciones de Mortal Kombat (original del autor).

Mortal Kombat (Midway, 1992) recoge el legado de *Street Fighter II* (Capcom, 1991) en lo que se refiere a entregar un juego de lucha de 1 vs 1, pero profundiza en lo que significa ser narratario como jugador. Existe un amplio trasfondo en las peleas del primero *Mortal Kombat*, cada personaje tiene anhelos, un pasado y un futuro, y sus cuerpos intentan ofrecernos la mayor credibilidad posible gracias a la captura de movimientos que se realiza con actores reales. Eso intenta hacer de los luchadores unos humanos, lo que valida la aparición de los fatalities, que ofrecen una visión gore y descarnada de la brutalidad de una batalla, así como la sangre, que brota ante cada cadena de golpes o impacto violento bien ejecutado.

A estas alturas del trabajo, localizar los estados de micro-offline es sencillo. Se le concede al jugador unos instantes tras como narratario presenciar las consecuencias de un intercambio de golpes, también tras oscurecerse la pantalla y decidir si quiere realizar un fatality y también cuando dos personajes interaccionan entre sí, moviéndose por el escenario valorando qué hacer.

Conclusiones

El diseño del estado de micro-offline, cómo se le ofrece al jugador la narración y el contenido de esta son factores para analizar no la narrativa del título, sino el diseño de su narración y la preocupación de un diseñador al entregarla. *Mortal Kombat* (Midway, 1992) no ofrece preguntas, solo respuestas que se consiguen jugando. *Street Fighter II* (Capcom, 1991) motiva cuestiones sin que el propio juego lo desee y como vemos en *Dark Souls II* (From Software, 2014) se ofrecen preguntas que se resuelven en parte jugando y en parte conversando con la comunidad. Todas estas decisiones han de formar parte del diseño de la narración de cada título.

31. Doom

Doom (id Software, 1993) usa un brazo para conectar al personaje jugable no visible en la diégesis, solo a través de sus interacciones, y llevarlo a ella. Si en *Tetris* (Pázhitnov, 1984) hubiéramos tenido dos manos obvias en pantalla moviendo las palancas que hacen girar las piezas no hubiera quedado duda de quién es el personaje jugable ahí. Este brazo del soldado que camina por un territorio infestado de enemigos ejecuta un cambio de estado con cada disparo, y las personas y seres que liquida quedan tendidas en el suelo. Eso genera un cambio de estado entre el escenario y los personajes abatidos, recogiendo nuestro paso por el mundo de juego.

Doom (id Software, 1993) emplea a los ítems y a distintos pulsadores del escenario para orientar el flujo del personaje por el mundo de juego, generando cambios de estado en el personaje a avanzar y sugiriendo interacciones no contempladas, accediendo así a lugares secretos. En versiones posteriores de *Doom* (id Software, 1993), la vida del personaje jugable se manifiesta con la presencia de la cara amoratada cuando le hieren, enunciando lo que le falta para morir. En el juego original se enfatizan nuestros logros en la diégesis a través de mensajes en la antediégesis, unos que nos dicen que hemos encontrado un lugar secreto o que hemos obtenido algún elemento. Es así cómo *Doom* (id Software, 1993) ordena y narra el avance de un personaje jugable por un mundo en tres dimensiones en primera persona, a diferencia de *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) que lo hace en un contexto textual o *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) que lo hace con vista isométrica.

Elementos ludoficcionales que conforman Doom

Personajes: el personaje principal que controlamos solo se manifiesta mediante un brazo armado, contamos también con los enemigos que abatimos en nuestro avance por el mundo de juego. Cada uno de ellos cuenta con habilidades propias que hemos de salvar para derrotarlos.

Items: armas, balas, armaduras e ítems que nos curan, así como herramientas para avanzar al siguiente nivel. Los objetos funcionan para llevar al jugador a recorrer el escenario en busca de ellos, una función que también cumplen las cerezas de *Pac-Man* (Namco, 1980), solo que aquí estas se esconden tras una pared que hay que saber cómo abrir, tras una maraña de enemigos o siendo guiados a él por otros ítems menores.

Escenarios: Los escenarios alternan espacios abiertos con otros cerrados y se presentan de dos modos: a través de un mapa general que nos señala dónde estamos y mediante nuestro recorrido por

los mismos en primera persona.

Modelo de la narración de las interacciones de Doom

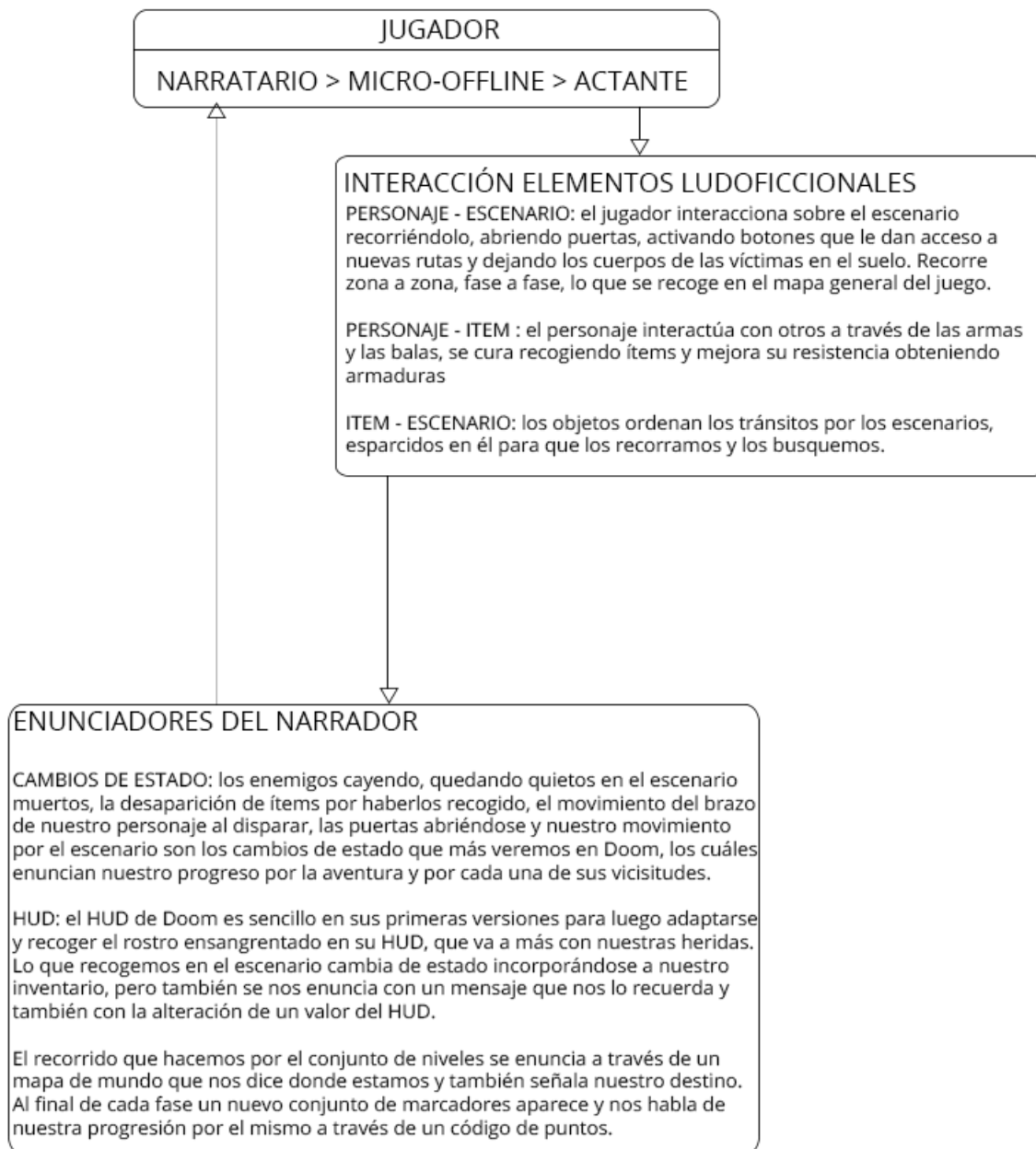


Figura 30. Modelo de la narración de las interacciones de Doom (original del autor).

Los momentos en los que se produce el paso de actante a narratario con un micro-offline antes de volver a ser actante se preparan con un ritmo similar al caso de *Street Fighter II* (Capcom, 1991): una oleada de enemigos que nos da tiempo a ser narratarios, pensar y seguir avanzando si lo deseamos. También contamos con ellos tras recibir la narración de la llegada de una nueva fase con la lectura de nuestro progreso por el juego. El cambio del HUD original del juego al que todos recordamos a día de hoy es una manera más de añadir a la diégesis un personaje que se necesita que aparezca por el mismo motivo que vemos sangre en *Mortal Kombat* (Midway, 1992), para matizar nuestras interacciones, que entendamos que somos humanos y que somos débiles ante los ataques enemigos, por lo que es preciso conseguir armaduras y otros ítems para curarnos, lo que a su vez funciona para orientar la navegación con ellos por el nivel.

Los enemigos aparecen armados, lo que nos invita a matarlos para fortalecernos como soldado. Al eliminarlos caen ellos y también cae su arma. Con ese cambio de estado nos hacemos luego actantes más capaces.

Conclusiones

El movimiento de la cámara controlado por el jugador en primera persona, el relativo anonimato del personaje jugable y la exploración del mundo de juego en entornos 3D, así como la enunciación de los cambios de estado, tienen una fuerte base en *Doom* (id Software, 1993). No es el primer FPS pero sí uno de los más notables de su tiempo por cómo se dirige al jugador, ordena nuestros tránsitos y enuncia el progreso del personaje jugable. En *Half Life* (Valve, 1998) se integrará lo que vemos en este juego con conversaciones y visualización de escenas sin interrumpir la jugabilidad.

32. Super Metroid

Super Metroid (Nintendo R&D1, 1994) continúa con mucho de lo que vimos en *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986): el acceso a nuevas zonas a través del empleo de items, aquí potenciadores, un gran escenario limitado a las áreas que nuestros poderes nos permiten alcanzar, pero hay más. Los enemigos y los jefes finales de zona se diseñan para parecer habitantes del área que habitan, del mismo modo, los escenarios funcionan como antesala de los mismos. Se combinan escenas cinemáticas con textos para narrarnos la llegada al mundo de juego, así como secuencias para producir cambios de estado en offline, para que el narratario lo sea sin decisión de ser actante. Por la integración de enemigos en el mundo de juego y el empleo del diseño de escenarios para enunciar nuestra evolución, así como la mejora del personaje en relación a los retos que superamos, escogemos a *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994) para nuestro trabajo.

Elementos ludoficcionales que conforman Super Metroid

Personajes: El personaje que el jugador controla es Samus Aran, equipada con su armadura y con unas habilidades que mejora a medida que avanza por la aventura. Se enfrenta a una serie de enemigos con características que señalan que viven en el lugar que los encontramos, así como con jefes finales de zona caracterizados por su entorno. Las fuerzas entre unos y otros se determinan en función de los poderes que Samus recoge del entorno, aprendiendo de él y mejorando, convirtiéndose en una criatura más letal que los propios seres a los que se enfrenta.

Items: Además de los distintos proyectiles que lanza, nos encontramos con objetos que curan vida y otros parámetros, también aquellos que le confieren las habilidades a Samus, llegando en un momento que simbolizan que ha comprendido a sus enemigos, lo que necesitan y cómo vencerlos.

Escenarios: *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994) se divide en pasillos y salas más o menos grandes. Estas últimas se dividen en zonas seguras y zonas de enemigos, en las primeras hallamos objetos y la posibilidad de guardar la partida, en las segundas hay enfrentamientos. El scroll de *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986) que sirve para generar incertidumbre en una zona que el jugador no alcanza a ver se usa aquí con una puerta de por medio, usando la diégesis para enunciarlo, no un recurso técnico. Otras zonas por las que avanzamos sí tienen un suave scroll que recoge nuestros movimientos, tanto horizontal como vertical.

Modelo de la interacción de las narraciones de Super Metroid



Figura 31. Modelo de la narración de las interacciones de Super Metroid (original del autor).

Super Metroid (Nintendo R&D1, 1994) es un ejercicio de coherencia. Los enemigos enuncian las características del escenario, así como estos apoyan la naturaleza de los monstruos y los jefes finales sirven como punto y final, como líderes de la manada. Este diseño y relación de escenarios y monstruos sirve para enunciar un viaje entre área y área sin necesidad de un mapa como el de *Doom* (id Software, 1993) y su “You’re here” para que sepamos dónde estamos. En lo relativo a la incertidumbre, se le da coherencia a no saber qué hay al otro lado a través de las puertas, llevando a la diégesis la imposibilidad de que alguien vea “más allá.” De todos modos, por su mundo de juego abierto se nos da un minimapa para que la incertidumbre no se transforme en frustración. *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994) se sirve de secuencias introductorias con una cinemática, secuencias offline intermedias con el mismo motor del juego y otras finales. El cambio de unas a otras, apoyándose en cambios de estado con mucha intención gracias a la expresión gráfica de su mundo logran tanto una narración como una enunciación de la misma característica.

Conclusiones

Como señalamos al tratar *Mortal Kombat* (Midway, 1992), y ahora este, la enunciación de los cambios de estado es más clara cuando existe una coherencia entre los elementos que los conforman. En *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994) los escenarios y los enemigos conviven, clarificando nuestro avance por el mundo de juego, y las habilidades que Samus obtiene, y sus trajes, la hacen parte de ese conjunto. Ahí entran en juego las escenas offline, que ofrecen cortes de vídeo dirigidos para aumentar el dramatismo de ciertas secuencias una vez que nos sentimos partes de ella. En *Silent Hill 2* (Konami, 2001), *Shenmue* (Sega, 1999) y *Catherine* (Atlus, 2011), esta vinculación coherente entre personajes y escenarios fundamenta el grueso de su narración, pues sin ella los cambios de estado no enunciarían del mismo modo.

33. Resident Evil

Hemos visto cómo a través de una interacción de un ítem con el escenario o con un personaje se produce un cambio de estado que genera una enunciación del narrador. En *Resident Evil* (Capcom, 1996) los ítems contienen una enunciación al presentarse en forma de notas. Podemos manipularlos e investigarlos, obteniendo de ellos nuevas enunciaciones. El HUD se escapa de la pantalla principal, de la diégesis, para tener su propio espacio, al acceder a él se nos muestra la evolución de nuestro personaje en lo referente a salud, también la cantidad de equipo que es capaz de llevar, pudiendo ser este modificado con otros ítems.

Las interacciones del personaje principal son torpes, lo que acaba sirviendo para hacer más difícil escaparnos de los zombies que nos asedian. En relación a la incertidumbre que señalamos en *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994), aquí también nos encontramos con puertas que impiden ver lo que ocurre en la siguiente estancia, pero se acentúa la tensión de llegar al otro lado con una escena offline en que vemos la puerta abriéndose. En función de nuestras interacciones podemos llegar a un final u otro e incluso provocar reacciones distintas en momentos concretos de la aventura. Cuando nuestro personaje está muy herido, su cuerpo se arquea y se encoge de dolor, alterando nuestro avance y futuras interacciones. Cuando recogemos un objeto, el propio juego se dirige al jugador preguntándole si quiere quedárselo.

Elementos ludoficcionales que conforman Resident Evil

Personajes: controlamos a uno entre dos personajes: Chris o Jill. Cada uno de ellos se definen por el tipo de interacciones que desarrollan con el resto de ítems y enemigos del juego, de manera que jugar con Chris es más complicado que hacerlo con Jill. Además tenemos a los enemigos, zombies en su mayoría aunque luego llegarán los hunters, las abejas, las arañas... Contamos también con enemigos finales, algunos de ellos siguen el patrón de *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994) y recogen en su diseño las evocaciones del escenario, como la gran planta. A los héroes les acompañan personajes no jugables que les auxilian, les guían y ayudan, y uno de ellos también les traiciona.

Items: El desarrollo de *Resident Evil* (Capcom, 1996) fundamenta su avance con la recolección de ítems que al colocarlos en determinados sitios nos dejan avanzar. Además de solucionar con ellos puzzles, nos encontramos con notas que enuncian entre ellas cambios de estado de sucesos previos a nuestra llegada. Adicionalmente, tenemos también balas, armas y cintas de tinta con la que guardar

la partida. En su escasez, *Resident Evil* (Capcom, 1996) nos habla de la importancia de la economía, de su uso prudente, lo que matiza cómo desarrollamos las interacciones del juego.

Escenarios: El videojuego se desarrolla en una mansión, pero a medida que avanzamos llegamos también a un espacio de jardín, a instalaciones subterráneas y a una sala de laboratorio. El escenario cambia con la trama del juego, de manera que iniciamos nuestros pasos en una casa, un entorno conocido, vemos a un zombie, se nos dan indicios de que se han producido experimentos extraños y el escenario cambia de estado, confirmando las sugerencias de la propia trama del título.

Modelo de la narración de las interacciones de Resident Evil

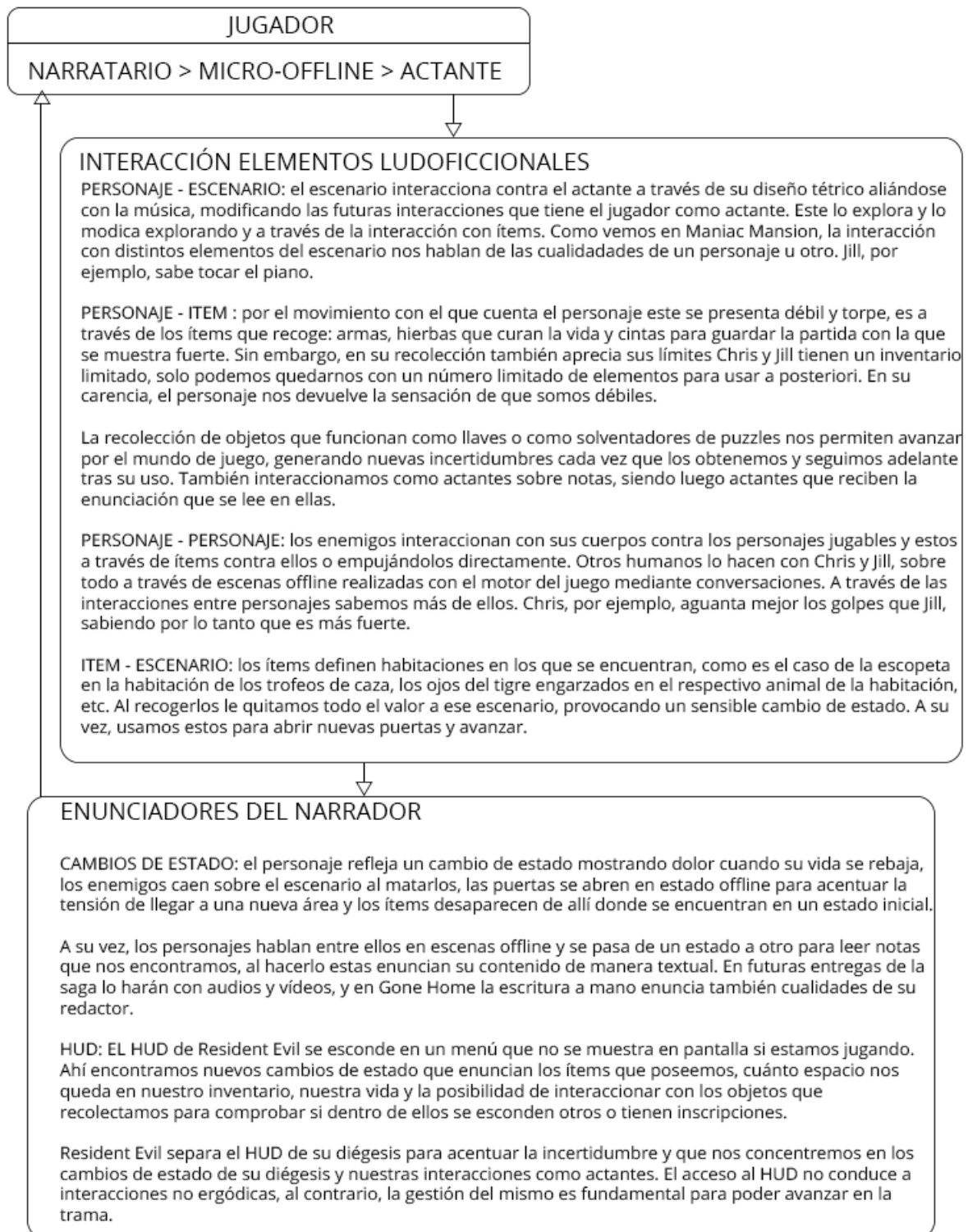


Figura 32. Modelo de la narración de las interacciones de Resident Evil (original del autor).

Resident Evil (Capcom, 1996) es un videojuego de terror, y necesita generar esa sensación en los actantes y narratarios para comprender la narración del título y actuar sobre el juego como tal. Las notas que dejan los muertos, la presencia de un medidor de vida diseñado como un contador de frecuencia cardiaca, las cámaras llenas de ángulos muertos para aumentar la incertidumbre, el empleo de secuencias offline con enunciadores homodiegéticos para alargar el momento entre que abrimos una puerta y llegamos a la siguiente estancia, la limitación del inventario, la imposibilidad de guardar todas las partidas que queramos, el empleo de los ítems esparcidos por rincones opuestos del escenario para forzar la marcha, el fotorrealismo en el diseño de los escenarios y los movimientos torpes de nuestro héroe son clave para que los cambios de estado enuncien tal y como el juego necesita, algo que se potencia con la música del título. El empleo de notas para enunciar en lugar de una escena cinemática a modo de flashback permite añadir incertidumbre sobre quién las ha dejado ahí y por qué.

Conclusión

En *Silent Hill 2* (Konami, 2001) se emplea la base de *Resident Evil* (Capcom, 1996) para añadir nuevas sugerencias a la enunciación a través de la relación de los PNJ y los enemigos con el protagonista, siempre manteniendo el ambiente terrorífico. La enunciación a través de notas recibe nuevas ideas en *Gone Home* (Fullbright, 2013) en su representación formal gracias a expresarse con escritura manual y no mecánica y también en lo relativo a construir narraciones no lineales. En *Resident Evil* (Capcom, 1996) podemos leer o no estas notas, encontrarlas o no, lo que resulta útil para matizar la narración que recibe cada jugador, así como para la construcción de los mundos posibles ludoficcionales de cada uno. Ya no solo analizamos los cambios de estado en sí, sino como se preparan estos para conseguir una enunciación u otra con los mismos tipos de enunciadores. La interacción ítem-personaje no enuncia lo mismo en *Resident Evil* (Capcom, 1996) que en *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) por la construcción de actante y narratario que logra cada juego con cada jugador.

34. Metal Gear Solid

Metal Gear Solid (Konami, 1998) necesita a un actante capaz de realizar interacciones que se generen tras interpretaciones creativas, y como narratario, de las enunciaciones previas de enemigos como Psycho Mantis. Hideo Kojima desarrolla un trabajo que investiga en la interacción del actante con el HUD, con el propio videojuego como remediación tecnológica, que intenta trasladar el dolor físico y el esfuerzo del jugador al título tendiendo puentes entre la extradiégesis y la diégesis y, en definitiva, construyendo a un jugador implicado en un mundo de juego que navega entre lo coherente y lo incoherente para construir su propio conjunto de reglas diegéticas.

Elementos ludoficcionales que conforman Metal Gear Solid

Personajes: contamos con Snake, el personaje que controlamos y que llega acompañado de una ristra de secundarios que le ayudan en su aventura y con los que se comunica a través del CODEC. Se enfrenta a su vez a una serie de soldados Genoma, que destacan de otros enemigos como los de *Resident Evil* (Capcom, 1996) por la integración de rutinas particulares para algunos de ellos, como dormirse o estar acatarrados, lo que logra que entendamos que son humanos, individuos y no una masa. También nos enfrentaremos a enemigos finales como Vulcan Raven y el inolvidable Psycho Mantis.

Items: encontramos objetos que funcionan como llaves, como armas, como utensilios para infiltrarnos y para curarnos la vida.

Escenarios: nos infiltramos en Outen Heaven, *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) divide el viaje del jugador de un modo similar a *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994): un minimapa para señalar el conjunto de la sala y los cambios de estado entre salas para marcar nuestro recorrido, pero el juego de Konami lo usa para enunciar interacciones entre jugadores y escenarios, y también con determinados objetos.

Modelo de la narración de las interacciones de Metal Gear Solid

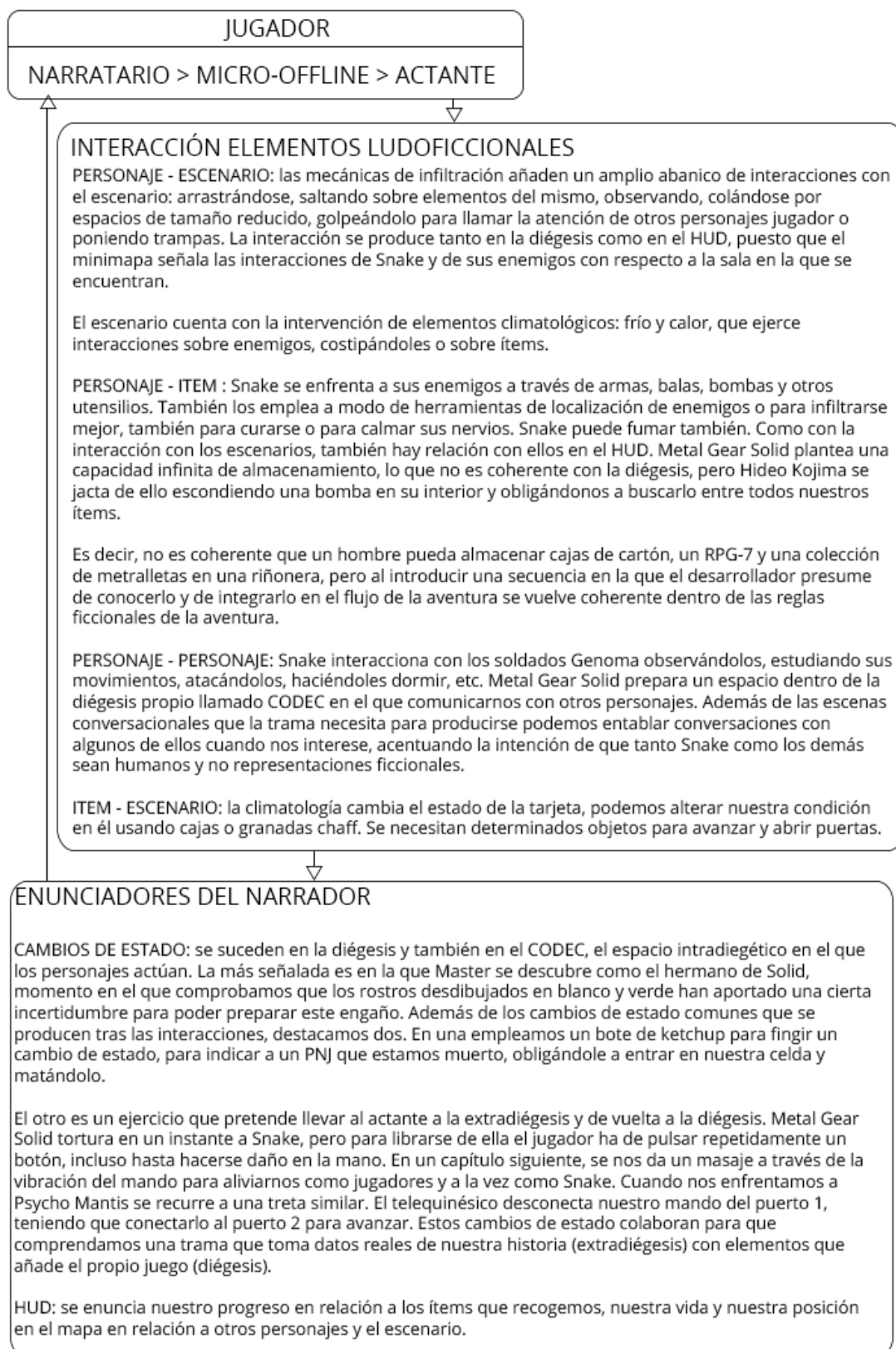


Figura 33. Modelo de la narración de las interacciones de Metal Gear Solid (original del autor).

Metal Gear Solid (Konami, 1998) prepara unas interacciones y un conjunto de enunciaciones que sin dejar de usar barras de vida, objetos de cura, distribución de nuestro avance por zonas de juego y jefes finales, son diseñadas para fingir humanidad entre sus personajes introduciendo al jugador y acciones suyas en la extradiégesis como parte del constructo jugable. No solo las propias conversaciones del CODEC hacen referencia directa al jugador, también se necesitan interacciones fundamentales del mismo para que la trama avance. De esa manera entendemos a Snake como humano, como nosotros. El resto de personajes no jugador nos hablan de sus emociones, podemos hablar con ellos llamándoles por radio aunque no tengan nada que decirnos clave para la trama, el frío afecta a los soldados Genoma y todo acaba rematando en un enfrentamiento entre dos hermanos en el que uno odia al otro por haber sido considerado el imperfecto. *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) diseña sus cambios de estado y sus enunciaciones para aliarse con la propia historia del juego, logrando que su narración se entregue al jugador como se desea.

Conclusiones

El jugador como actante en la ficción (Navarro-Remesal y García-Catalán, 2015) es un recurso que se puede aplicar a la narración para hacer coherente dentro de las reglas diegéticas de cada juego elementos incoherentes, como la presencia de un HUD. También sirve para construir el proceso de avatarización, como es el caso de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), en el que se nos transmite el dolor que sufre Snake y también lo cariñosa que es la doctora que nos cura más tarde. Gracias a darle al jugador el papel de actante sin intermediación del avatar se logra que los cambios de estado que genera un enemigo se consideren tan poderosos como un diseñador de juegos desea. Psycho Mantis es un personaje muy querido en la saga por fingir que nos apaga la televisión al enfrentarnos a él además de hacer inútiles nuestros mandos. Como decimos al hablar de *Resident Evil* (Capcom, 1996), más y más títulos comienzan a ser conscientes de cómo rodear a sus cambios de estado para transmitirnos emociones complejas como narratarios e interacciones apasionantes como actantes, *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) lo logra.

35. Half Life

Half Life (Valve, 1998) propone una interesante propuesta de enunciadores que el jugador recibe como narratario si así lo desea. Al tratar *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Another World* (Chahi, 1991), *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994), *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1987) o *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) mencionamos que la existencia de enunciación de hitos en la narración suele implicar un estado offline que el jugador no puede decidir que se produzca o no, directamente sucede. Nos referimos a la charla que tenemos con Wesker al llegar al invernadero en *Resident Evil* (Capcom, 1996), la aparición de los aliens que liquidan a la bestia negra en *Another World* (Chahi, 1991), la transformación del dinosaurio en otro esquelético en *Super Metroid* (Nintendo R&D1, 1994), el acceso a cualquier sala de *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1987) o las secuencias de CODEC de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998). Lo que propone *Half Life* (Valve, 1998) en lo referente a la enunciación es permitirnos frenarnos, convertirnos en actantes y atender a lo que se nos cuenta, bien sea con una escena que se representa sin que nosotros podamos interactuar con ella, bien sea mediante una conversación provocada por alguien que nos quiere hablar. El jugador es libre de no prestar atención y seguir siendo actante o decidirse a atender y ser actante, incluso a ser en instantes una cosa o la otra. Siendo enunciadores se nos permite realizar interacciones no ergódicas para el constructo del juego como intervenir en la secuencia matando a nuestro interlocutor, por ejemplo, sino mover la cabeza para prestar atención a uno u otro personaje, dándole al jugador la capacidad de controlar la dirección del instante.

Estas ideas se superponen a las de *Doom* (id Software, 1993) en lo relativo a navegación por el mapa, pero señalamos dos elementos de enunciación más: la adición de elementos al HUD a medida que avanzamos para enunciar nuevos cambios de estado y los scripts: secuencias que se superponen a la capa de juego para ponerlos las cosas más difíciles como actantes dentro de un espacio concreto; por ejemplo, la destrucción de una sala mientras avanzamos por ella sin que nos suspendan la interacción.

Elementos ludoficcionales que conforman Half Life

Personajes: el protagonista se llama Gordon Freeman, del cual se ve el brazo y su arma en pantalla. Los PNJ con los hablamos, desde los científicos hasta el misterioso G-Man mueven su boca al hablar, efectuando un cambio de estado físico al hacerlo en lugar de iniciar la aparición de bocadillos de texto o imaginándonos que hablan aunque sus labios estén quietos. Esto apoya y valida que tengamos que mirar a alguien como narratarios para comprender en su discurso, pues si

miramos hacia otro lado o nos movemos lo oiremos peor. También nos encontramos con una serie de enemigos que eliminar y otros personajes con los que interactuar a través de la charla, aunque Gordon Freeman no ejerce su derecho al habla. Hablamos a posteriori como actantes a través de nuestras acciones.

Items: tenemos armas, munición, items que nos entregan vida, baterías, armaduras y objetos que recargan nuestra armadura. Nótese que ya no encontramos elementos que nos den puntos, pues los puntos son recompensas que van de la mano de la guía del personaje por un mundo de juego en ausencia de otras herramientas (aunque puede combinarse, claro), para dar una sensación de recompensa si no hay otra forma de entregarla o para premiar las interacciones correctas del jugador. En el caso de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) o *Half Life* (Valve, 1998) el premio es progresar en una historia elaborada para que el jugador desee descubrirla.

Escenarios: los escenarios de *Half Life* (Valve, 1998) en ocasiones reaccionan a nuestro paso activando scripts que inician nuevos retos o secuencias sobre las que actuar, se relacionan con el punto de la trama en la que nos encontramos, se vinculan por su diseño a enemigos (ratas en las cloacas) y personajes no jugador (científicos en laboratorios), y por eso mismo resulta tan desconcertante encontrarnos a G-Man vestido del mismo modo para cada situación.

Modelo de la narración de las interacciones de Half Life

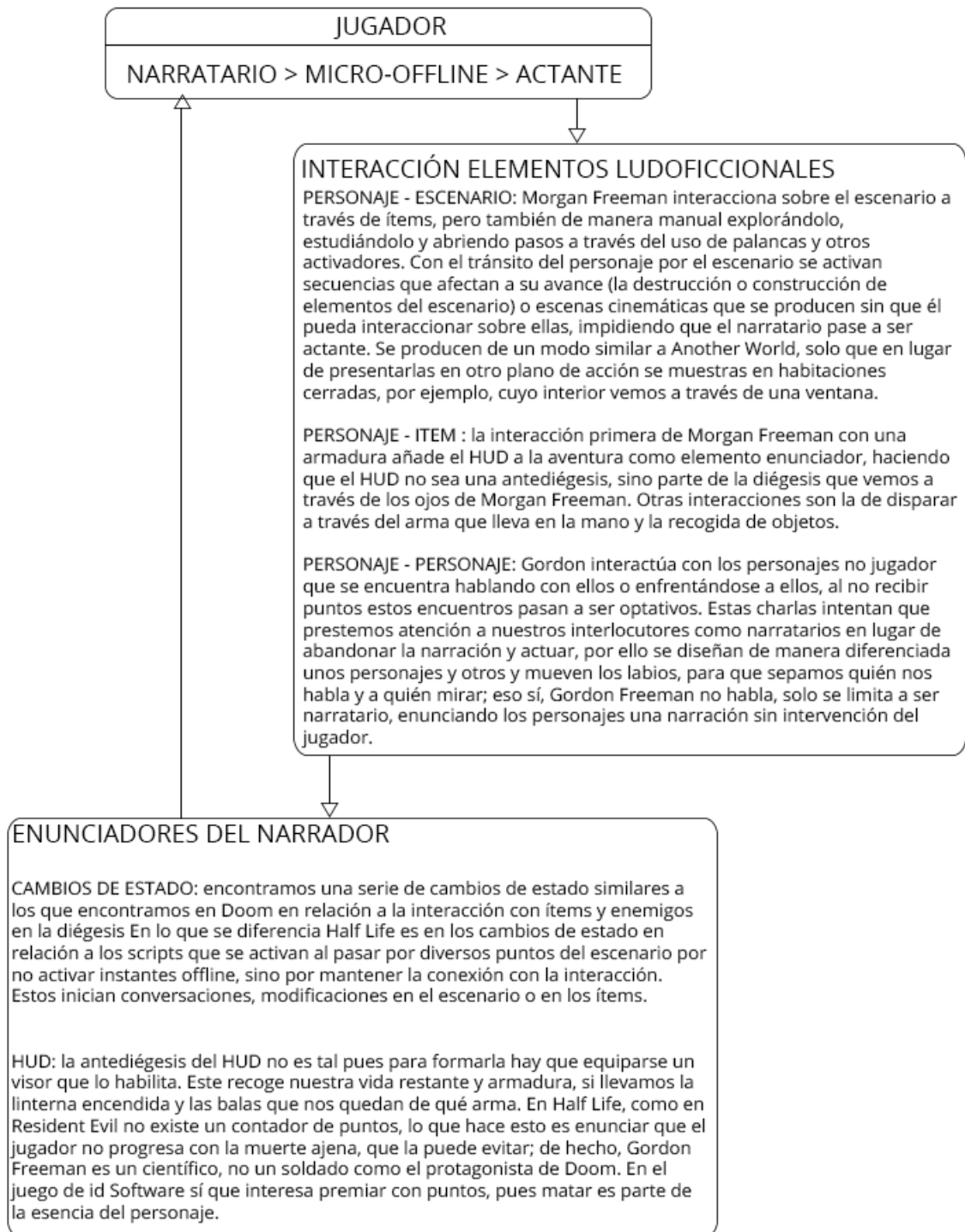


Figura 34. Modelo de la narración de las interacciones de Half Life (original del autor).

Half Life (Valve, 1998) reduce las distancias entre actante y narratario, permitiéndole al jugador elegir qué quiere ser. Obviamente, cada escena manifiesta la mejor opción de las dos y si decidimos no ser narratarios seremos peores actantes, pero se abren las puertas a proponer títulos en los que el videojuego se mantenga una mayor parte del tiempo en estado online, siendo el jugador el que toma la decisión de cuando pasa a momentos de desconexión de la jugabilidad, a un estado posterior de micro-offline y más tarde de nuevo a ser actantes.

Conclusiones

En *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) y *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009) las conversaciones se producen también en instantes de baja interacción como actantes para permitirnos pasar a ser narratarios sin suspender la interacción en el mundo de juego. En este contexto se responden a las demandas de Newman (2002) y se muestra cómo hacer videojuegos en los que efectivamente el estado de conexión con la jugabilidad no se elimina, y en caso de hacerlo es bajo decisión del jugador.

36. Shenmue

Tanto en *Half Life* (Valve, 1998) como en *Resident Evil* (Capcom, 1996) y *Metal Gear Solid* (Konami, 1998) descubrimos distintas maneras de matizar los cambios de estado para lograr el narratario que queremos. Al inicio de este trabajo mencionamos que se necesitan narratarios capaces para percibir una narración de una determinada manera, así como que esta depende de los conocimientos culturales previos de este. La decisión de ser narratarios solo si queremos, el terror y dar el papel de actante al jugador son cuestiones de diseño que construyen a quien percibe la narración como queremos y en función de las reglas diegéticas propias de cada juego. *Shenmue* (Sega, 1999) traslada a su juego reglas diegéticas que pretenden ser similares a las de una realidad concreta, a la cotidianeidad de un barrio japonés, formulando una mimesis con ciudadanos que tienen rutinas diarias, cambios entre el día y la noche, la posibilidad de entrar en establecimientos a modo de pasatiempo y sin ningún tipo de propósito en el avance lineal de la narración... A través del diseño de este día a día se introducen tareas secundarias en las que podemos ayudar a una niña con un gato, entrar en un bar solo a una hora determinada e incluso seguir a una persona para comprobar cómo vive. Por supuesto, esta mimesis es limitada, pero es un añadido más en la manera de preparar a un narratario y a un actante para que sea el jugador que el título necesita, en este caso un joven Ryo, bondadoso y humilde, que ha de vengar la muerte de su padre con la ayuda de sus vecinos y amigos.

Elementos ludoficcionales que conforman Shenmue

Personajes: Ryo Hazuki es el personaje principal de la aventura, el que controlamos. El inicio del conflicto llega con la muerte del padre de este a manos de Lan Di. La restauración del estado inicial pasa por asesinar a Lan Di, cosa que no sucede en el juego por estar dividido en varios episodios. El resto de personajes son PNJ que colaboran en la búsqueda de Lan Di o que se oponen a ella.

Items: la presencia de objetos que podemos encontrar en un día a día normal en Japón sirven para darle fuerza a la diégesis, así podemos encontrar desde latas de Coca-Cola hasta cómics o cintas de cassette. Existe una relación entre mundo de juego, representación mimética diegética y diseño de ítems.

Escenarios: El barrio de Ryo y las zonas de Japón y China por las que menciona y viaja son algunos de los escenarios, pero también habitaciones, bares y pequeñas salas .

Modelo de la narración de las interacciones de Shenmue

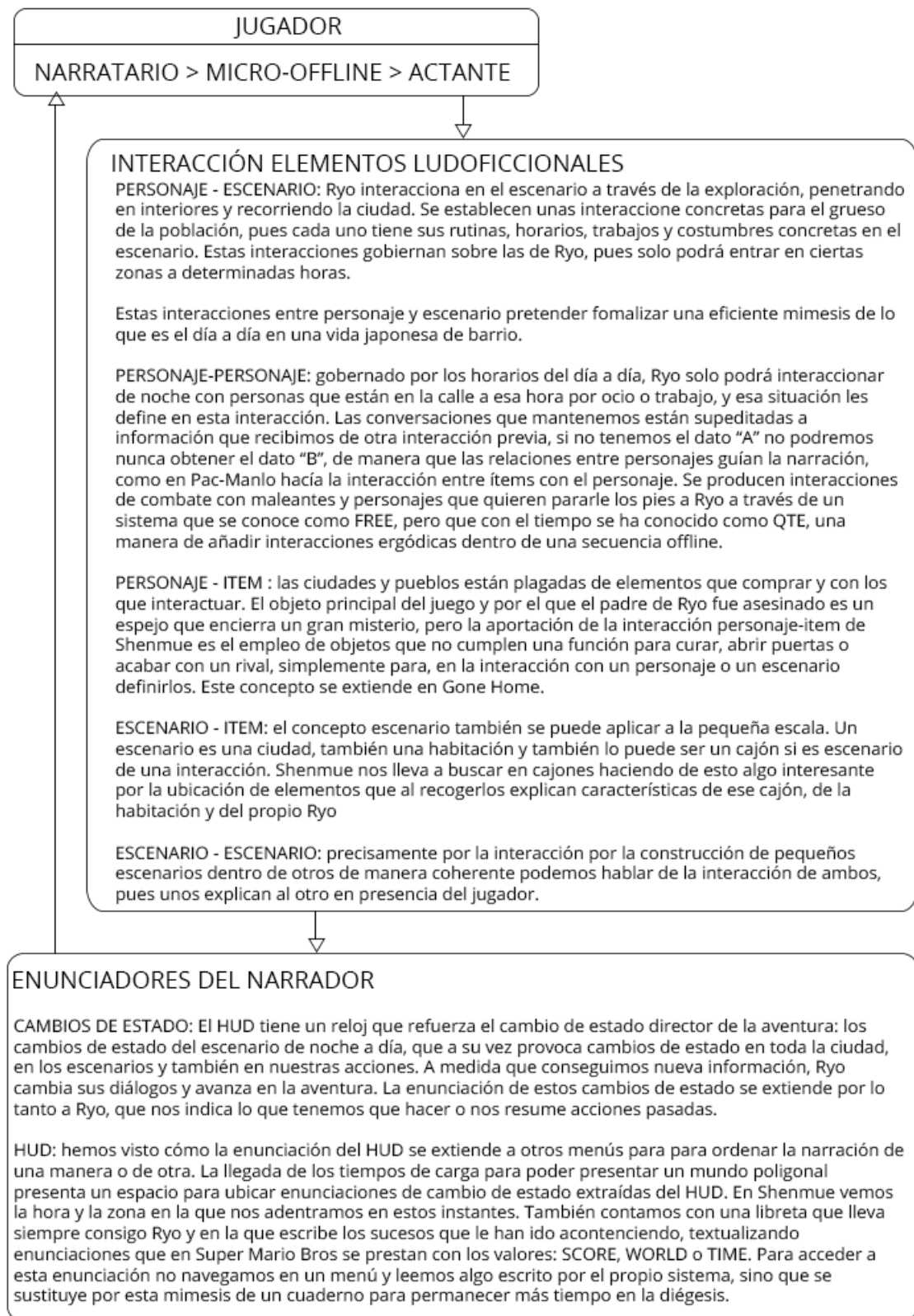


Figura 35. Modelo de la narración de las interacciones de Shenmue (original del autor).

Shenmue (Sega, 1999) es un conjunto de interacciones y enunciaciones para narrar el viaje de un muchacho desde un barrio a lugares más lejanos; y cuando decimos barrio nos referimos a ello en su contexto más social. No todo con lo que nos relacionamos sirve por el bien del flujo de la narración hacia la restauración del estado inicial, sino para ordenar un conjunto social en relación con nosotros pero sobre todo con ellos mismos.

Además de por este detalle, *Shenmue* (Sega, 1999) investiga en los límites de los estados offline que trasladan al jugador al papel, involuntario en ocasiones, de actante. Lo que propone es que durante una secuencia cinemática tengamos que pulsar un botón o una combinación de ellos para que esta llegue a buen puerto. Seguimos siendo narratarios durante todo el estado offline e incluso obliga a este a serlo con una mayor atención, a diferencia de la libertad que propone *Half Life* (Valve, 1998) para no ser narratarios si no nos interesa. Hemos de estar pendientes a lo que se nos cuenta para pasar rápidamente a un micro-offline tras dárse nos la orden sobre qué hacer, convertirnos en actantes, activar el ciclo de la narración de las interacciones y volver de nuevo a ser narratarios.

Conclusiones

Estamos acostumbrados a títulos como *Resident Evil* (Capcom, 1996) en los que las interacciones que se plantean están orientadas a restaurar el estado inicial de la partida. *Shenmue* (Sega, 1999), sin embargo, invita a perderse, a entrar en salones recreativos, en bares y cafeterías, en realizar minijuegos con una transpaleta... Resulta clave trasladar al jugador a una diégesis que le recuerde a su propia vida para que haga lo que hace en ella: tender al ocio. Estas interacciones costumbristas las vemos en *The Sims* (Maxis, 2000) y *GTA: San Andreas* (Rockstar, 2004). Al ser recogidas y enunciadas no solo narramos el grueso de una historia que culmina con la derrota de un villano, también la construcción de un héroe a través de sus propias rutinas de vida o disfrute.

37. The Sims

¿Los videojuegos cuentan historias? (Juul, 2001) No siempre, pero sí que a través de un conjunto de elementos narrativo que recuentan los cambios de estado le permiten al narratario comprender la suya propia (Ryan, 1991). Al hablar de *Shenmue* (Sega, 1999) mencionamos interacciones y enunciaciones que no tienen cómo objeto colaborar con la historia orquestada por el desarrollador del videojuego o guionista, sino para servir a la construcción del personaje estableciendo su cotidianidad. Si basamos en estas interacciones un videojuego, añadiendo elementos narrativos en su HUD y a través de los cambios estado para recogerlos y enunciarlos, cada jugador acabará entendiendo como propia la historia que estos formulan. Este es el caso de *The Sims* (Maxis, 2000), que nos propone preparar un personaje, su entorno, su personalidad y su relación con sus semejantes. El juego recoge los cambios de estado y nos los enuncia, preparando así una narración que recorre la vida de nuestro Sim.

Elementos ludoficcionales que conforman The Sims

Personajes: los sims son los personajes principales de este título, tanto los que controlamos como los que se relacionan con los nuestros. Su condición la determina el jugador al principio de la aventura, pues de él depende diseñar parte de las reglas de juego de la diégesis. En lo referente a los personajes se refiere a su personalidad y valoración puntual de los atributos de la misma. En relación a estos valores, nuestros sims medran de una manera u otra.

Items: los elementos que disponemos en el escenario para la construcción de la diégesis primero se manipulan como items para luego transformarse en parte del escenario de un modo similar al que vemos en *Sim City* (Maxis, 1989)

Escenarios: el escenario se compone de nuestra vivienda y del señalado en el que desarrollamos nuestra actividad profesional. Lo modificamos en función de los intereses del personaje, pues su felicidad depende de su configuración.

Modelo de la narración de las interacciones de The Sims

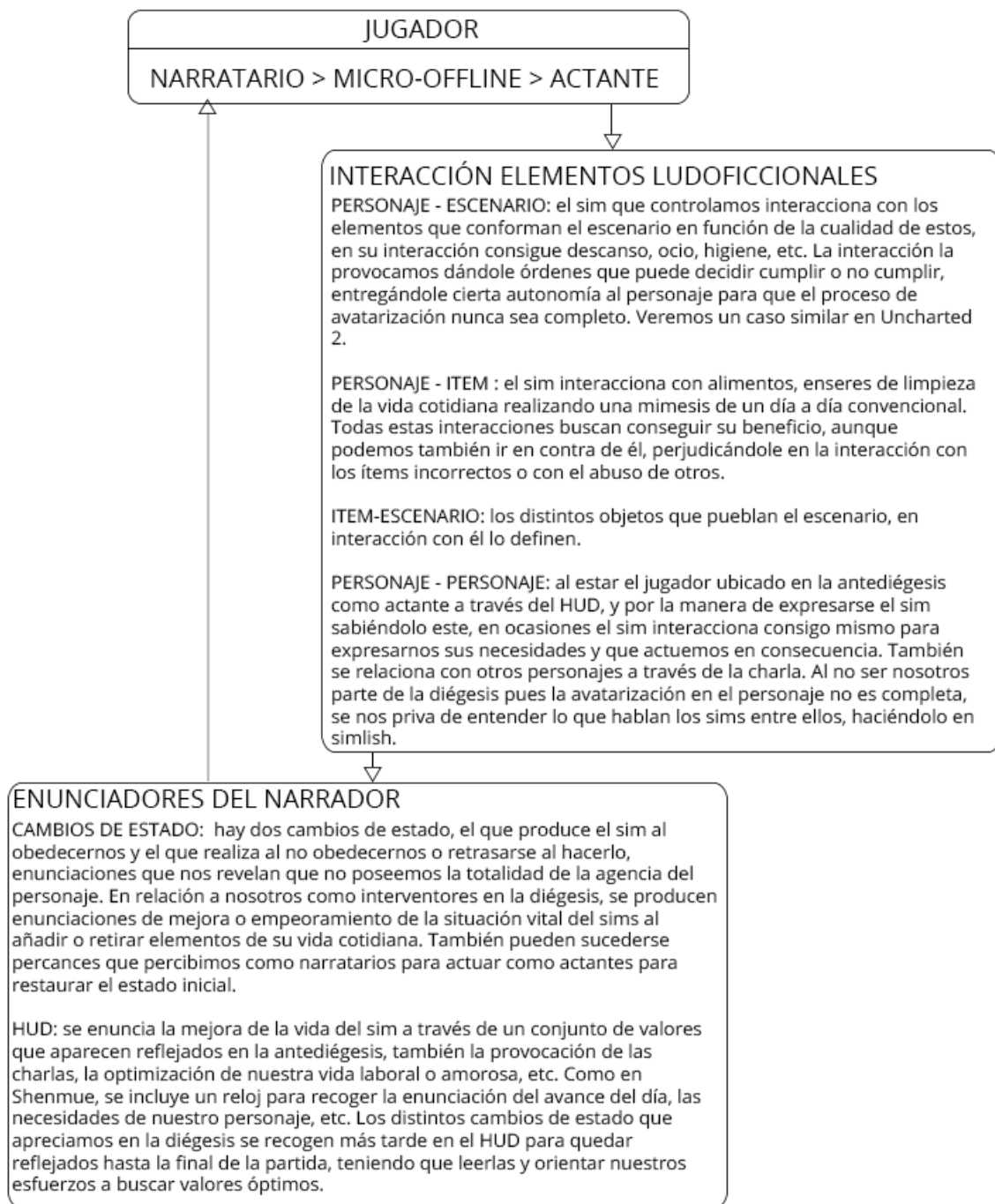


Figura 36. Modelo de la narración de las interacciones de The Sims (original del autor).

Ubicar al personaje, aunque no es objeto de esta tesis, en relación al jugador resulta interesante en *The Sims* (Maxis, 2000), pues plantea una cierta autonomía del personaje como tal apartado de la agencia absoluta que puede tener el jugador. La aplicación de este concepto a nuestro modelo de las interacciones se refleja ofreciendo nuevas interacciones y nuevas enunciaciones. El propio personaje se descubre en ocasiones como enunciador del narrador, así como dador de nuevas interacciones o matizaciones de las mismas. El sim puede ser vago, puede ser obediente, social, etc, lo que se enuncia tras la activación de una interacción, obedeciéndonos con retardo o de manera automática. La parte de la agencia que le es retirada al jugador como personaje jugable se completa con la que se tiene como constructor de la diégesis y sus reglas, pudiendo alterar estas para matizar los elementos narrativos del HUD y la enunciación de la cualidad de enunciador de nuestro personaje. Esto provoca un estado de micro-offline que requiere un mayor grado de reflexión y también un nivel más alto de incertidumbre, pues se añade la variable al título de qué hará nuestro personaje, a su vez, la inmersión total se interrumpe pues estamos en un limbo entre control del personaje jugable y preparador de su diégesis, lo que en muchos casos nos acaba llevando a poner al límite esta relación preparando el entorno de juego para responder a preguntas como ¿qué hace el sim si lo entristecemos? ¿Puede morir? ¿Qué hace ante un incendio? Preguntas que nos formulamos en el estado de micro-offline.

Conclusiones

En este tramo de la tesis estamos descubriendo matices que se pueden aplicar a la enunciación e interacción para variar cómo las percibimos como narrarios, cómo afecta a nuestro estado de micro-offline y a posteriori como actantes. El hecho de que pueda existir narrativa en ausencia de historia, que esta exista aunque no se perciba, que el jugador no tenga el control absoluto de sus personajes, del entorno que controla o de los elementos ludoficcionales que se enfrentan a él, o incluso que este no tenga claro sobre qué tiene agencia son razones por las que realizar tanto este análisis de la evolución de la narrativa en los videojuegos como el mismo planteamiento de este modelo. *Silent Hill 2* (Konami, 2001) es un ejemplo de estos conceptos en un videojuego de desarrollo lineal pero de la entrega de una historia sobre la que el jugador tiene control en su construcción, pero sin saberlo hasta el final del juego.

38. Silent Hill 2

En *The Sims* (Maxis, 2000) no tenemos todo el control sobre la ejecución de la interacción que ordenamos, lo que consigue enunciar cualidades del personaje jugable. En *Silent Hill 2* (Konami, 2001) no tenemos control sobre las consecuencias de nuestros actos, y el videojuego no nos advierte que no la tenemos. Si acudimos a *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) vemos que la influencia de nuestras interacciones en el desenlace de la conclusión sí se advierten al jugador, en el título de Konami, no. En función de este aviso se modifica la manera de interactuar y la propia enunciación. *Silent Hill 2* (Konami, 2001) se aprovecha de su indeterminación a este respecto para presentarnos enemigos que en principio identificamos como rivales genéricos, los mismos que podemos encontrar en otros títulos como *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985), que simplemente están ahí para oponerse a nuestro avance. Pero estos seres que se enfrentan a James Sunderland en realidad sirven para componer una metáfora en el que las insatisfacciones sexuales y de afecto le impiden avanzar. Lo mismo ocurre con los personajes no jugador. Nos topamos con dos mujeres de nombres similares pero de caracteres distintos: Mary y María. Las dos nos recuerdan a nuestra mujer enferma, una es sexual, la otra es de actitud no sexual, ¿a cuál le prestamos más atención? Lo mismo sucede con los ítems y los escenarios, ¿cómo nos relacionamos con ellos? En función a unas interacciones cuyo resultado no conocemos construimos nuestro propio mundo ficcional y finalmente la narración de nuestra aventura con un desenlace propio. Cuando al final descubres la lectura que el título ha hecho de tus interacciones, la respuesta, por supuesto, es mayúscula.

Elementos ludoficcionales que componen Silent Hill 2

Personajes: el personaje protagonista es James Sunderland, un hombre cuya esposa lleva mucho tiempo enferma. En su psique interna se debate secretamente, incluso para él, si querer verla muerta, abandonarla y estar con otra mujer. Los enemigos a los que se enfrenta son femeninos, dibujando así *Silent Hill 2* (Konami, 2001) la lucha de James contra sus deseos. Pyramid Head es un enemigo recurrente y casi inmortal que ataca a James, reflejando la razón de sus deseos que él detesta tener. Los personajes secundarios, salvo Mary y María, llegan a Silent Hill, el lugar al que James acude por haber recibido una carta de su mujer, enfrentándose a sus propios miedos. Cada uno percibe el lugar decorado con sus temores, y así descubrimos lo que es para nosotros el propio Silent Hill. Por supuesto, nada de esto se revela hasta el final del título.

Items: destacamos la carta que James guarda de su mujer en el inventario, el cuchillo de Ángela, el

diario que encontramos en el tejado del hospital, una cinta de vídeo, el crisma blanco, el libro de las memorias perdidas, la copa de obsidiana, el libro de la ceremonia carmesí, una llave con forma de hueso de perro y la gema azul. En función de la posesión o no de estos objetos y la manera de interactuar con ellos llegaremos a un final u otro, entendiendo el juego que nuestro James siente de una manera determinada hacia su mujer y hacia él mismo.

Escenarios: el escenario principal del juego es Silent Hill. Como la narración que percibimos al disfrutar de *Silent Hill 2* (Konami, 2001) este se modifica en función de la persona que entra en él. Cada personaje que nos encontramos en el juego manifiesta su propio mundo ficcional en el pueblo. Los distintos lugares que recorremos, como el hospital, guardan referencias de los sentimientos de James hacia su problema. De nuevo, esta realidad no se manifiesta hasta que la narración llega a su remate.

Modelo de la narración de las interacciones de Silent Hill 2

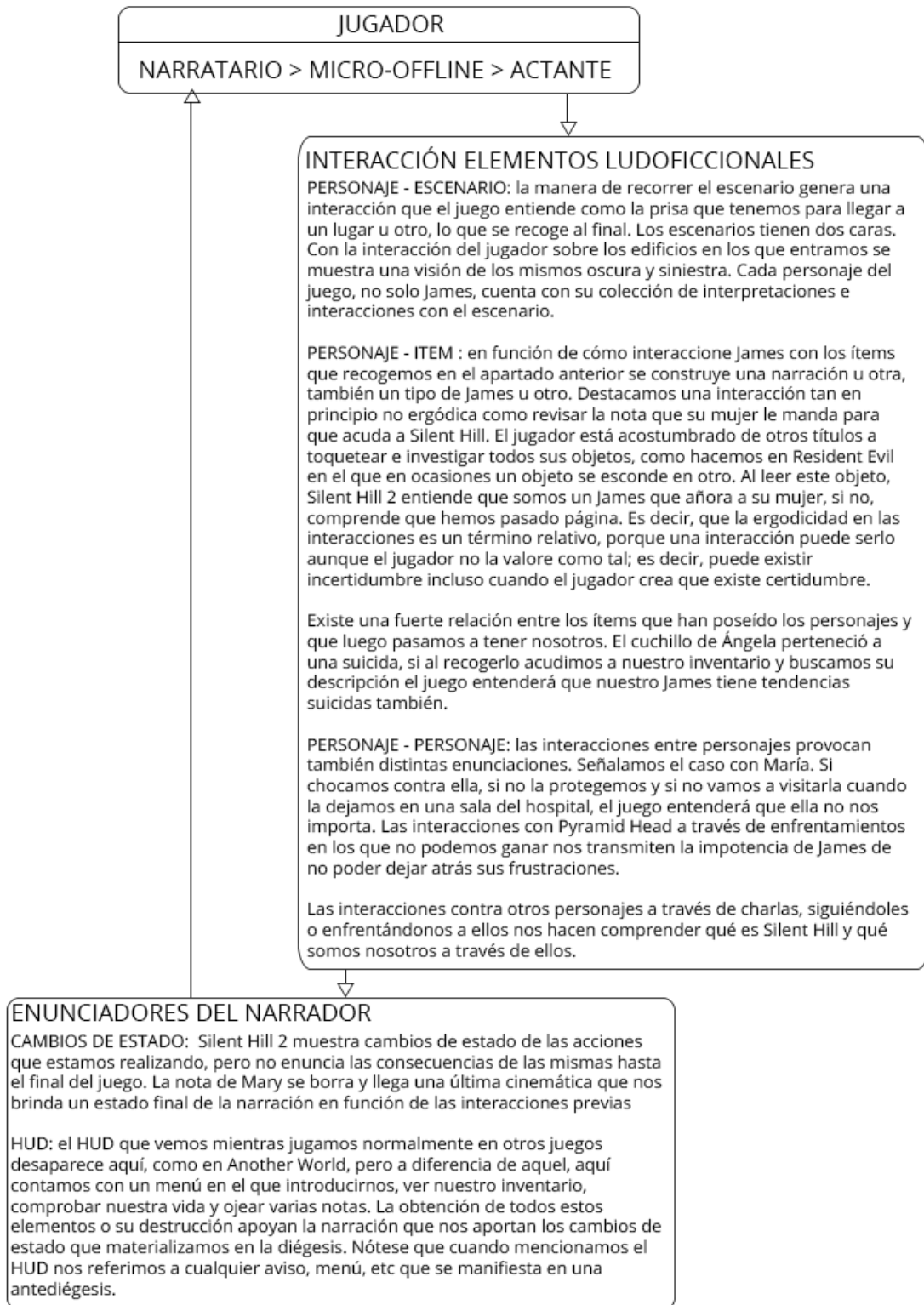


Figura 37. Modelo de la narración de las interacciones de Silent Hill 2 (original del autor).

Al llegar al final del juego recibimos una enunciación offline a través de cambios de estado formulados en una escena cinemática para contarnos qué James somos, si nos perdonamos, si resucitamos a nuestra mujer que al final se descubre que está muerta, si todo ha sido la maquinación de un perro maligno, si amamos a María... Así hasta siete conclusiones. La propia conclusión parcial que nos entrega el juego es lo que nos enuncia que existen otras conclusiones, haciendo que nos demos cuenta de la existencia de una incertidumbre que no comprendíamos que existiera. De nuevo volvemos a la apreciación de Murray (1997), a la narrativización de su experiencia con *Tetris* (Pázhitnov, 1984), algo que hace porque el videojuego te hace realizar interacciones sin darte un motivo para ello, sin darte respuestas. Jugando con esa idea, un videojuego puede mantener a un jugador en una falsa certidumbre para al final entregarle una lectura de todo lo que ha hecho, que embosca a la narrativización que él mismo ha podido hacer para responder a todas las preguntas sin respuesta que el juego plantea. En este caso las preguntas son: ¿qué es Silent Hill? ¿Quiénes son las criaturas que nos atacan? ¿Por qué no estamos solos en el pueblo? ¿Nuestra mujer está viva o muerta? ¿Quién es María? ¿Qué es Pyramid Head en realidad? Eso construye ricos estados de micro-offline con preguntas que nunca se acaban de responder, un narratario que necesita provocar más y más interacciones para activar nuevos enunciadores y que acaba fomentando la rejugabilidad, pues al llegar a la conclusión de la narración necesitamos saber si la respuesta que se nos da es la auténtica, o hay más.

Conclusiones

El control de la incertidumbre y de cómo tratamos al jugador como narratario, actante y también cuando se encuentra en un estado de reflexión consigo mismo modifica la percepción de la narración y nuestro interés por provocar más y más interacciones. Al rejugar *Silent Hill 2* (Konami, 2001) lo hacemos como unos narratarios más capaces que pretender realizar cambios de estado distintos en busca de nuevas enunciaciones que le entreguen distintas respuestas, alterando así la narración a través de la misma narrativa. *Silent Hill 2* (Konami, 2001) ofrece una respuesta satisfactoria para cada jugador en función de lo que ha hecho al jugar, poniendo un punto y final para cada partida, pero *Dark Souls II* (From Software, 2014) no lo hace al llegar a su conclusión, de manera que fuerza a volver a jugarlo para hallarla. *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) nos entrega la misión de llevar a Ellie hasta un lugar para sacrificarla por el bien de la humanidad, pero esa certidumbre se destruye a través de las enunciaciones e interacciones que recibimos, llegando al final del juego a un estado de incertidumbre en el que no creemos reconocer ni al propio personaje que controlamos, a Joel. De nuevo, el control de la incertidumbre en relación a la inmersión y cómo

se enuncian los cambios de estado es básico a la hora de hablar de la narración de las interacciones. Por supuesto, también se pueden preparar títulos con una historia compleja en la que las respuestas se entreguen al ritmo de las interacciones que realizamos, manteniendo baja la incertidumbre, como en (LucasArts, 2003).

39. Star Wars: Knights of the Old Republic

Star Wars: Knights of the Old Republic (Bioware, 2003) le permite al jugador participar el punto de estado inicial de la narración participando en la construcción de parte de la diégesis, solo que a diferencia de *The Sims* (Maxis, 2000), aquí Bioware introduce una historia que el jugador ha de seguir, comprender y rematar. Eso significa que su participación en esta construcción iniciática es limitada, sin poder alterar el diseño de los escenarios o la totalidad de las pasiones del héroe. En *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Bioware, 2003) podemos alterar el nombre, características físicas, habilidades y dotes, de manera que también se identifican así sus aspectos en los que está menos cualificado. Contamos con un amplio margen de incertidumbre al elegir a nuestro personaje pues desconocemos los problemas a los que hemos de enfrentarnos o quién es el mejor héroe para seguir la historia preparada por el desarrollador.

En esa indeterminación acudimos a nuestra definición del autor de un videojuego como un reparto entre desarrollador, equipo de desarrollo o estudio y jugador. La coautoría que recibe el jugador se determina tanto en la preparación parcial de este estado inicial como en la toma de decisiones que matizan tanto la narración como al propio avatar, adaptándose así a las necesidades del mundo ficcional en el que se encuentra, tanto moralmente como también como guerrero. Aquí encontramos una diferencia con *Silent Hill 2* (Konami, 2001) a la hora de enunciar el resultado total de nuestras interacciones. En el videojuego de Konami se mantiene un velo de incertidumbre hasta llegar al final del título, en *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Bioware, 2003) no. Nunca acabamos de conocer cómo afecta a James Sunderland las consecuencias de sus acciones, pero sí las del héroe de este juego, pues tras realizar una serie de eventos obtenemos puntos de experiencia, subimos de nivel y adaptamos nuestro héroe a las necesidades de la historia del desarrollador. En el juego se nos presentan ciertas decisiones morales acerca de qué hacer en una u otra situación, y en función de ellas llegamos a dos distintos finales: uno pensado para los que han hecho villanías y se han convertido en Siths y otros para los que han elegido el camino Jedi. Por todo esto, *Star Wars: Knights of the Old Republic* (Bioware, 2003), de aquí en adelante “KOTOR”, se sitúa en una posición intermedia a la hora de sugerir interacciones y la recepción de enunciaciones entre *Silent Hill 2* (Konami, 2001) y *The Sims* (Maxis, 2000).

Elementos ludoficcionales que conforman KOTOR

Personajes: el personaje principal, cuyas cualidades podemos alterar para formalizar el estado inicial de la narración en colaboración con el punto iniciático que propone Bioware con la historia que sigue el título, se opone a Darth Malak, el villano del título. La evolución y narración del personaje a través de la trama del juego tiene una función que acentúa el papel del jugador dentro de la autoría de KOTOR: matar a Darth Malak y restaurar el estado inicial del juego o matarlo y sustituirlo como villano, validando todas sus acciones y permitiendo que el mal triunfe.

Items: en función de las armas a larga y a corta distancia y las armaduras que el personaje equipa conocemos las cualidades y fortalezas de este. Estos objetos pueden ser mejorados en un banco de trabajo empleando otros ítems preparados para su mejora. Al hacer interaccionar estos ítems descubrimos una nueva enunciación, y al equiparla existe otra recogida en el menú del jugador y en la alteración de los cambios de estado al recibir impactos o al generarlos en nuestros enemigos.

Escenarios: *KOTOR* (Bioware, 2003) propone un viaje que alterna entre escenarios de acción y otros vivenciales, como ciudades. En los primeros realizamos, principalmente, acciones contra otros personajes no jugador y en los segundos ejercitamos el poder de la conversación, equipándonos y recibiendo actualizaciones. Existen permeabilidades entre ambas tipologías de escenarios y secciones de uno que son partes del otro. Para entender esto acudimos a *Resident Evil* (Capcom, 1996), en el que nos encontramos varias salas cargadas de zombis y acción para llegar a una en la que hay conversaciones y un punto de guardado, volviendo tras ella a la acción.

Modelo de la narración de las interacciones de Star Wars: Knights of the Old Republic

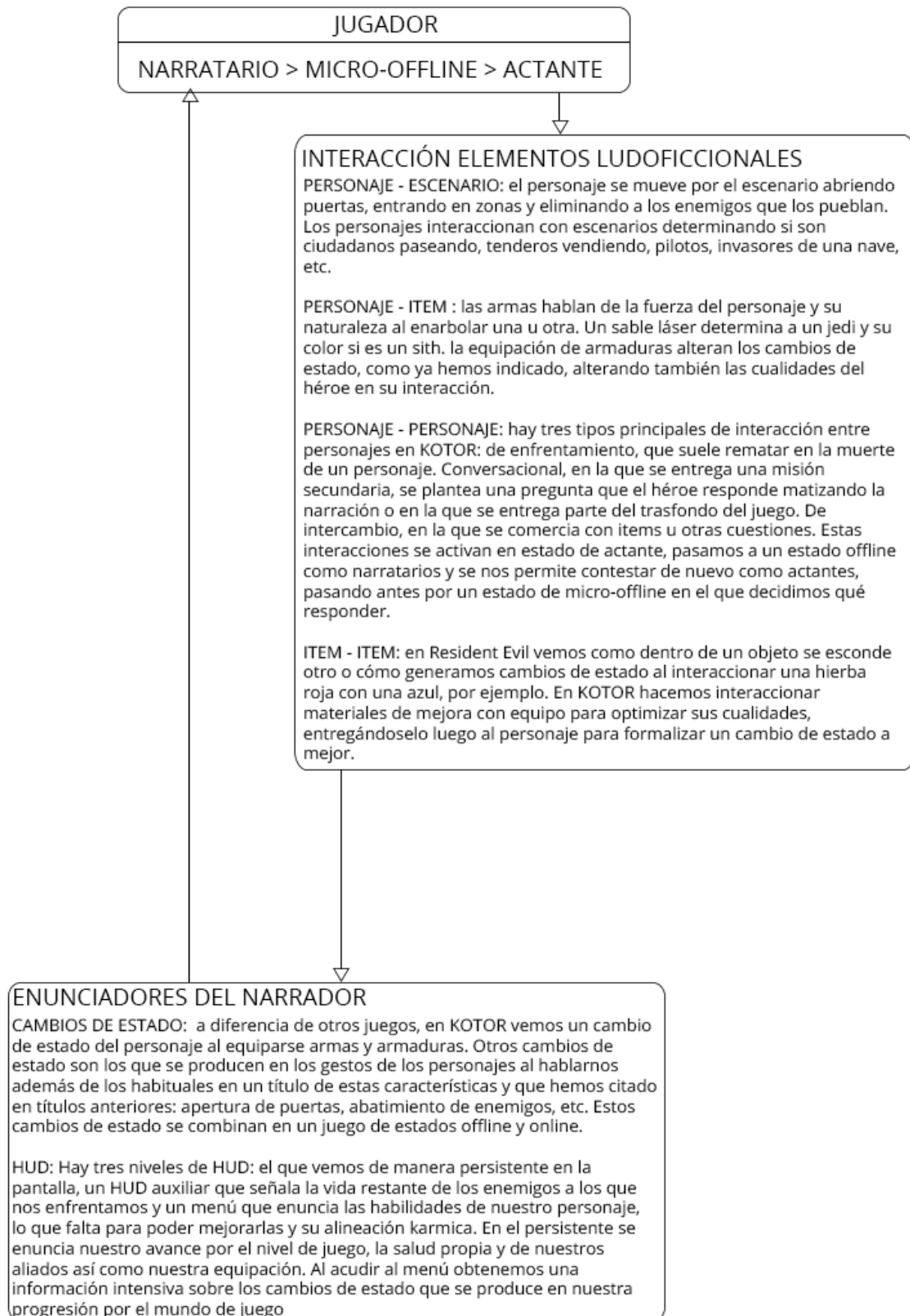


Figura 38. Modelo de la narración de las interacciones de KOTOR (original del autor).

KOTOR (BioWare, 2003) realiza de la siguiente manera sus escenas de combate: nos permite avanzar por el mundo de juego como actantes, activar la opción de enfrentarnos con un enemigo, percibir como narratarios los cambios de estado de la acción y entrar en un estado de micro-offline que el jugador puede alargar el tiempo que desee antes de volver a ser actante, tomando una decisión de ataque. Este micro-offline se presenta como un momento de pausa, para reflexionar y meditar sobre las vicisitudes del juego (Bogost, 2011:29). Los videojuegos de rol por turnos o RPG se caracterizan por preparar un espacio de toma de decisiones que se extiende tanto como el jugador como tal elija antes de volver a ser actante. Este estado de micro-offline se extiende también a las conversaciones. Tras recibir el cambio de estado de la narración correspondiente a la charla se nos pide que decidamos entre varias opciones, tras ello actuamos como actante, haciéndolo.

Los distintos cambios de estado que producimos en la diégesis se proyectan en la antediégesis, ya no como puntos tal y como los conocemos de *Xevious* (Namco, 1982), sino como puntos de experiencia. Se establece un código diegético con el que se le da valor a cada enemigo derrotado en función de su dificultad, ese valor pasa a engrosar un contador y al llegar a uno determinado se nos permite mejorar nuestros atributos. De ese modo se nos enuncia la progresión del héroe, pudiendo acudir al menú para consultar esta mejoría, que a su vez se enuncia en la diégesis con la ejecución de más daño o a través de mejoras en nuestras habilidades sociales.

Conclusiones

En *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) la obtención de valores morales son necesarias para continuar la narración, lo que nos obliga a realizar interacciones concretas para luego descubrir a través de una enunciación si son las correctas, haciendo avanzar la trama. En *KOTOR* (BioWare, 2003) la historia del juego fluye mientras que el jugador toma partido con sus decisiones y acciones. El título de Richard Garriot habilita un sistema de conversaciones ambiguo, sin revelarnos qué podemos decir o qué no, mientras que aquí elegimos entre un abanico de opciones, definiéndonos como villano, como un ser bondadoso o como alguien en alguna parte entre ambos estados absolutos. Eso altera la narración al ser enunciada por enunciadores distintos, y también altera las interacciones pues el desarrollador ofrece distintas maneras de ejercer su libertad dirigida (Navarro-Remesal, 2016) o interesante (Pérez-Latorre, 2015) al jugador.

40. Grand Theft Auto: San Andreas

Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North, 2004) guarda similitudes con *KOTOR* (Bioware, 2003). En ambos contamos con un personaje que altera sus cualidades a medida que juega y realiza interacciones en presencia de una historia que hay que seguir para alcanzar el estado final de la narración, a diferencia de *The Sims* (Maxis, 2000). Sin embargo, la historia de *KOTOR* (Bioware, 2003) es una lineal, una que comienza y acaba siguiendo las indicaciones del videojuego por un mapa que nos lleva de un punto a otro. *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) nos entrega un espacio de juego abierto para que podamos movernos por él con libertad, siendo las reglas de su diégesis menos estrictas a este respecto que las del título de Bioware. Para poder avanzar con la trama, sitúa varios hitos a lo largo de sus ciudades, que al llegar a ellos inician una misión con un punto de comienzo y otro de final. Al finalizarlo obtenemos una recompensa, y en muchas ocasiones un avance en la narración de la historia que propone Rockstar North. La selección de estas misiones, en muchos casos, se produce de una manera no lineal y pudiendo alternarlas con otras que solo entregan recompensas pero sin hacer avanzar la narración.

Grand Theft Auto: San Andreas (Rockstar North, 2004) también es recogido en este trabajo porque los cambios de estado que produce el protagonista se recogen en nuevos cambios de estado. No hacer ejercicio y comer nos hace engordar, un cambio de estado que nos hace tener menos sexappeal, y que provoca un nuevo cambio de estado que nos hace no tener éxito con las chicas. En *KOTOR* (Bioware, 2003) se prepara un mismo código para recoger cualquier acción realizada con éxito, pudiendo el jugador recoger luego los puntos de experiencia y repartirlos entre las habilidades que decide mejorar. Esta enunciación es parcial, pues podemos ganar puntos de experiencia matando enemigos e invertirlos luego en mejorar nuestro carisma. En el título de Rockstar North, si queremos mejorar un atributo hemos de entrenar ese atributo concreto, obteniendo una enunciación más precisa como narratorios de los cambios de estado previos.

Elementos ludoficcionales que conforman Grand Theft Auto: San Andreas

Personajes: Carl Johnson regresa a su hogar tras cinco años ausente. A diferencia de *KOTOR* (Bioware, 2003) no podemos cambiar el estado inicial del personaje solo su evolución. La misión de Carl Johnson, tras descubrir que su madre ha muerto es restaurar su banda y su familia. Esta restauración le lleva a provocar interacciones con otros personajes que no ha visto en todo este tiempo, y cuyo éxito depende de la evolución de nuestro personaje en sus distintas habilidades y características, por lo que toca entrenar. *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004)

establece así una mimesis entre la vida real y su diégesis, que extiende a otros personajes para enunciar distintas características de su manera de entender la vida y América. Por ejemplo, yacer con una meretriz nos da más vida.

Items: las armas son abundantes en el título, así como las balas. En esta tesis identificamos los vehículos como ítems, pues son manipulados por un personaje para obtener un fin, aunque como hemos visto en anteriores ocasiones, tiene permeabilidades con otro elemento ludoficcional: los escenarios. Cuando no tenemos intención de pilotar uno y estos fluyen por la ciudad son parte del escenario.

Escenarios: Para favorecer la mimesis pero sin olvidar que tiene su propio código diegético, las ciudades que recorremos son imitaciones de otras ciudades americanas, solo que con los nombres cambiados así como parte de su urbanismo y sus edificios emblemáticos.

Modelo de la narración de las interacciones de Grand Theft Auto: San Andreas



Figura 39. Modelo de la narración de las interacciones de Grand Theft Auto: San Andreas (original del autor).

En relación al micro-offline, y como mencionamos anteriormente, *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) plantea situaciones en las que se nos enuncia narración al mismo tiempo que se nos pide que realicemos interacciones. Nos referimos a escenas en las que conducimos acompañados. En *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) realizamos una interacción y la enunciación la da un cambio de estado a posteriori y un HUD al que acudimos si nos interesa, pero en *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) mientras realizamos una interacción al volante y se nos enuncian los cambios de estado de las mismas, otro personaje inicia una enunciación que pertenece a otra narración, en ocasiones paralela a la primera o que la refuerza. Este compañero también puede narrar en el futuro interacciones que realizamos jugando. Como conductores, ejercemos nuestra interacción, entendemos los cambios de estado enunciados en la carretera y seguimos avanzando en pos de nuevas interacciones, pero al jugador se le pide un esfuerzo extra: que desconecte puntualmente de este ciclo de la narración de las interacciones para conectarse a la narración de nuestro interlocutor. Esto malogra o enturbia el estado de micro-offline. Cuando queremos reflexionar hacia qué esquina torcer con nuestro bólido acabamos atrapados por la segunda narración, realizando interacciones no efectivas y tampoco acabando de entender de todo la narración que percibimos. *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) realiza este ejercicio en pos de la mimesis que propone. Dominar esta manera de enunciar e interaccionar requiere práctica, pues como sucede con el micro-offline en un título competitivo, necesitamos reducir la necesidad de este al mínimo para permanecer lo más posible en un estado de interacción, decidiendo rápido tanto cómo conducir como comprender lo que nos están contando.

Conclusiones

Carl Johnson le cede el cuidado de su cuerpo y características físicas al jugador como actante, no de su moralidad y solo a través de la interacción con los elementos ludoficcionales. La preparación de este modo de nuestro héroe colabora en la creación del mundo ficcional del jugador, pues a través de la ropa que le podemos poner, su atuendo y su aspecto físico, el jugador de *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) proyecta en él qué tipo de mafioso pandillero es, enunciándose a su parte de narratario. Comparando este con *Silent Hill* (Konami, 2001), *KOTOR* (Bioare, 2004), *The Sims* (Maxis, 2000) y *Ultima IV* (Origin Systems, 1987) descubrimos distintas maneras de entregarle un determinado grado de incertidumbre y de agencia al jugador con respecto a su personaje, lo que a su vez modifica tanto las enunciaciones que recibimos como nuestro interés y manera de realizar interacciones en el mundo de juego.

41. Shadow of the Colossus

Shadow of the Colossus (Team ICO, 2005) presenta un mundo de juego abierto pero a diferencia de querer reproducir de manera cómica, sarcástica o irónica una realidad como *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) repleta de elementos ludoficcionales con los que interaccionar para recibir una enunciación sobre la interpretación de América de la desarrollador. El marco ficcional de *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) no presenta más elementos ludoficcionales personajes que el protagonista y su caballo, una dama a la que salvar y una suerte de colosos que derrotar. Al llegar a la conclusión de la aventura nos topamos con caballeros que vienen a nuestro encuentro, con la voz de Dormin que fija el estado inicial de la narración y su punto final, y también hay una cierta fauna en el juego, pero los personajes que hemos señalado son los que nos acompañan durante el grueso del título. La relación entre un amplio escenario y unos escasos personajes con los que encontrarse reduce las interacciones entre ellos, entre entes que el personaje entiende como seres vivos. Eso consigue que como narratarios percibamos una fuerte sensación de soledad que logra que acabemos encariñándonos con nuestro caballo y necesitando que la dama que tenemos que curar se despierte cuanto antes. Pero para conseguir que abra los ojos tenemos que derrotar a unos colosos que viven solos en la diégesis, y a medida que los aniquilamos, y sin comprender las consecuencias de acabar con unos seres tan magníficos, nos debatimos entre la culpa y la necesidad de cumplir con nuestra misión.

Shadow of the Colossus (Team ICO, 2005) limpia de HUD su espacio de juego, haciendo que nos centremos en las enunciaciones ambiguas que surgen a través de los justos cambios de estado que se nos proponen, que nos sumen en un profundo estado de micro-offline con frecuencia para comprender que sucede, que se basa en una narración que repite ciclos de acción y que hace del vacío un gran lleno. El juego rechaza la verosimilitud a favor de la abstracción, liberando al jugador de un exceso de información accesoria para incidir en la propia ficción del juego (Bogost, 2011:15) y su mensaje.

Elementos ludoficcionales que conforman Shadow of the Colossus

Personajes: *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) es un videojuego cargado de soledad, pues todos los personajes que sustentan la diégesis se encuentran solos: Wanda, los colosos, la chica y el propio Dormin. La única relación social, el único apoyo del héroe se encuentra en su caballo, en Agro. Lograr la confabulación emocional de un personaje no humano de este modo se consigue también en *Portal* (Valve, 2007): dale al jugador algo a lo que asirse emocionalmente cuando es

avatar, algo que es lo único que no se opone a él y a la restauración del estado original, y lo acabará humanizando a través de un proceso de mimesis, como hace Tom Hanks con Wilson en *Náufrago* (Zemeckis, 2000).

Items: la espada que porta Wanda brilla y le señala dónde se encuentra el siguiente, también podemos emplear un arco, pero es a través de la espada con la que eliminamos a nuestros enemigos.

Escenarios: del mismo modo que hablamos de las permeabilidades entre items y escenario (los coches de *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) y de los items y personajes (el cubo de compañía de *Portal* (Valve, 2007), aquí señalamos una entre personaje y escenario, pues al encontrarnos a determinados colosos podemos trepar por su cuerpo, sirviéndonos de este como si de un escenario se tratase.

Modelo de la narración de las interacciones de Shadow of the Colossus

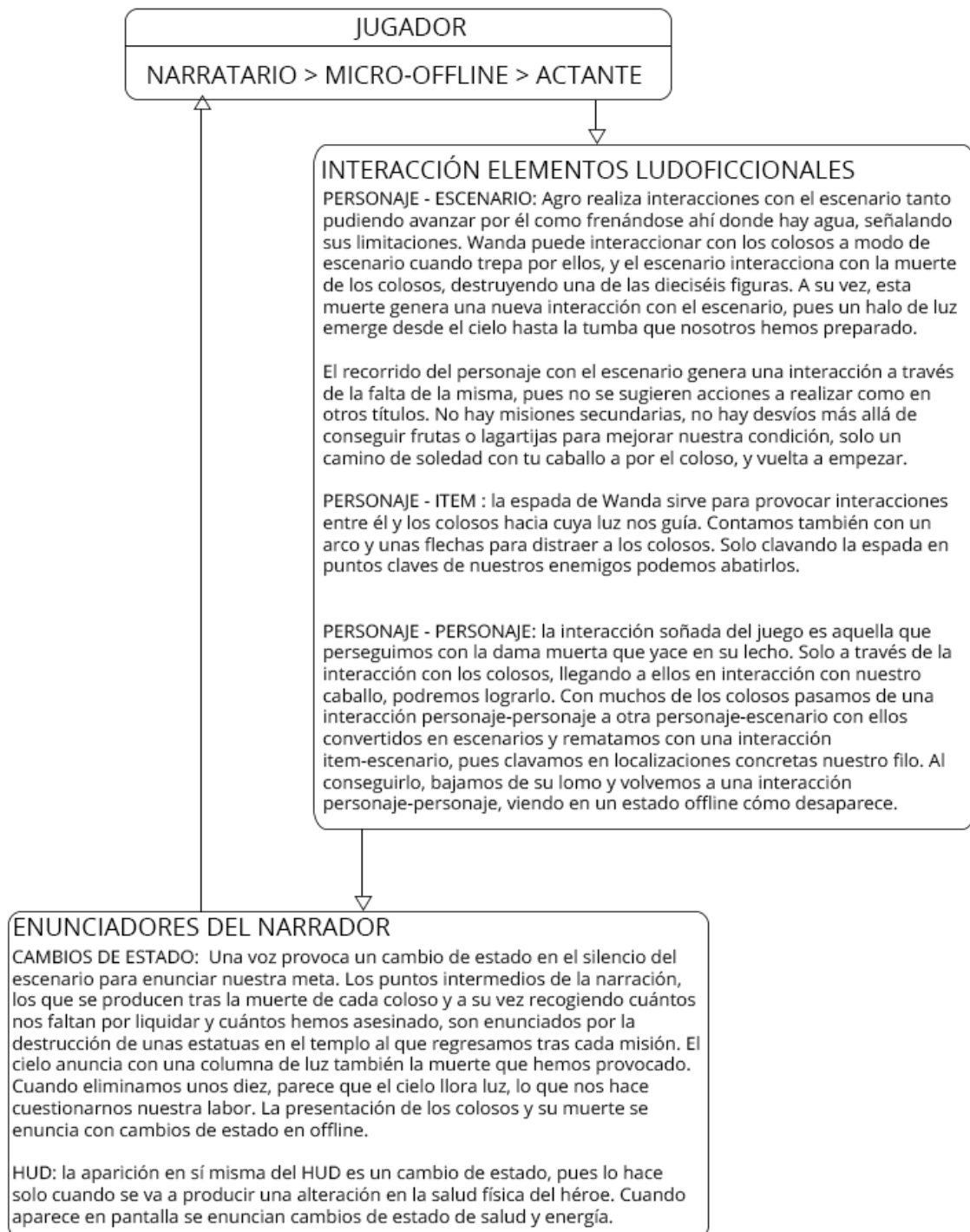


Figura 40. Modelo de la narración de las interacciones de Shadow of the Colossus (original del autor).

Vemos en *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) una adaptación de la expresión de *Another World* (Chachi, 1991) en un diseño de mundo abierto. En lugar de una historia directora que construya relato y dos dimensiones que orienten nuestro tránsito, *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) nos da una libertad dirigida por el obligatorio encuentro con cada coloso. Una vez eliminados se regresa a un nuevo estado inicial en el que toca derrotar a un nuevo coloso. Ese estado se formaliza en el interior del templo. Nuestra mirada se topa con la dama aún muerta, con las estatuas de colosos que se van rompiendo, con un cielo que llora luz por los titanes muertos y una nueva llanura que recorrer, un nuevo esfuerzo. compone con esos elementos su estado de micro-offline, uno que no se enturbia con ninguna tarea más que las necesarias para deshacer el entuerto, uno que solo se centra en la tarea repetitiva, agotadora y de moralidad dudosa de alguien que solo al principio se siente héroe al asesinar seres vivos que nada le han hecho. Esto nos refiere a la incertidumbre, a una constante con respecto a nuestras interacciones pasadas y futuras, que nos zambulle en el personaje logrando que sintamos la culpa y la duda que él siente.

Conclusiones

El mundo abierto que presentamos de Rockstar y el del Team ICO nos descubren dos maneras distintas de plantear interacciones y enunciaciones que parten de una misma idea de diseño de escenario. La cantidad de interacciones con la que enturbiamos o enriquecemos las acciones del jugador, provocan distintas enunciaciones y que el jugador se empape de distintas sugerencias al hablar consigo mismo en el estado de micro-offline.

42. Portal

En *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) encontramos una característica del videojuego incrustada en la espina vertebral de la experiencia: la repetición. Wanda mata a un coloso, regresa al templo, recibe la enunciación, va por otro, mata al coloso, regresa... Con cada asesinato, Wanda se presenta como un guerrero mejor porque al pasar el jugador por la narración de las interacciones tantas veces es un actante mejor, pero como narratario sabemos que solo somos mejores como guerreros, no como seres humanos, no como seres éticos pues estamos matando. El mundo abierto sugiere una determinada libertad para poder huir, abandonar nuestra tarea y escaparnos, lo que aumenta nuestro sentimiento de culpa al no hacerlo, al rechazar es posible interacción, recibiendo una nueva enunciación de el jugador como avatar. *Portal* (Valve, 2007) es una aventura de desarrollo lineal que nos lleva a controlar a Chell y a pasar por 19 salas de pruebas. Entramos en una, resolvemos sus puzzles y avanzamos a la siguiente en contra de nuestra voluntad, porque estamos en Aperture Sciences como cobaya sin desear estar ahí. En *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) la motivación de avanzar es devolverle la vida a la dama que amamos, en *Portal* (Valve, 2007) encontramos a un personaje: Glados, que se burla de nosotros invitándonos a avanzar asegurándonos de que al final hay tarta. El desarrollo que remata supuestamente en la conclusión indicada por Glados se acaba destrozando a través de lo que el jugador realmente desea: huir y acabar con Glados

Elementos ludoficcionales que conforman Portal

Personajes: controlamos a Chell, que ejerce su interacción en el mundo de juego a través de su cañón de portales y gracias a una mejora cibernética de sus piernas expresada en la diégesis y a favor de la coherencia. Glados es una IA que nos habla constantemente, que nos confunde, que enuncia nuestros avances y a la que finalmente nos enfrentamos. Antes del encuentro definitivo de Chell y Glados aparecen una serie de personajes mecánicos que se humanizan a través de sus reacciones, de sus ruidos y de las indicaciones de la propia Glados. Este ejercicio deshumaniza a Chell y humaniza a Glados, de una manera siempre hilarante y con una moralidad cínica predominante.

Items: el personaje se arma de un cañón de portales que provocan interacciones con el escenario, abriendo dos puertas, entrando por una y saliendo por otra.

Escenarios: recorreremos las distintas salas de pruebas de Aperture Science, también instalaciones por

las que se supone que no tendríamos que pasar y la sala en la que reposa Glados.

Modelo de la narración de las interacciones de Portal

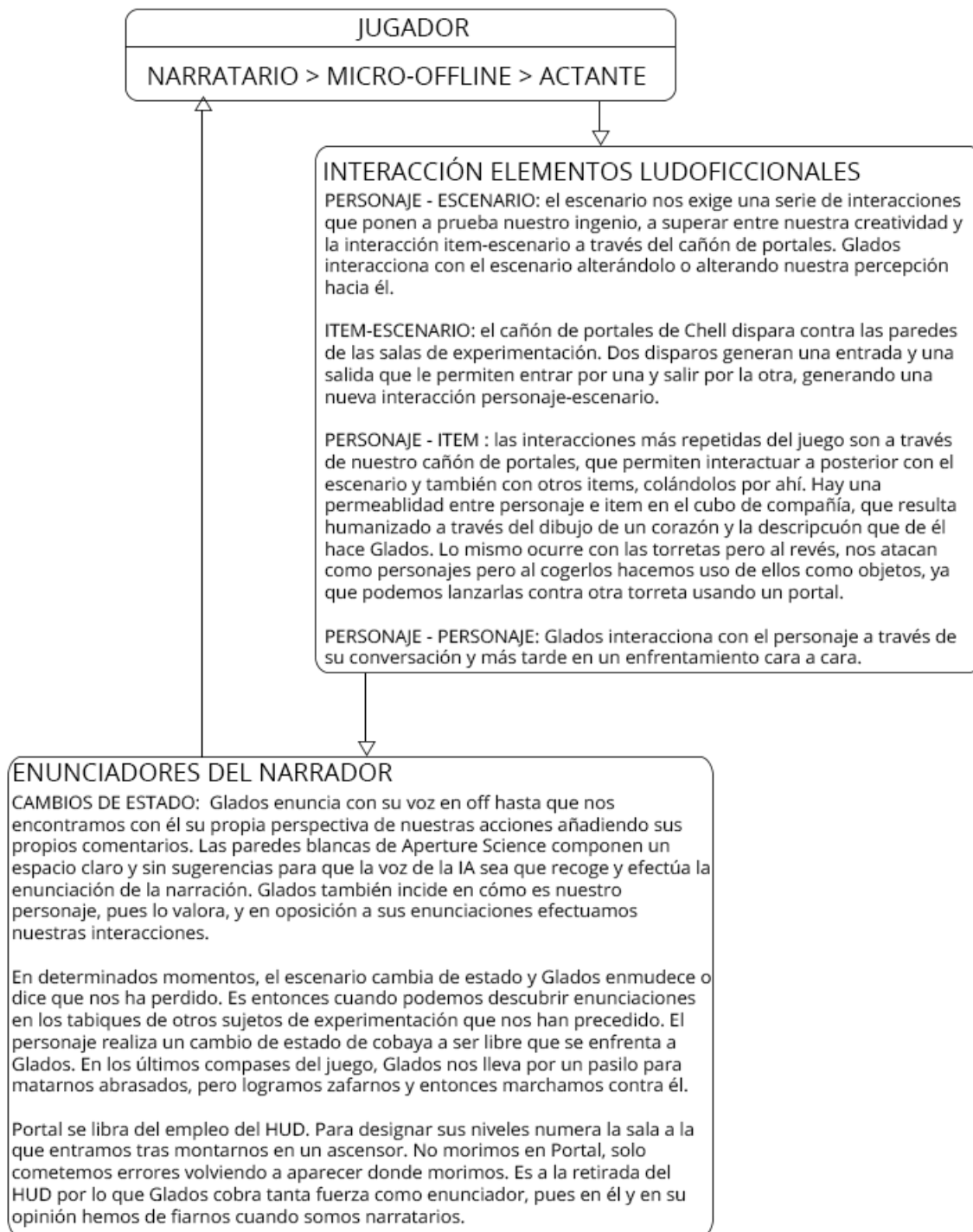


Figura 41. Modelo de la narración de las interacciones de Portal (original del autor).

Portal (Valve, 2007) contiene un enunciador intradiegético del meganarrador del título que no solo desgrana y recorre la progresión del héroe por el mundo de juego, sino que la baña con su propia opinión y perversión, alterando en determinados instantes lo que nos cuenta en función de lo que hacemos y reaccionando a nuestros intentos de revelarnos. Glados no solo enuncia, también realiza interacciones con el propio jugador obligándole a realizar determinadas tareas que uno ha de hacer porque es la única opción para avanzar en el juego. Glados puede pedirle a Chell que avance, que sacrifique a un elemento del que primero le hace encariñarse, engañarle diciendo que al final hay una tarta para él, y el jugador responde avanzando y haciéndole caso porque es la única opción que el juego le concede, lo que como narratarios se acaba transformando en una enunciación de Glados que nos dice que le estamos obedeciendo.

El deseo de jugar del jugador es lo que mueve a Wanda a matar inocentes colosos y a Chell a obedecer a Glados. A esto se le añade la repetición de una misma tarea: matar colosos y superar una sala de pruebas, para reafirmar a través de la insistencia en que aceptamos la premisa del título, aunque sea moralmente discutible.

Conclusiones

Hotline Miami (Dennaton Games, 2012), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Braid* (Blow, 2008) y *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2007) se sirven de un avance lineal por un mundo de juego sin más opciones que hacerlo o apagar la consola para hacernos realizar interacciones de dudosa moralidad que nos provocan como narratarios y nos revuelven como jugadores, pero que igualmente efectuamos como actantes porque queremos llegar al final de la aventura. Analizaremos estos títulos a través del modelo de la narración de las interacciones para comprender cómo afecta esto a la narrativa de los videojuegos.

43.Braid

Braid (Blow, 2008) acaba descubriendo tres historias al jugarlo. La primera es la de un hombre que tiene que salvar a una princesa, evocando tanto la trama como una jugabilidad heredada de *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) y haciéndonos pensar que nos encontramos ante un videojuego de plataformas tradicional. La segunda historia, que descubrimos al final del juego y que nos obliga a realizar una relectura de la narración recibida, es la de un hombre obsesionado con una mujer, que la acosa y que se ha perdido en la bebida y en su propio desastre vital, expresado a través de una alegoría que mezcla el tiempo con el arrepentimiento (Bogost, 2011:12) y que se recoge en la jugabilidad. Una tercera nos habla de la guerra nuclear, de la destrucción y de la muerte. *Braid* (Blow, 2008) consigue este ejercicio combinando la posibilidad de un videojuego de no mostrar su historia hasta llegar a un punto de la partida, pero sí narrar la partida en sí. Así se consigue que el jugador recurra a las preexistencias del mundo de juego para intentar comprender qué se le cuenta, en este caso los ecos del juego de Miyamoto y creer que somos un hombre que hemos de salvar a una princesa, sin más. Esto se apoya en la necesidad del jugador de avanzar por la partida pese a que, como hemos visto en *Portal* (Valve, 2007) y *Shadow of the Colossus* (Team ICO, 2005) las interacciones que realizamos para ello no nos dejen claro si estamos obrando bien o mal o si vamos a morir al final en consecuencia. Analicemos la narración en estos términos en base a nuestro modelo.

Elementos ludoficcionales que conforman Braid

Personajes: Tim avanza por los distintos niveles pudiendo hacer retroceder el tiempo o manipularlo. Su misión es la de rescatar a una princesa. Diversos enemigos se oponen a su avance

Items: la recolección de items es fundamental para comprender la totalidad de la narración y de las distintas capas de la historia. Tenemos que recoger partes de cuadros para entender el significado de cada uno de los niveles que jugamos, y las ocho estrellas para entender el auténtico final de *Braid* (Blow, 2008). De nuevo, los puntos ya no se emplean como recompensa pues el personaje no ambiciona dinero o algo cuantitativo, sino todos los trozos de la historia desperdigados en el juego.

Escenarios: la presentación del título al jugador no se hace a través de un menú de juego, sino mediante una exposición de lo que al final se descubrirá como una lectura definitiva de lo que se nos ha contado: un apocalipsis nuclear, una ciudad que arde. Caminamos al lado de este infierno para llegar al sistema de selección de mundos. El juego nos está diciendo que esa ciudad ardiendo

es el punto final de la narración y que ahora vamos a ver cómo hemos llegado ahí. El propio selector de misiones se presenta con un cuadro dividido en piezas, solo cuando las encontremos todas al jugar veremos una narración ordenada de cinco imágenes hablando sobre nosotros. Cada uno de los niveles habla sobre una característica de Tim, al final llegamos al encuentro de la princesa para que descubramos que no somos el héroe que todos esperamos, y que quizás ella tampoco es una princesa.

Modelo de la narración de las interacciones de Braid

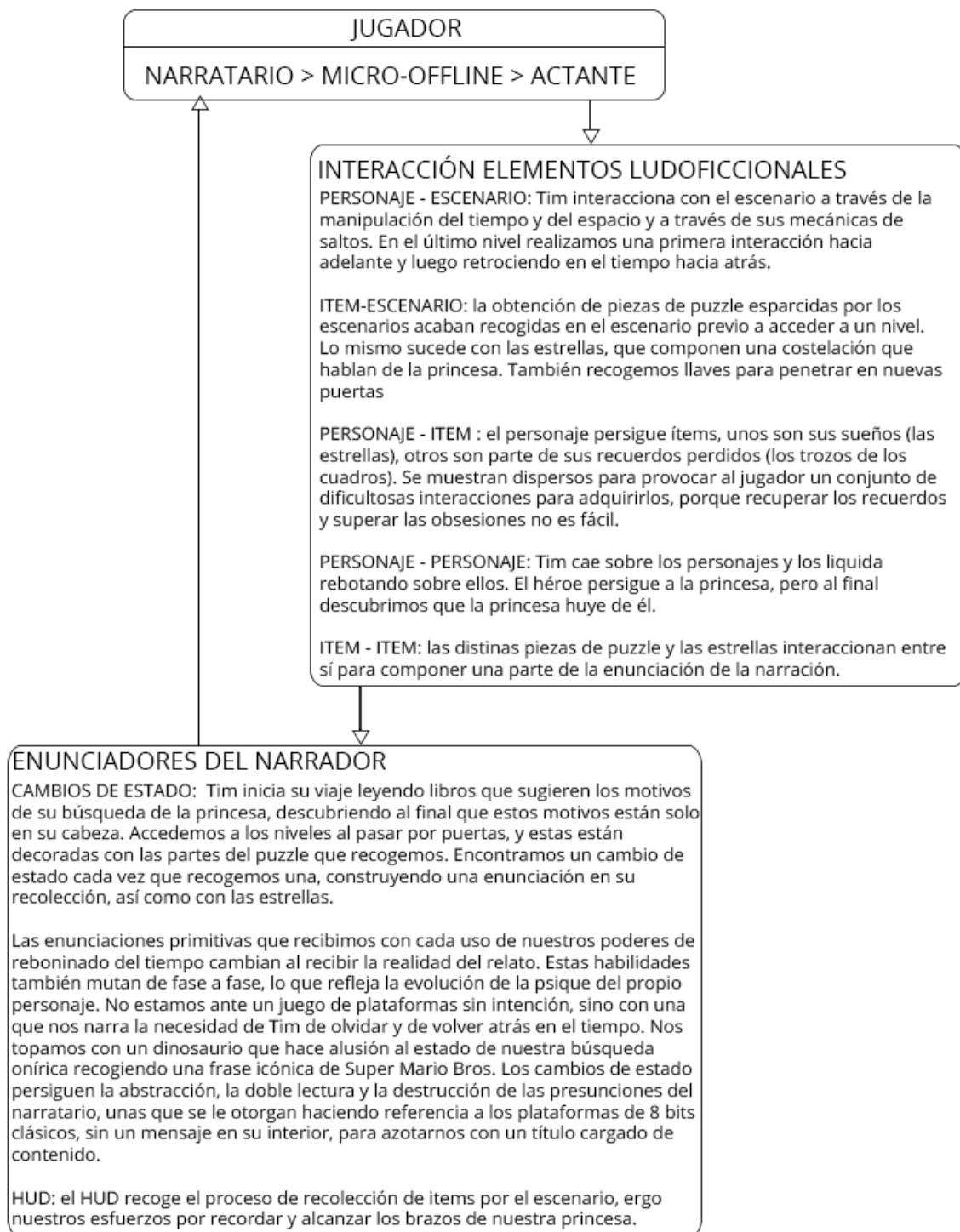


Figura 42. Modelo de la narración de las interacciones de Braid (original del autor).

Bogost (2011) señala a *Braid* (Blow, 2008) como un título perteneciente al proceduralismo por ser introspectivo, con un fondo que supera a la forma, por hablar de la soledad de un desarrollador y por lograr que las mecánicas de juego y los distintos elementos que aparecen en él estén todos puestos en su sitio a favor de la transmisión de un mensaje. En el proceduralismo encaja nuestro modelo de la narración de las interacciones, pues se requiere que un jugador lo atravesase repetidas veces como actante y narratario para poder llegar al mensaje definitivo que el título esconde. Los códigos de la diégesis, las habilidades de Tim y la presentación de su mundo presentan interacciones y enunciaciones que caminan de la mano a favor de la entrega de un mensaje claro recogido en la narración, uno que se recoge al final de esta.

Conclusiones

Braid (Blow, 2008) configura una narración en presencia de interacciones en el que las que se le solicitan provocar al jugador navegan a favor de la enunciación y de la trama. Si algo está ahí es porque tiene una explicación dentro del mensaje del título, pero no todos los videojuegos tienen esta intención, recordemos que los videojuegos no nacieron con la meta de narrar, sino de entretener. El legado de los videojuegos de los años 80 y 90, en el que las incoherencias en la diégesis están a la orden del día se presentan en juegos como *Uncharted 2: Among Thieves*.

44. Uncharted 2: Among Thieves

A diferencia del proceduralismo de *Braid* (Blow, 2008), *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) no escatima en plantear incoherencias en su diégesis con el fin de preparar el ritmo de juego que desea la desarrolladora, siendo la más destacada la aparición de armas concretas justo al inicio de una sección de juego que necesita el uso de esas armas. Esto resulta incoherente pues los enemigos se habrían preocupado de no dejar a su alcance herramientas para eliminarlo. Pero *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009), en contra de lo que se pudiera pensar, sí se esfuerza en añadir enunciaciones coherentes dentro de su diégesis. Nathan se habla a sí mismo, al narratorio como jugador que habita en él, para enunciar diversos cambios de estado. Desaparece la barra de vida y ahora la pantalla se llena de sangre y se enturbia para señalar la pérdida de vida, y el menú que nos habla de qué armas tenemos se traslada a la espalda de Nathan, para que veamos de qué elementos disponemos.

Cuando tratamos *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004) señalamos los tramos en los que vamos en coche acompañados de la enunciación de un acompañante de una narración paralela o complementaria. Al hablar de *Half-Life 2* (Valve, 2004) hablamos de los cambios de estado que se producen en el escenario mientras avanzamos por él, destruyéndose y proponiendo retos adicionales. En *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) contamos con acompañantes que enuncian la narración mientras se nos proponen navegaciones no ergódicas por el mundo de juego, pudiendo detener nuestro proceso de actuación, limitando nuestros movimientos y atendiendo. Contamos también con zonas escritadas (con un script presente), guionizadas por un escenario o unos enemigos que nos empujan y que nos obligan a acelerar el proceso de la narración de las interacciones, actuando, recibiendo narración, sabiendo qué hacer y actuando, reduciendo al mínimo el estado de micro-offline. Durante estos se muestran en ocasiones secuencias offlines y enunciación de compañeros, buscando siempre impregnar la aventura de guiños y referencias a planos fílmicos pero introduciendo interacción para poder participar en ella.

Elementos ludoficcionales que conforman Uncharted 2: Among Thieves

Personajes: el jugador controla a Nathan Drake, el resto de personajes le acompañan o protagonizan a su lado distintas escenas, siendo Nathan actante o narratorio, actuando a su lado o enunciando narración. Nos enfrentamos a distintos enemigos a los que nos enfrentamos a través de los ítems e interaccionando a través de nuestros puños

Items: los objetos que recuperan vida se sustituyen por la propia cualidad del personaje de recuperarse si se queda quieto y se relaja, es por ello que los ítems que ofrece la aventura son de dos tipos: armas y municiones, y tesoros, que son objetos coleccionables esparcidos por los mundos de juego y que, como las cerezas de *Pong* (Namco, 1980) sugieren desvíos en nuestro camino.

Escenarios: el título nos propone un viaje por China, Malasia, Nepal y otras zonas de juego, formulando mimesis y apoyando su enunciación con las interacciones del personaje y sus enunciaciones a causa de diversas situaciones y condiciones meteorológicas del escenario. Para reforzar la enunciación de este periplo, el videojuego se divide por capítulos con un título que se muestra al iniciarse, el cual recoge nuestro progreso y sugiere nuestras siguientes interacciones.

Modelo de la narración de las interacciones de Uncharted 2: Among Thieves

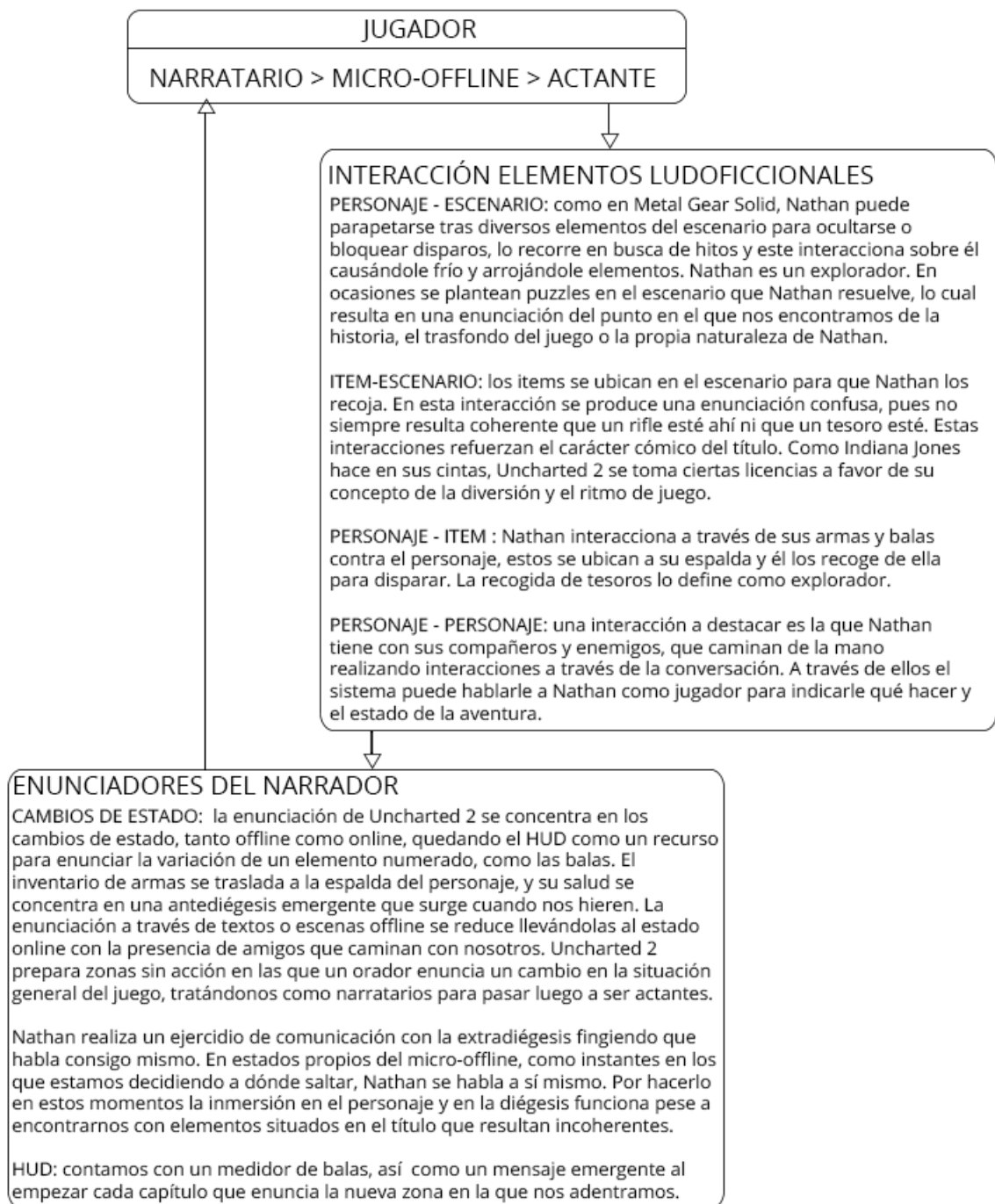


Figura 43. Modelo de la narración de las interacciones de Uncharted 2 (original del autor).

Uncharted 2: Among Thieves (Naughty Dog, 2009) es un videojuego en tercera persona, lo que nos permite ver al jugador mientras desarrollamos la partida de juego siendo él. Naughty Dog se aprovecha de esta constante visualización para responder a las preguntas que un jugador puede llegar a plantearse: ¿quién es ese a quién controlo? ¿qué siente acerca de lo que ocurre en el mundo de juego? ¿Dónde lleva las armas que dispara? Todas esas preguntas respondidas permiten nuevas interacciones y enunciaciones, en este caso el de uno autodiegético. Ver a Nathan también invita a poder ver a otros personajes que charlan con él y a preparar espacios para que charlen alejado de interacciones ergódicas. *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) recurre también a los cambios de estado de esos mismos espacios empleando esos scripts que mencionamos en *Half-Life* (Valve, 1998), solo que en esta ocasión se reducen al mínimo los tiempos de narratario y micro-offline para obligarnos a evitar los retos que nos proponen. Para ello se recurre a una interacción de cualidades reducidas: los QTE iniciados en *Shenmue* (Sega, 1999) y que permiten hacer agilizar el ciclo de la narración de las interacciones al decirnos qué botón pulsar y cuándo hacerlo.

Conclusiones

El camino que inicia Naughty Dog con *Uncharted 2: Among Thieves* (Naughty Dog, 2009) hacia la interacción coherente y la posterior enunciación alcanza su madurez con *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) en el que al recoger los personajes objetos que tiene sentido que estén dónde se ubican consiguen enunciar información sobre el avatar y el mismo escenario. El empleo del personaje jugable como enunciador ya lo conocemos de *Shenmue* (Sega, 1999), pero en esta ocasión Nathan no solo enuncia progresos en la narración de la historia del título o de una situación concreta, también de su propio ánimo, lo que favorece la inmersión.

45. Heavy Rain

La cualidad del videojuego de incluir narración a expensas de la posible historia que contiene el juego permite ofrecer videojuegos procedurales (Bogost, 2011) como *Braid* (Blow, 2008), en los que más que una trama se ofrece un mensaje final o la explicación de una emoción que solo se revela al final del título, tras cubrimos de ideas preconcebidas que se destruyen al final. También hay otros títulos como *Portal* (Valve, 2007) que recurren a esto para que un personaje se invente historias que le lanza al jugador (hay una tarta al final) mientras este avanza por el mundo de juego siendo este narrado a expensas de esa trama que al final se comprueba como inexistente. Esta abstracción o ambigüedad puede usarse para controlar a un personaje cuyo trasfondo no conozcamos completamente. En *The Sims* (Maxis, 2000) no tenemos la agencia completa del personaje, teniendo que hacer un tira y afloja entre nuestras necesidades y sus pretensiones para comprenderlos. En *Silent Hill 2* (Konami, 2001) construimos la enunciación de la solución del problema de James a través de nuestras interacciones, y en *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) preparamos el constructo de la historia del juego mediante ellas, jugando con el asesino del relato sin saber que lo es hasta el final y pensando que es un investigador privado que investiga las acciones de este. Puede que no encontremos al culpable, que no sepamos que lo hemos controlado, que como padres nuestro hijo muera, etc.

Gestionamos las actividades de Ethan Mars, Madison Paige, Norman Jayden y Scott Shelby, así como las relaciones que tienen entre ellos y con otros personajes atendiendo a sus propias ambiciones y metas, intercambiando las de unos y las de otros al tomar sus respectivas agencias. Eso intrinca la trama, hilándola como actantes sin ni siquiera saberlo. Esta es una de las cualidades particulares de la narración en videojuegos y que encuentra similitudes en los puzzle-films (Pérez Latorre, 2015: 31). En el caso de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) montamos el puzzle en función de lo que creemos adecuado como actante de manera que el puzzle tenga varias soluciones que nos transporte a distintos mundos ludoficcionales posibles (Planells, 2015), mientras que los puzzle-films rematan generalmente en uno.

Elementos ludoficcionales que conforman Heavy Rain

Personajes: Ethan Mars, Madison Paige, Norman Jayden y Scott Shelby se intercambian para que los controle el jugador. Pueden morir durante el transcurso de la aventura sin que ello conduzca a un Game Over definitivo, alterando la enunciación, la narración y la historia. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) gira en torno a la relación de Ethan Mars y su hijo, capturado por el asesino del origami y posiblemente muerto. El título apuesta por el fotorrealismo como soporte gráfico

Items: la interacción con los objetos del juego buscan reflejar la naturaleza y la humanidad del personaje. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) explica a través del uso de objetos que Ethan es un arquitecto, dándole más cualidades a su personaje para luego, una vez humanizado, obligarnos a clavar un puñal en su mano para mutilarse como pago por la vida de su hijo. Como narrarios empatizamos con su dolor (Bogost, 2011: 18). Al estar en estado de micro-offline lo alargamos para decidir si realmente nos apuñalamos porque como actantes nos cuesta ejercer esta elección.

Escenarios: los escenarios también sirven para colaborar en la enunciación de la naturaleza de los personajes y de la escena. Los personajes lo analizan, le recuerdan hechos del pasado e interaccionan con él.

Modelo de la narración de las interacciones de Heavy Rain

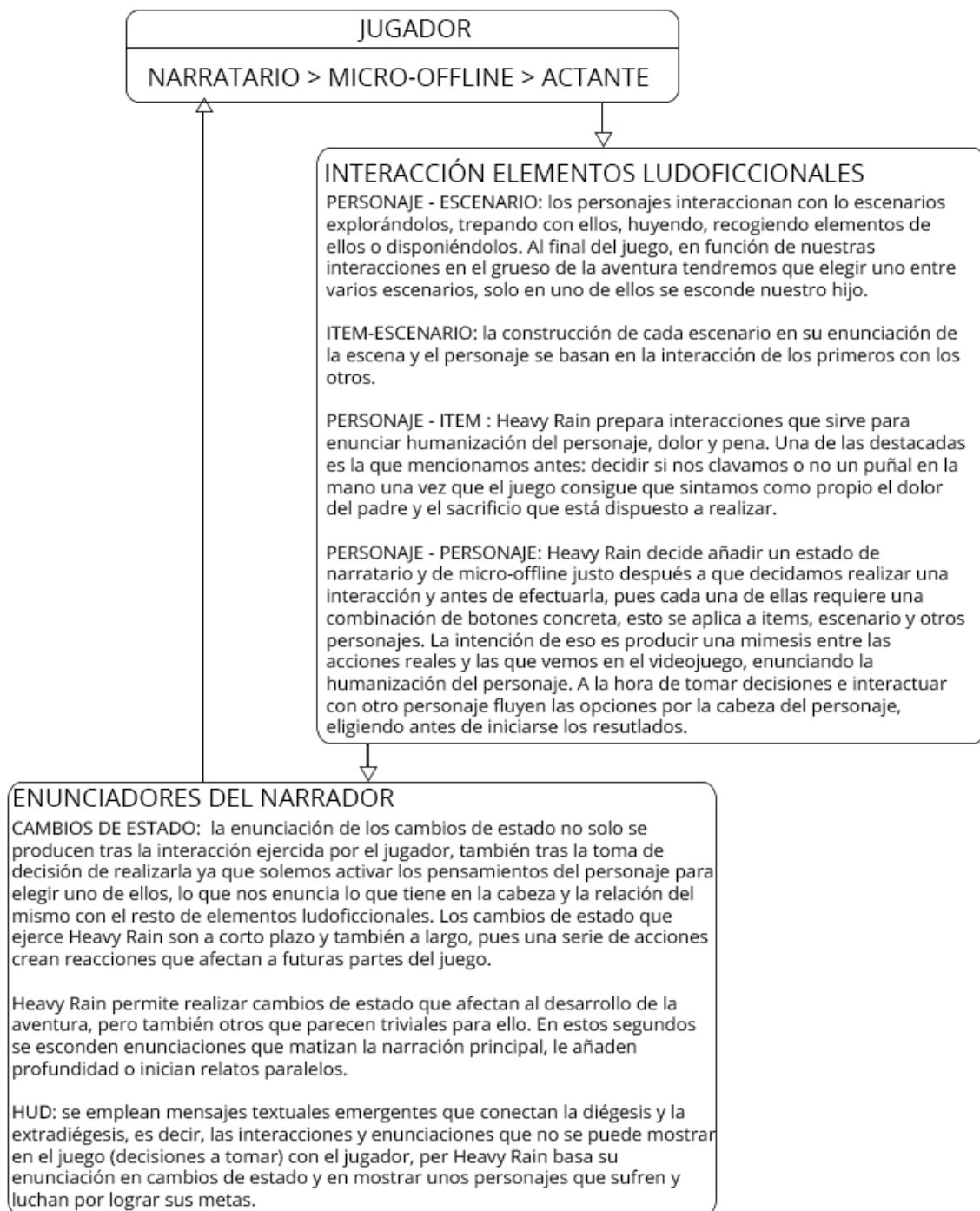


Figura 44. Modelo de la narraci3n de las interacciones de Heavy Rain (original del autor).

La aspiración de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) es provocar tanto unas interacciones como unas enunciaciones masoquistas gracias al uso de un estilo gráfico que se adentra en el valle inquietante (Aardse, 2014) todo lo que puede en pleno 2003. La certidumbre de las experiencias individuales contrasta con la incertidumbre de la construcción del juego, lo que matiza todas nuestras decisiones, acentúa la humanidad y soledad de los personajes y nos prepara como narratarios dispuestos a sufrir y para transitar por estados de micro-offline de los que es difícil salir. Las interacciones no dependen de unas reglas de juego concretas porque cada interacción depende de una ejecución o de otra, lo que pretende acercar también al valle inquietante a los personajes a través de la imitación de acciones que podemos realizar en el mundo real. Cabe señalar que la misma interacción realizada en dos momentos distintos de la aventura puede tener que ejecutarse de formas diferentes para representar la habilidad del sujeto en ese instante. Podemos encontrar una preexistencia de este concepto en *Another World* (Chachi, 1991), al llegar al final de la aventura queremos avanzar pero el personaje lo hace mucho más lento porque está herido. En esta ocasión se mantiene cómo se produce la interacción pero cambia la reacción del avatar, en *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) se modifican ambas cuestiones.

Conclusiones

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) combina la empatía que otorga un estilo gráfico cercano al valle inquietante y unas interacciones que persiguen la humanidad con lo humano, difícil y repleto de incertidumbre que resulta decidir. En oposición a este juego nos encontramos con *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012). Quantic Dream nos hace sufrir y sentir la violencia como algo a rechazar porque la experimentamos en nuestras carnes, unas con las que empatizamos. El título de Dennaton Games se aprovecha de la indefinición gráfica del píxel para deshumanizar a personajes y enemigos, de manera que no llegamos a apreciar los resultados de la violencia que desatamos. A través de uno u otro estilo gráfico se obtienen unas interacciones y unas enunciaciones diferentes.

46. Catherine

“El juego ético no es aquel que evalúa las acciones del jugador según sistemas morales predeterminados incrustados en el juego, sino aquel en el que las éticas de la experiencia de juego y todos sus elementos se reflejan en el diseño de juego, en la experiencia de juego y en la comunidad.” (Sicart, 2009)

Catherine (Atlus, 2011) propone decisiones explícitas, implícitas, no conscientes y penalizadoras (Navarro-Remesal, 2015) para alterar el diseño de la experiencia que tenemos como jugador, como señala Sicart (2009), en un juego de interacciones en el que las ejecutamos y tras las que llegan unas enunciaciones en las que percibimos sus resultados. *Catherine* (Atlus, 2011) formula un espacio de juego basado en puzzles, uno que es una elaborada metáfora de interacciones para ordenar su mente y llegar al final a una conclusión. Intercala estas escenas con otras en la que se reduce nuestra faceta de actante y se acentúa la de narratario, pues buscamos opiniones de amigos, de Catherine y Katherine, dos mujeres distintas que expresan las dos decisiones que se pueden tomar ante una misma duda, y que nos hacen avanzar en la gran pregunta que encierra el juego: ¿la vida empieza o acaba con el matrimonio? (Navarro-Remesal, 2015), con una narración que lleva al jugador por los distintos puntos que le hace responder a ella y cada contestación asociada a la elección de una de dos mujeres.

Elementos ludoficcionales que conforman Catherine

Personajes: controlamos a Vincent siendo el que encarna la posibilidad de elegir acceder al matrimonio o seguir viviendo una juventud eterna. Katherine es su novia, la que le insta a dar el paso hacia la madurez. Catherine le sugiere con su sensualidad todo lo que se perderá si se compromete. A ellos se les suman los amigos de Vincent con quienes mantienen charlas, así como el dueño del bar, que se descubre como el constructor de los laberintos y rompecabezas por los que Vincent pasa para tomar su decisión. Además de los personajes principales en su faceta humana, Vincent se enfrenta a versiones deformadas de ellos, transformados por su opinión perversa de lo que quieren hacer con la cómoda vida que tiene. Se produce un símil entre Vincent y los carneros que pueblan el juego: todos somos un rebaño necesitados de guía y esclavos de decisiones que no podemos resolver.

Items: Vincent opera sobre el escenario de los laberintos verticales recogiendo elementos que le suman puntos y nuevas oportunidades para no morir. Se recurre a la obtención de una recompensa

en forma de puntos para caricaturizar la escena, para enunciar la capacidad de Vincent de sortear los propios acertijos de su mente o para banalizar las propias decisiones que hemos de hacer. A su vez se disponen para fomentar la rejugabilidad del título, ya que se nos invita a repetir los escenarios optimizando nuestra escalada. Los escenarios cuentan con una permeabilidad con los ítems, pues los manipulamos como bloques para reconfigurarlos, asirnos a ellos y seguir ascendiendo.

Escenarios: los escenarios cotidianos, principalmente el bar en el que charlan Vincent y sus amigos, y su casa, contrastan con los laberintos por los que Vincent asciende en un choque entre la realidad y las pesadillas del protagonista que se influyen mutuamente.

Modelo de la narración de las interacciones de Catherine

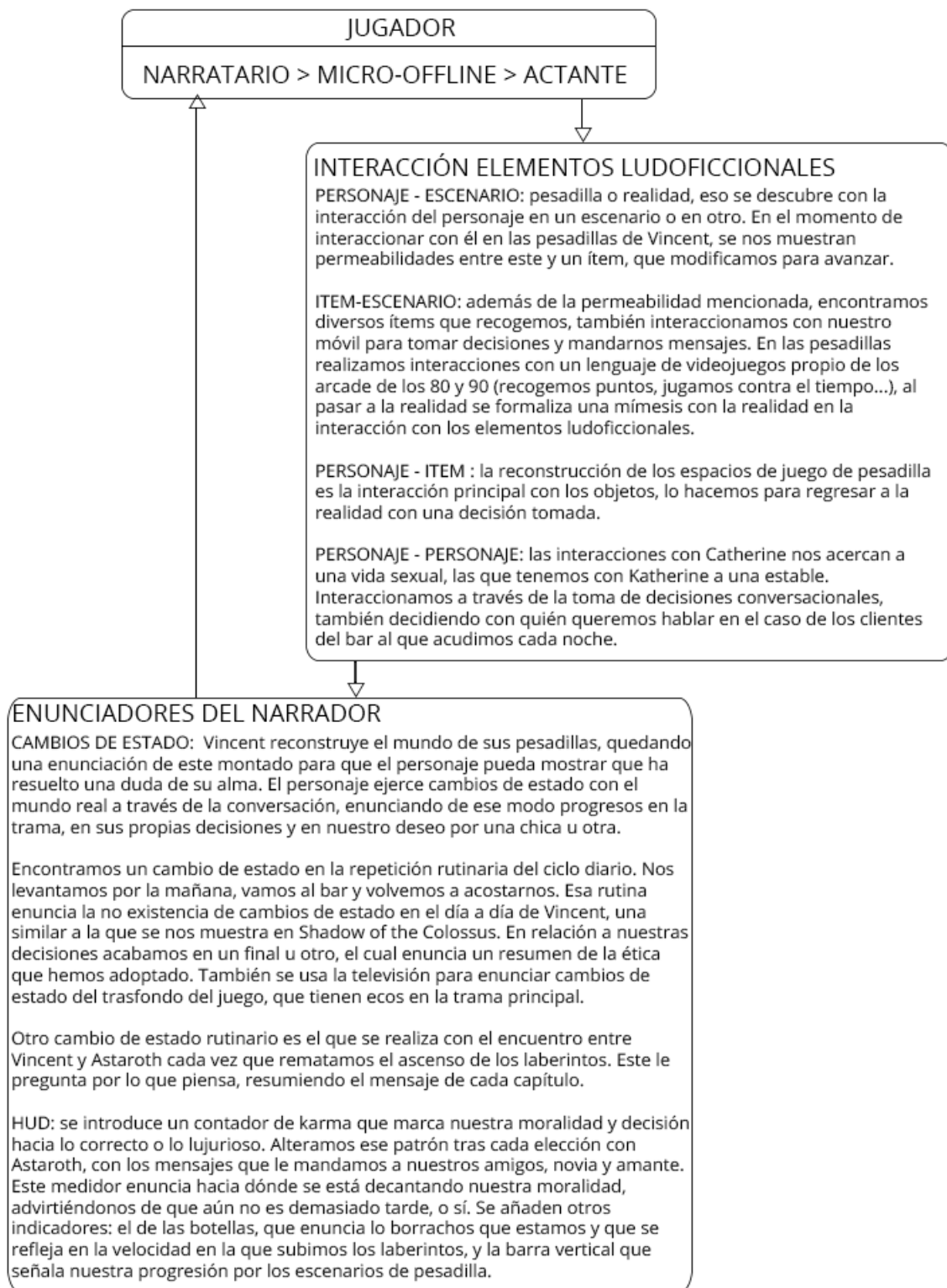


Figura 45. Modelo de la narración de las interacciones de Catherine (original del autor).

Catherine (Atlus, 2011) usa el lenguaje videolúdico para las interacciones en las que la psique de su personaje avanza configurando una partida propia de máquina arcade. Para hacer más obvia esta metáfora instala una máquina recreativa en el bar al que acudimos en la vida real noche tras noche. Los contadores de puntos, los premios por ascender y el tiempo que se agota introduce una urgencia que afrontamos como actantes, recibiendo enunciaciones al llegar a su remate final en el que toda esta partida se transforma en un mensaje: ella está embarazada y no sabes qué hacer, se acerca el día de decidir si quieres casarte, quieres acostarte con ella pero amas a otra mujer... Existe una rúcula con este mundo de pesadillas y en el mundo real: el encuentro de Vincent con el confesionario. Él acude con unas interacciones que son las que tendremos en la realidad: caminar y hablar, recibiendo la enunciación final de lo que hemos vivido a través de una respuesta que damos. Existe otra articulación entre el mundo real y el imaginario: el bar, otro encuentro de reunión también presidido por otro demonio que esconde bajo la piel del bar-man.

Catherine (Atlus, 2011) ofrece dos gruesos jugables diferenciados que nos hace alternar entre una frenética carrera en la que sentimos que la vida nos devora y otra en la que nos sentamos a reflexionar. El propio conjunto del juego y de sus ritmos es un gran ciclo de narratorio, micro-offline y actante, con un Vincent que recibe información, reflexiona sobre ella y luego se ve obligado a actuar.

Conclusiones

Heavy Rain (Quantic Dream, 2010) nos hace interaccionar perseguidos por la tensión y temiendo las consecuencias de nuestras elecciones a través de un sistema gráfico cercano al realismo de su contexto. *Catherine* (Atlus, 2011), por su parte, no plantea elecciones como tales que nos llevan a consecuencias, sino más bien a la configuración del avatar a través de sus elecciones morales, introduciendo escenas en las que, tomando enunciaciones jugables propias de un sistema arcade (puntos, urgencia, premio por recoger items secundarios como en *Pac-Man* (Namco, 1980), se construye el crecimiento personal del jugador. De nuevo, tanto las interacciones que realizamos como las enunciaciones son distintas en función de las sugerencias de los lenguajes empleados y del estilo gráfico elegido.

47. Hotline Miami

En varias ocasiones hemos mencionado el empleo de las ganas del jugador de llegar al final del nivel y jugar para sumergirnos en interacciones de enunciación ambigua. *Braid* (Blow, 2008) recurre a interacciones que evocan a *Super Mario Bros* (Nintendo EAD, 1985) para que las juguemos sin cuestionarnos las enunciaciones que se reciben. Por su parte, *Catherine* (Atlus, 2011) nos hace evocar una jugabilidad de máquina arcade para que trepemos por la mente de Vincent con la intensidad de un *Tetris* (Pázhitnov, 1984), siempre preocupados de que el puzzle nos haga perder. También hemos hablado de la relevancia de la elección de un aspecto gráfico u otro para que las interacciones enuncien de un modo u otro. *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) recurre al valle inquietante (Brenton, Gillies, Ballin, Chatting, 2014) para que comprendamos lo doloroso que es que un personaje se clave un puñal en la mano. *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) se aprovecha de la herencia de los juegos de acción pixelados de enemigos genéricos para transmitirnos un terrible mensaje al final: disfrutas matando. En un videojuego matamos y disparamos si podemos hacerlo, y en un título formulado con píxeles deshumanizamos a nuestras víctimas, con lo que hacerlo es más fácil, hasta que al final el juego te descubre que has derramado sangre de humanos y que lo has hecho por el mero placer de hacerlo.

Elementos ludoficcionales que conforman Hotline Miami

Personajes: los rostros indefinidos de los personajes contrastan con los primeros planos del trabajador de la tienda y del resto de establecimientos que nos encontramos, que es el mismo retrato, pero creemos que es distinto o que da igual, porque es un videojuego con inspiración ochentera. Los enemigos genéricos tampoco tienen rostros, y los matamos a cientos. Al llegar a los tramos finales de la aventura nos encontramos con tres personajes que sí tienen cara porque llevan puestas máscaras, y estos nos cuestionan sobre por qué hacemos lo que hacemos, que hemos matado por matar porque nos gusta hacerlo. Nuestro héroe también viste estas mismas máscaras, de este modo entendemos que ellos y nosotros somos iguales.

Ítems: las armas y la máscara son los principales objetos del juego. Las máscaras contienen una permeabilidad con el personaje, ya que al ponérselas adquiere las cualidades que estas le confieren. El personaje con la máscara se convierte en un animal, en tanto que no tiene ética humana y solo puro instinto. La máscara nos deshumaniza aún más.

Escenarios: contrasta el diseño vacío de los personajes con los detallados escenarios. Este contraste

refuerza la idea de que la vida humana que arrancamos a disparos no vale demasiado.

Modelo de la narración de las interacciones de Hotline Miami

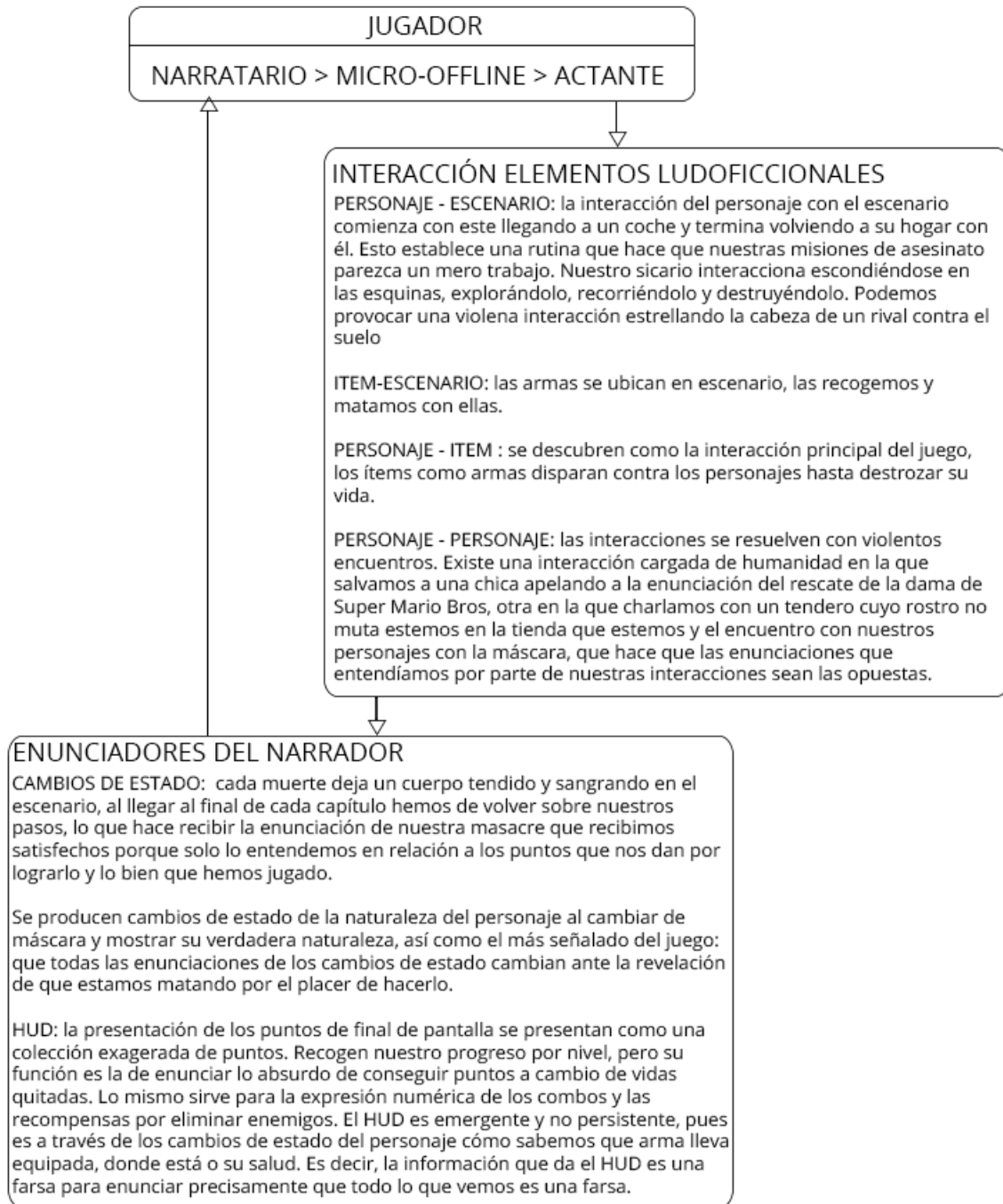


Figura 46. Modelo de la narración de las interacciones de Hot Line Miami (original del autor).

Los difusos píxeles expresados como en este juego se pueden emplear para conseguir interacciones con una enunciación que nos requiera lo mínimo en nuestro estado de micro-offline, pues el juego solo nos pide que matemos sin más nivel tras nivel. *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) nos hace pasar por el ciclo de la narración de las interacciones como narratarios incompetentes hasta que nos revela la verdad, nos hace matar para luego decirnos que hemos matado, que no hemos estado “solo jugando”. Eso crea una repulsa hacia nuestras acciones que puede ser tan poderosa como el malestar que sentimos en *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) al ver cómo Ethan se clava un filo en su brazo. De esta manera comprobamos cómo se puede lograr llegar a enunciaciones empáticas a través de distintos estilos gráficos, también a diferentes giros en la narración con la colaboración de un tipo de interacciones u otras. Las de *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) son sencillas y directas: apunta y dispara, construyendo a un personaje ágil y violento. Las de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) son concienzudas y humanas y las de *Catherine* (Atlus, 2011) exigen pausarnos para mover los bloques y poder avanzar en nuestras pesadillas. Distintas interacciones, distintas enunciaciones, distintos estilos gráficos pero el mismo modelo de la narración de las interacciones.

Conclusiones

Hotline Miami (Dennaton Games, 2012) prepara unas interacciones rápidas, fácilmente comprensibles y directas que nos invita a centrarnos a ellas y a ser un jugador al que no se le exige mucho como narratario, al principio del juego. En el siguiente videojuego vemos como en *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) se persigue lo contrario: frenar la interacción del jugador alargando su estado como narratario y también de micro-offline, lo que altera las futuras enunciaciones.

48. The Walking Dead

The Walking Dead (Telltale Games, 2012) es una aventura lineal que se basa en la construcción de constructo jugable de *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), solo que optando por un conjunto gráfico cartoon hecho en cell-shading y dándole el control solo a un personaje. El grueso de la historia se centra en empatizar con Clementine siendo Lee, hasta el punto que todas las decisiones que tomamos en el juego son para protegerla a ella. La ética e incluso nuestra propia vida como avatares dejan de importar con el fin de que ella perviva. *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) nos deja tomar decisiones a través de la elección de una u otra línea de texto pero recordándonos constantemente que cada decisión tiene repercusiones. Es así cómo se nos enuncia que el mundo es un lugar peligroso hasta el extremo de desear sacrificarnos con la que ya consideramos nuestra hija.

Elementos ludoficcionales que conforman The Walking Dead

Personajes: controlamos a Lee, que en los primeros compases de juego se cruza con Clementine. Desde ese mismo momento nos encariñamos de la pequeña y decidimos protegerla puesto que el mundo está infestado de zombis. Además de estos, se presentan otros enemigos en forma de humanos y también de compañeros de viaje.

Items: tenemos que recorrer escenarios y recoger una suerte de elementos que interaccionan con otros para solucionar puzzles y seguir avanzando, también contamos con armas y balas.

Escenarios: *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) es un viaje de carretera hacia un lugar libre de no muertos. La transición entre escenarios enuncia este recorrido, también el grado de precariedad de los personajes.

Modelo de la narración de las interacciones de The Walking Dead

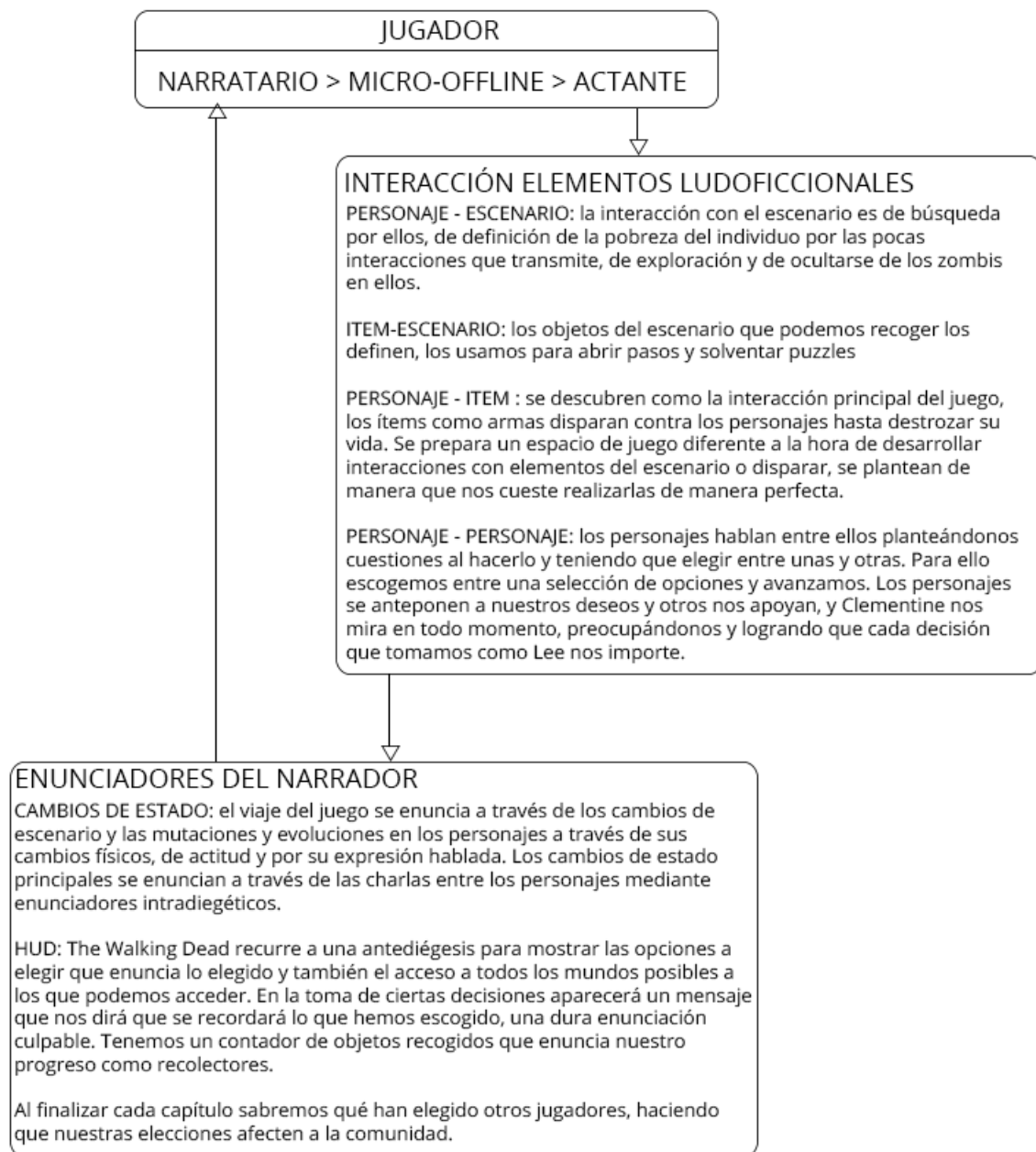


Figura 47. Modelo de la narración de las interacciones de The Walking Dead (original del autor).

Destacamos la construcción del estado de micro-offline, que en *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) cuenta con un espacio propio. Tras ejercer como narratarios para recoger una enunciación de la narración se nos da un lapso controlado por un contador de tiempo para que decidamos, cosa que finalmente hacemos como actante. Tras esta interacción, los enunciadores vuelven a emitir, bien a través del HUD, bien en forma de cambios de estado una nueva secuencia que recibimos como narratarios.

Conclusiones

The Walking Dead (Telltale Games, 2012), como también hace *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) apela construir una relación de empatía entre el personaje jugable como avatar y otro personaje de la diégesis. Se nos otorga un poder superior a este y en esa desigualdad surge la necesidad de protegerlo, lo que propulsa la narración de las interacciones, siempre con la incertidumbre elevada por lo que le pueda pasar a Clementine.

Además, se nos enuncia constantemente que no somos los perfectos protectores: todos los supervivientes están en nuestra contra, no tenemos toda la información necesaria para tomar decisiones perfectas, y cuando ejercemos interacción contra otros enemigos las mecánicas de disparo y de golpeo son torpes, preparadas para que fallemos y sintamos que Clementine no está del todo a salvo con nosotros, pero al a vez somos los únicos que la podemos proteger. A través de la inseguridad de Lee llegamos a conocer a Clementine, enunciación tras enunciación. En *Gone Home* (Fullbright, 2013) encontraremos otra forma de construir narración y llegar a conocer a los personajes a través de otros usando los ítems.

49. Gone Home

Gone Home (Fullbright, 2013) prepara una narración no lineal que continúa y se forma con la recolección de varios ítems, con un personaje protagonista que evoca recuerdos al examinarlos. Al referirnos a los cambios de estado en presencia del jugador nos encontramos con cómo la sucesión de distintos escenarios componen un enunciador para señalar el progreso de un viaje, también como la mejora de la salud o la llegada de la vejez de un personaje son enunciadores, pero hemos encontrado muchos enunciadores en los ítems. *Gone Home* (Fullbright, 2013) nos lleva a través de un viaje por una pequeña casa repleta de elementos que le recuerdan a Kaitlin, la protagonista de la aventura y a quien encarnamos, a sus padres y hermana. A medida que exploramos la casa vacía descubrimos distintas narraciones de cada miembro de la familia, que a la postre componen la narración total del título.

Pero el jugador puede prescindir de varios de estos ítems, quedarse con la narración a medias pese a entenderla completa y llegar al final de la aventura solo con porciones de la misma. La misión de *Gone Home* (Fullbright, 2013) es encontrar todos los enunciadores del juego, pero esa nunca lo es realmente pues el juego no nos la propone, solo que descubramos por qué no hay nadie en casa.

Elementos ludoficcionales que componen *Gone Home*

Personajes: Controlamos a Kaitlin pero en ningún momento vemos a ningún personaje, solo en fotos y en descripciones. Conocemos a Kaitlin a través de lo que ella misma opina de sus padres y de su hermana al escudriñar en su antiguo hogar.

Items: los objetos que encontramos en el juego no son potenciadores ni ofrecen recompensa sino enunciación. Kaitlin compone una narración enunciando cambios de estado al revisar las fotos, cuadernos, cassetes y bienes que decoran o se esconden por la casa.

Escenario: la casa de Kaitlin es el único escenario de juego, dividido en distintas secciones que recorreremos. Las salas se embargan de penumbra para dotar a la exploración del espacio de un halo de misterio. Cada estancia, por su decoración y la disposición de sus ítems consiguen reflejar al dueño o habitante principal de la misma.

Modelo de la narración de las interacciones de Gone Home

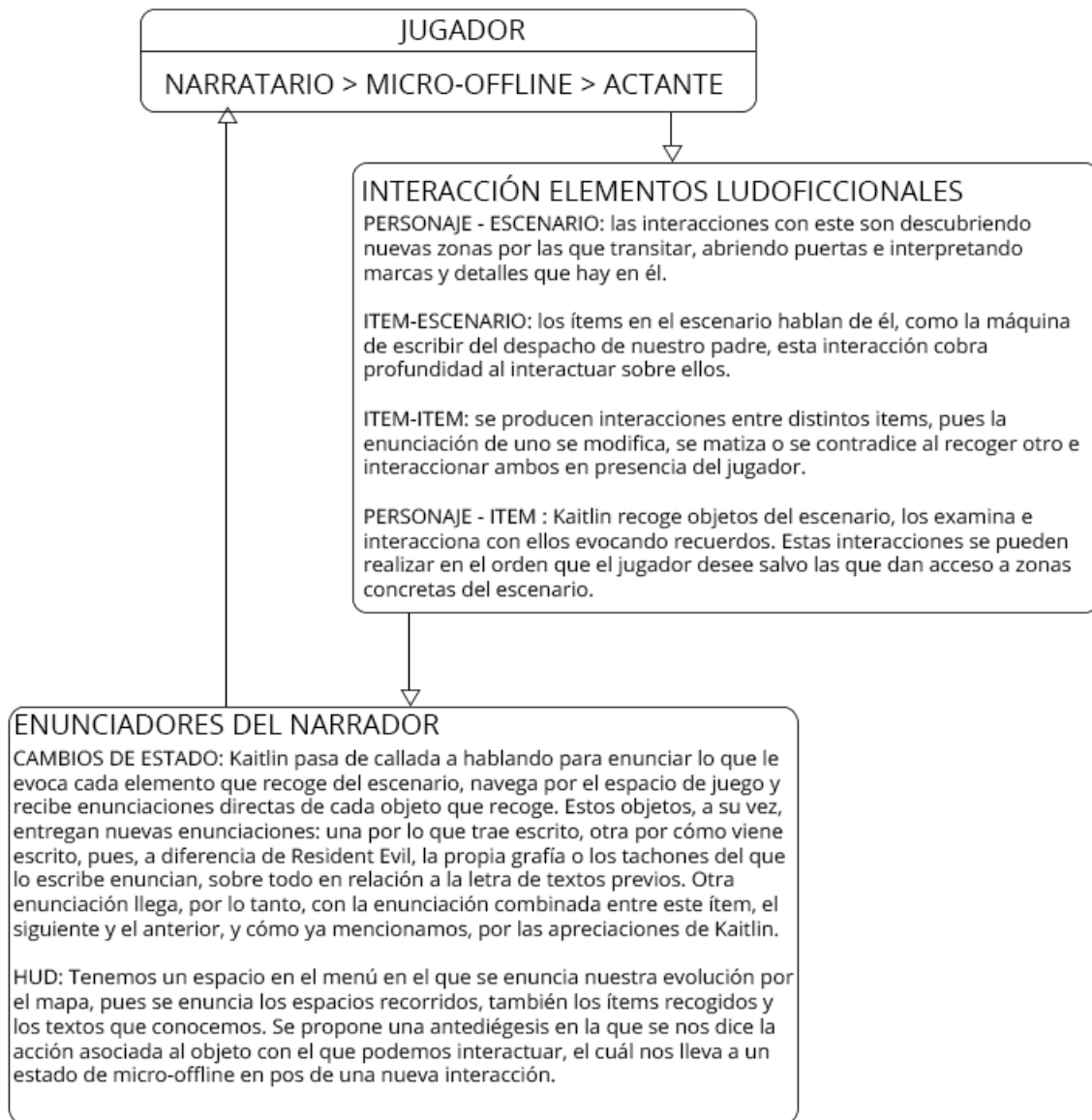


Figura 48. Modelo de la narración de las interacciones de Gone Home (original del autor).

Gone Home (Fullbright, 2013) se presenta sin pretensiones de poseer una historia, pero Kaitlin necesita saber por qué su casa está vacía. Tras ello, inicia una búsqueda por su hogar, curiosa, localizando distintas narraciones que ella misma construye al buscar objeto tras objeto. El título de Fullbright nos recuerda a Murray y a su narrativización de *Tetris* (Pázhitnov, 1984), pero en este caso es un personaje dentro del juego el que construye dicha narrativización, transportándose luego al jugador a través de cambios de estado ordenados. Esta exploración del espacio de juego para construir una narración sin una historia en juego; o más bien una reconstrucción, y el uso intensivo de items para lograrlo son las claves que fundamentan *Gone Home* (Fullbright, 2013) y que vemos también en *Dark Souls II* (From Software, 2014)

Conclusiones

Existen otros títulos de esta década que exploran la construcción de una narración sin historia clara de antemano o sin un héroe con un deseo o meta que alcanzar. Estos invitan al jugador a iniciar la partida y a producir el ciclo de la narración de las interacciones por el mero deseo de jugar, por contar con interacciones interesantes que nos llevan a la ejercitación de una libertad interesante (Pérez Latorre, 2015:120) y por unas enunciaciones cargadas de intención, que a la postre construyen narración mediante la reconstrucción de los hechos pasados, por orden, o a través de la concatenación de sucesos que se producen a lo largo de la partida. El tipo de interacciones que propone *Gone Home* acogen la preparación de una narración en la que el usuario participa como viajando por un museo (Mihura, Barneche, Hernández, 2013) en relación a sus intereses o características del jugador, dándole una acorde a sus necesidades. Además de *Gone Home* (Fullbright, 2013), que fundamenta la construcción de su narración en los ítems con una Kaitlin que se descubre como una enunciación autodiegética, nos encontramos *The Stanley Parable* (Wreden, 2013) que lo hace a través de una enunciación intradiegética con un orador que reacciona a nuestras interacciones con el escenario pero sin que tengamos un fin claro por el que jugamos como personaje jugable, sí como jugadores que desean explorar una diégesis. *Papers, Please* (Pope, 2013) presenta a un funcionario de aduanas, una ristra de personajes que intentan cruzar la frontera y una familia que alimentar, tampoco hay una historia, solo la necesidad de acudir a nuestro puesto de trabajo, realizar interacciones y recibir la serie de enunciaciones que desatan, componiendo así una narración a través del narrador global o meganarrador que los aglutina. Ese tipo de narración es la que se traslada a *Dark Souls II* (From Software, 2014), el videojuego con el que llegamos al final de nuestra etapa de análisis.

50. Dark Souls II

Llegamos a la conclusión de esta tesis con la secuela de *Dark Souls* (From Software, 2011) y también de *Demon's Souls* (From Software, 2009) si nos referimos a su concepto jugable y narrativo. Para el objeto de este trabajo podríamos haber elegido cualquiera de los tres, pero hemos preferido reservar un capítulo de esta serie para el final por resumir en un solo juego muchos de los factores que hemos hablado y que rodean al modelo de la narración de las interacciones. *Dark Souls II* (From Software, 2014) no presenta una historia al uso, no iniciamos nuestra aventura a través del camino del héroe clásico, no tenemos una meta cuyo alcance salve un mundo o restaure el estado inicial de un conflicto previo, y no se nos describe al principio del juego nuestras motivaciones. Al jugar a *Another World* (Chachi, 1991) entendemos que tenemos que avanzar pues somos una persona no invitada que entra en otro mundo, en *Super Mario Bros.* (Nintendo EAD, 1985) tenemos un marcador de puntos y de mundo que sugieren que avancemos, con una historia de fondo que habla de una princesa a rescatar, pero en *Dark Souls II* (From Software, 2014) se ocultan los motivos de nuestra llegada a una tierra que no conocemos y nunca se revelan verdaderamente si no nos esforzamos en buscarlos.

El videojuego es agresivo con el que está a los mandos, recordando en el salto de jugador a avatar al de *Dragon's Lair* (Cinematronics, 1984), teniendo que recurrir a un continuado ensayo y error para no morir y tener que reiniciar la partida. Las interacciones de *Dark Souls II* (From Software, 2014) se vuelven interesantes solo para los jugadores que acogen el reto de aprender y aceptar un sistema de reglas de juego que en ocasiones puede percibirse como injusto, pues muchos de los enemigos menores pueden eliminarte con un par de golpes de espada. El comienzo de la narración ha de ser interpretado por el jugador al recibir la enunciación en ítems, escenarios y personajes, pues la escena cinemática inicial tan solo construye el trasfondo del mundo de juego. En ese sentido, *Dark Souls II* (From Software, 2014) es similar a *Gone Home* (Fullbright, 2013) pues oculta textos en el interior de sus ítems que recolectar y saber ordenar para conseguir la enunciación adecuada. Esto nos lleva a la cultura de cada narratorio, pues unos pueden interpretar que no existe una narración en el juego más allá de la que enuncia su progreso por el mundo de juego, mientras que otros podrán comprender la rica narración fragmentada en partes que habla de la evolución de su trasfondo, de sus personajes y de nosotros como avatar en un mundo de juego que definitivamente nos necesita para restaurar un estado inicial del que finalmente somos conscientes.

Recurriendo a los premios cuantitativos de *Pong* (Atari, 1972), *Xevious* (Namco, 1982) o *Spave*

Invaders (Taito, 1978) contamos con un contador de almas que nos premia cada vez que eliminamos a un personaje, y sirviendo como motivador de la interacción y continuación de la narración de las interacciones como actantes de mayor calidad, nos insta a seguir matando enemigos sin morir, pues al hacerlo perdemos todas nuestras ganancias. En *Pac-Man* (Namco, 1980) comprobamos cómo la presencia de cerezas en pasillos distintos por los que transcurrimos nos instan a desviar nuestro rumbo para obtenerlas. *Dark Souls II* (From Software, 2014) realiza un proceso similar, llevando al jugador a zonas más dificultosas u ocultas para obtener nuevos ítems, que a la vez nos hacen encontrarnos con nuevos enunciadores y con premios con los que mejorar nuestras capacidades jugables. De esta manera se combina la recompensa de *Donkey Kong* (Nintendo EAD, 1981), con sus puntos vestidos como almas obtenidos con nuestros logros, de *The Legend of Zelda* (Nintendo EAD, 1986) al conseguir equipo que nos hace capaces de avanzar por la aventura, y de *Maniac Mansion* (LucasArts, 1987), porque al conseguir este nuevo equipo recibimos nuevas enunciaciones que hacen progresar el discurso del juego. Estos objetos hacen de nuestras interacciones unas interesantes, motivan que el ciclo de la narración de las enunciaciones avance con un actante interesado en las recompensas que obtiene y también consiguen narratarios curiosos, pues cada arma tiene la capacidad de enunciar con un texto que leemos en ella al acceder a la misma a través del menú. Entendemos que el propio jugador enuncia lo que ve en cada objeto.

El videojuego no solo enuncia a través de sus ítems, también en la interacción de nuestro guerrero con los escenarios y los personajes. Como ejemplo, un botón. Tras recorrer el mundo de juego descubriendo todos los lugares por los que ha pasado el antaño poderoso rey Vendrick antes de caer presa de la oscuridad llegamos a su encuentro. Al hacerlo, nos enfrentamos a una criatura hueca, monstruosa y deforme que se opone a nosotros pero a su lado vemos sus ropas de humano, recogiendo con un encuentro el estado inicial y final de la narración de su vida. Esta versión terrible de Vendrick no nos ataca hasta que lo hacemos nosotros de manera insistente, lo que enuncia que está cansado y harto de batallar, ya que incluso cuando ataca lo hace torpemente, pero cuando acierta nos impacta con un poder terrible. Para llegar a esta comprensión como narratarios primero hemos tenido que recoger muchos ítems y comprender las enunciaciones ambiguas surgidas de la interacción previa de los elementos ludoficcionales a nuestro paso. Resulta interesante señalar que para llegar al final del juego y alcanzar los créditos finales no es necesario haber comprendido todo esto, podemos ser unos narratarios malísimos mientras como actantes seamos capaces, lo que muestra una vez más la flexibilidad de la relación entre narración e interacción que defendemos en este trabajo.

En *Dark Souls II* (From Software, 2014) encontramos un conjunto de decisiones que hemos de tomar, en base a ellas nos aliamos a diferentes causas y llegamos a un remate del juego u otro. El título de From Software no apela a nuestras emociones como *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) para que comprendamos que son elecciones duras, tampoco a recordarnos sus futuras consecuencias para complicar la interacción y dramatizar la enunciación como en *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), mas bien busca un estilo gráfico que no determina las consecuencias de nuestras elecciones, como hace *Hotline Miami* (Dennaton Games, 2012) y eleva la incertidumbre al hacernos preguntas vagas pero de consecuencias tremendas, una indeterminación que solo podremos minorar si somos buenos narratarios.

Elementos ludoficcionales que conforman Dark Souls II

Personajes: controlamos a un personaje que nace muerto y llega a un mundo de juego que le es ajeno. Nos encontramos con el Heraldo de la Esmeralda, en quien reposa la responsabilidad de recoger las almas cosechadas para que podamos subir de nivel. El arco principal del título consiste en viajar al encuentro del rey Vendrick y enfrentarnos a Nashandra, la mujer que le ha hecho sucumbir a la oscuridad y que nos manipula para rematar a Vendrick. Nos encontramos también con un conjunto de PNJ cuya aparición y enunciación varía en función de nuestras interacciones con ellos o con otros elementos ludoficcionales de la aventura.

Items: en nuestro viaje por *Dark Souls II* (From Software, 2014) nos encontramos con un amplio surtido de objetos potenciadores, de ataque y defensa, de vestimenta y de alteración de nuestras interacciones. Todos ellos esconden una enunciación, y la suma de varios de ellos, a través de sus enunciaciones componen retazos de narración. Esto es especialmente obvio en el caso de los sets de armaduras, que componen una enunciación ordenada entre cada una de sus partes. Para tener la narración completa hay que hacerse con todos los items del juego, ordenarlos por su orden cronológico siguiendo las pistas de nuestro avance por el mundo de juego, escenarios y personajes, y descubriendo así tanto lo que ha pasado antes de nuestra llegada al mundo de juego como después de ella.

Escenarios: Drangleic es el escenario principal del juego, pero en nuestro viaje recorreremos catacumbas y otras áreas que suelen ser mencionadas en los objetos que encontramos, de manera que sobre la narración previa a nuestra llegada superponemos la que nosotros mismos vivimos y que enuncia los cambios de estado y el HUD de la aventura.

Modelo de la narración de las interacciones de Dark Souls II

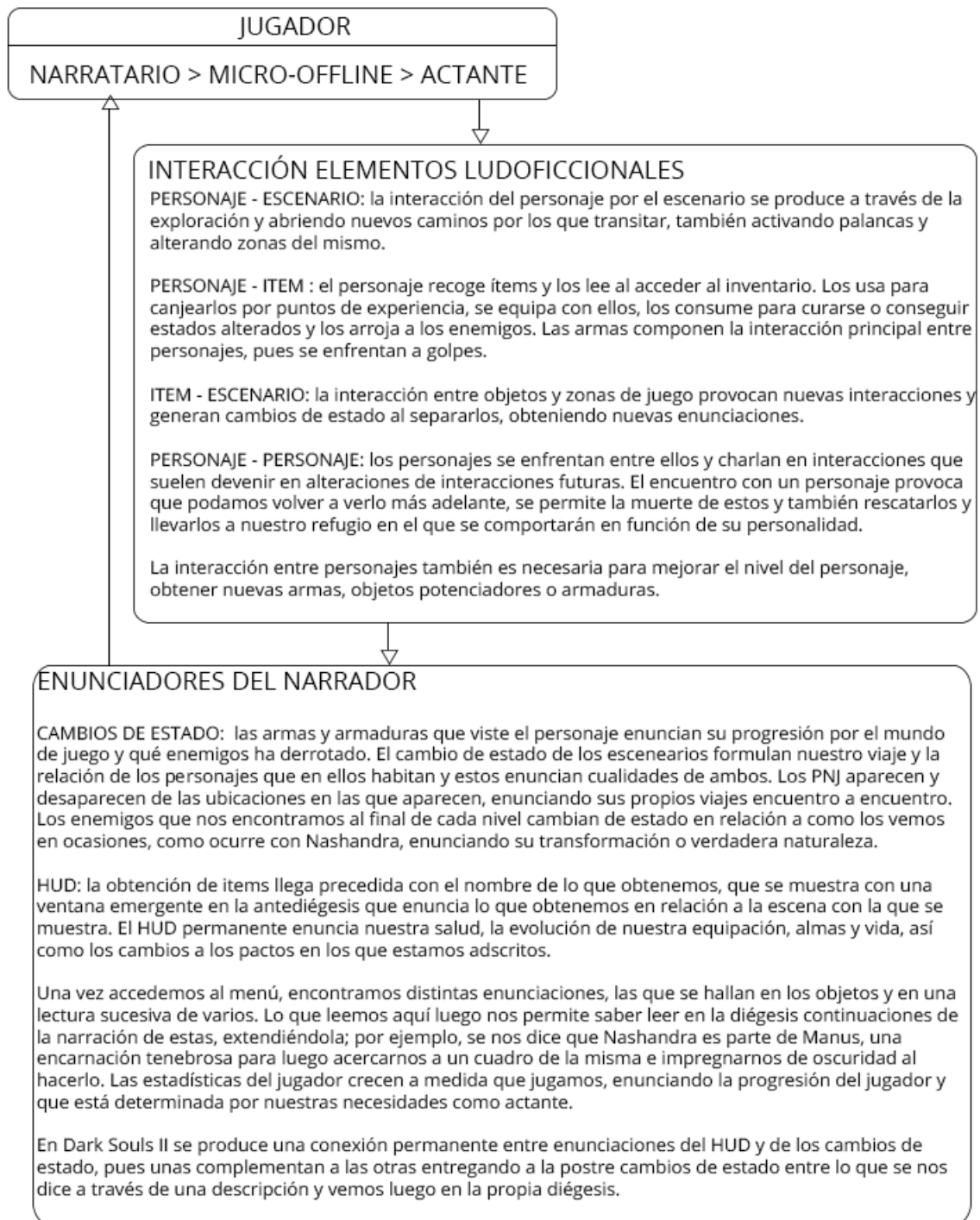


Figura 49. Modelo de la narración de las interacciones de Dark Souls II (original del autor).

Dark Souls II (From Software, 2014) combina sus enunciaciones a través del HUD (recordemos que no solo nos referimos al Heads Up Display, también a menús y antedíégesis emergentes) con las que vemos en el mundo de juego a través de sus cambios de estado. Eso genera una narración que nunca acaba de desvelar todas sus incertidumbres. En *Gone Home* (Fullbright, 2013) podemos llegar a encontrar todas las respuestas necesarias si buscamos los items correctos, pero no en la saga Souls. Esa indeterminación es una que arrastra la serie y que se va solucionando capítulo a capítulo.

Conclusiones

Dark Souls II (From Software, 2014) recoge varias de las cualidades narrativas por las que es necesario estudiar el videojuego desde sus cualidades únicas. El flujo del juego avanza con una trama que no todos los que la disfrutan la encuentran totalmente, o ni siquiera la encuentran. La narración es difusa y requiere de un narratario capaz de montar las piezas de las distintas enunciaciones, requiriendo largos momentos de micro-offline para montar el puzzle y ser capaz luego de actuar como actantes convenientemente. Las distintas interacciones que realizamos en el título entregan enunciaciones ambiguas, lo que mantiene alta la incertidumbre y la vinculación con nuestro personaje, pues la inmersión se adquiere como exploradores de un mundo oscuro y violento.

Dark Souls II (From Software, 2014) concluye nuestro viaje por la evolución de la narración en presencia de la interacción con un relato difuso que depende tanto de un narratario como de un actante capaz y que distribuye sus enunciaciones por diversos puntos de su desarrollo, lo que de paso favorece la rejugabilidad del título. Ahora, con todos estos datos estructurados, pasemos a las conclusiones definitivas de nuestro trabajo: ¿funciona nuestro modelo de la narración de las interacciones para analizar la narrativa de un juego? ¿Es exacta nuestra definición del narrador? ¿La división de los estados del jugador como narratario, micro-offline y actante son los adecuados? ¿Cómo ha evolucionado la narrativa de nuestro medio pasada por la lupa de nuestro modelo?

V. CONCLUSIONES

51. Comprobando la validez de nuestra hipótesis

Recordando la hipótesis de este trabajo: “la narración en el videojuego se produce a través de la interacción de los elementos ludoficcionales siendo el jugador el actante de esta interacción, en primer término, y luego narratario de la misma, puesto que estas interacciones son recogidas por los enunciadores del narrador y entregadas a él en forma de narración. Llamamos al paso de narratario a actante: estado llamado micro-offline”, podemos decir que la hemos confirmado. Hemos repasado una serie de títulos icónicos que han aprovechado las cualidades narrativas de nuestro medio para formularse en relación a nuestro modelo. Repasamos ahora los distintas secciones de esta hipótesis para comprobar cómo quedan demostradas tras el análisis de nuestro sesgo lúdico, señalando también posibilidades para desarrollar futuras investigaciones en relación a lo aportado.

“La narración en el videojuego se produce a través de la interacción de elementos ludoficcionales...”

Estudiar la narración en presencia de la interacción implica relacionarlas y valorar la que se presenta en el videojuego como una relacionada con las acciones del jugador. Como hemos establecido, existen una serie de elementos ludoficcionales existentes que dan forma al marco ficcional del título y con la que se interacciona en función de las reglas de juego establecidas. La narración de las interacciones requiere una interacción por parte del jugador que genere un cambio de estado que quede recogida por un enunciador antediegético o diegético. Mario salta y un contador de puntos enuncia sus logros o el contador de vidas enuncia su muerte, los cambios de estado del escenario enuncian su evolución por el mundo de juego y una seta comida enuncia su progreso como individuo, y eso genera narración.

“...siendo el jugador el actante de esta interacción en primer término...”

Recordemos que mencionamos dos tipos de interacciones en esta tesis: las ergódicas y las triviales. Hemos comprobado cómo en ocasiones el juego nos hace pensar que estamos realizando interacciones triviales que a la postre resultan ser ergódicas, como nuestras decisiones en *Dark Souls II* (From Software, 2014) al hablar o no con un personaje que puede devenir en la enemistad de otro, o ser evidentemente ergódicas, como en *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) que así se manifiestan recordándonos que nuestras decisiones tendrán consecuencias en el futuro. Y también existen otras manifiestamente triviales, como la pulsación del botón start para iniciar la

partida de juego. Todas estas interacciones, triviales y no triviales, son las que motivan cambios de estado de diversos tipos, siendo el jugador el actante de las mismas por actuar sobre la diégesis en pos de alcanzar las metas que propone el juego. Para que nuestro modelo sea flexible para la hora de su análisis y también para los desarrolladores y diseñadores de narrativa no especificamos el tipo de interacción que es, haciendo mención y acentuando la existencia de las interacciones que parecen de un tipo y luego se descubren del otro, y cuyo estudio sería valioso para continuar con lo aportado por este trabajo.

“... y luego narratario de la misma”

El jugador se posiciona en esta dualidad, como actante o como narratario, en función de si realiza interacciones sobre el marco ficcional o si recibe la enunciación de sus acciones. Estas enunciaciones se pueden recoger de muy distintas formas, a través del HUD, menús o mensajes emergentes pertenecientes a la antediégesis, que para resumir llamamos sencillamente HUD, mediante cambios de estados manifiestos en la diégesis o en una combinación de ambas. La posición de narratario es la de recoger los datos entregados y entenderlos en comparación con otros dados en un tiempo distinto, lo que genera la narración del videojuego. En *Ultima IV* (Origin Systems, 1985) ejercemos cambios de estado en la diégesis. Cada paso se queda recogido en la antediégesis a la derecha de la pantalla y al lado de los anteriores cambios de estado. Tras actuar se nos entrega esta enunciación, que compone narración como hemos hablado al analizarlo.

Por el contrario, si nos referimos a *Another World* (Chahi, 1991), este enuncia solo a través de los cambios de estado de su diégesis, haciendo desaparecer de pantalla los enemigos que eliminamos, cambiando de escenario al avanzar, haciendo aparecer una pistola en nuestra mano, activando secuencias offline en otro plano de juego para enunciar un hecho... Tras realizar nuestro análisis evolutivo por la historia de los videojuegos hemos comprobado que es sencillo ver esta diferencia en *Colossal Cave Adventure* (Crowther, 1976) o *Space Invaders* (Taito, 1978) porque tras activar una interacción el juego se pausa durante un instante para que todos los elementos ludoficcionales se muevan, pero no es tan fácil apreciarlo en *Half Life 2* (Valve, 2004). Es por ello por lo que tenemos que diferenciar al actante y al narratario cuando no se le retira la interacción al jugador y sigue en estado online por la calidad de estas interacciones.

Un narratario que lo es, y que se propone ejercer como actante a la vez, compromete la calidad de su atención y solo desarrolla de manera idónea aquellas interacciones que le sirven para controlar la recepción de narración, como girar la cámara o caminar al lado de la persona que ejerce como

enunciador intradiegético del narrador. Por otra parte, el actante que pretende ejercer también como narratario compromete la calidad de sus interacciones, fallando al ejercer su control sobre el marco ficcional y no siendo ese actante capaz que necesitamos para nuestro modelo. Es por ello por lo que títulos como *Uncharted 2* (Naughty Dog, 2009) destina espacios de juego en los que se retira la necesidad de interactuar con plataformas o enemigos obligándonos a solo atender a un enunciador, incluso nos evitan correr. Por supuesto, el juego puede pedirle al jugador ser narratario pero decidir este ser actante en su lugar, en ese caso no tendríamos a nuestro narratario capaz.

Para defender este punto hemos señalado el uso de los distintos espacios del cerebro, los que se empelan para recibir información, para actuar y para tomar decisiones, comparándolo con el diseño del propio juego para que seamos de manera efectiva narratarios o actantes. A lo largo de este trabajo hemos analizado juegos en función tanto de sus interacciones como de sus enunciaciones del narrador, juntándolos por grupos y pudiendo comprender mejor la evolución de la narrativa de nuestro medio en base a nuestro modelo, pero el tratamiento de cada interacción singular en relación a su enunciación singular tendría que ser así, y es que nuestro modelo de análisis puede tratar tanto narraciones e interacciones en términos globales e individuales:

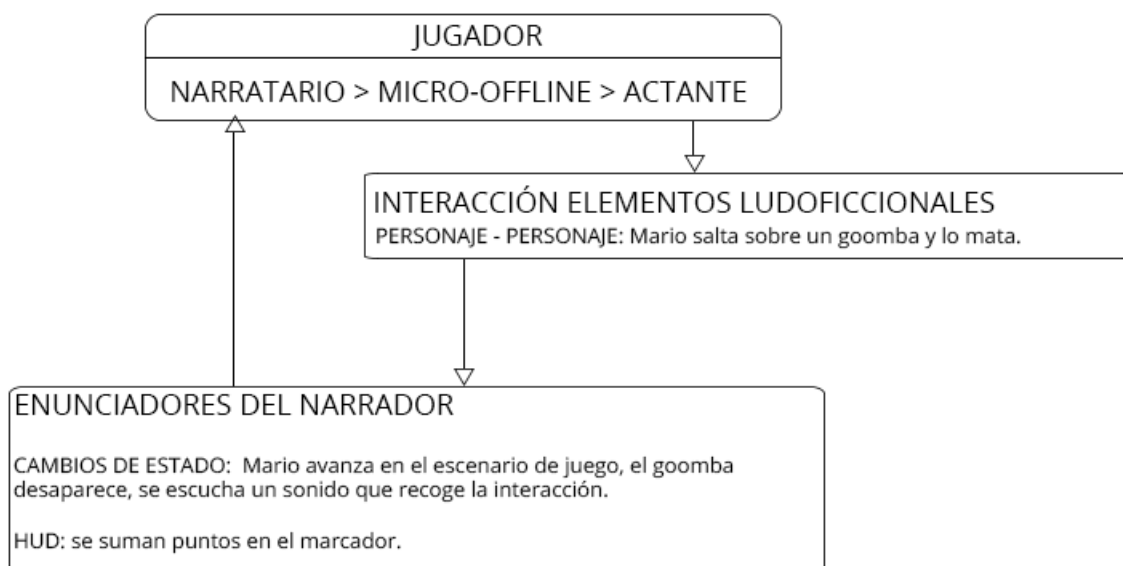


Figura 50. Análisis de interacciones y enunciaciones de manera independiente (original del autor).

Analizar los lapsos entre la realización de una interacción y la recogida de datos por los enunciadores para la posterior enunciación puede ser también objeto de estudio de futuras investigaciones, aportando luz sobre la manera temporal idónea de plantear estos tránsitos según

este modelo.

“... puesto que estas interacciones son recogidas por los enunciadores del narrador y entregadas a él en forma de narración...”

Parte de nuestro trabajo consiste en dirimir la presencia del narrador en un videojuego. Consideramos que en todo videojuego existe un meganarrador que se presenta en el título con muchas voces, con enunciadores que son los que finalmente analizamos y que convergen en una narración. Estos enunciadores, como decimos, se presentan en la diégesis y en la antediégesis o en una forma combinada de ambas. A lo largo de nuestra tesis hemos podido encontrarnos con enunciadores antediegéticos, que es el HUD en todas sus formas, los menús de juego y los mensajes emergentes. Tenemos también a los enunciadores intradieгéticos del narrador, en los que encontramos items, personajes y escenarios con la capacidad de enunciar y que no son el personaje jugable, como vemos en el caso de *Gone Home* (Fullbright, 2013) con sus objetos o los colegas que nos acompañan en *Catherine* (Atlus, 2011) cada noche cuando vamos al bar. En el caso de los enunciadores autodieгéticos señalamos a Ryo en *Shenmue* (Sega, 1999) y sus enunciaci3nes sobre lo que ha sucedido en el juego. *Deus Ex Machina* (Automata UK, 1984) cuenta con un enunciad3r del narrador heterodieгético por no estar presente en la diégesis, y por último los enunciadores homodieгéticos del narrador, que son los cambios de estado en sí que vemos en la diégesis, como los cuerpos de Ryu y Ken cayendo al suelo en *Street Fighter II* (Capcom, 1991). Siempre que se analice el narrador del videojuego proponemos un análisis que aglutine la totalidad de todos estos enunciadores, valorando luego la aportaci3n que hace a la narrativa del título. En funci3n de la ambigüedad de la narraci3n, de la falta o exceso de enunciadores o de sus ubicaciones se obtiene un grado u otro de incertidumbre y de inmersi3n. A partir de los enunciadores conocemos al narrador, y en funci3n de él las cualidades de la expresi3n de la narraci3n.

Siguiendo el modelo de narrador que planteamos en nuestra tesis, señalamos el siguiente ejemplo para definir y determinar al narrador de un videojuego empleando *Dark Souls II* (From Software, 2014):

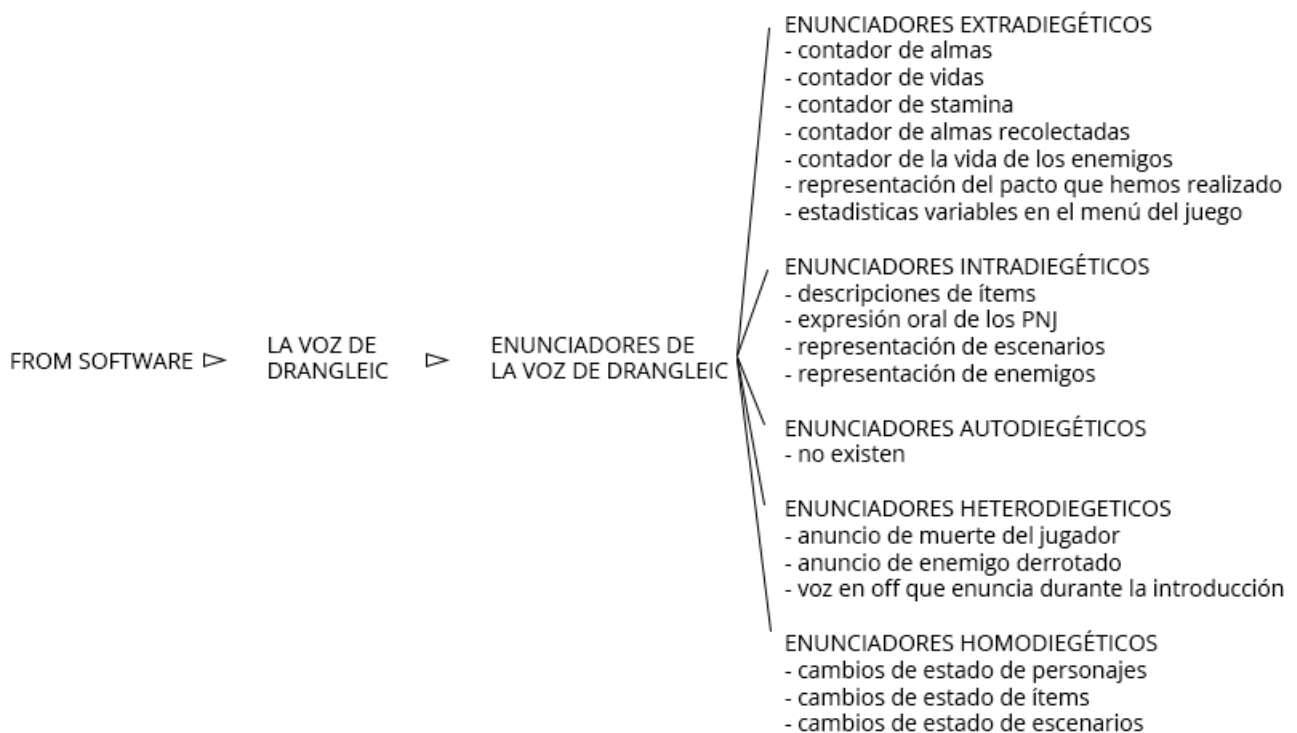


Figura 51. Modelo de estudio para el narrador (creación propia).

From Software es el diseñador del meganarrador de *Dark Souls II* (From Software, 2014) que determinamos llamándole “La Voz de Drangleic” y definiéndolo en relación a sus enunciadores. Un estudio exhaustivo de este narrador en relación a sus enunciadores puede ser objeto de futuras investigaciones.

“...y llamando al paso de narratario a actante: estado de micro-offline.”

Existe un instante en el que tomamos decisiones y hablamos con nosotros mismos tras recibir un mensaje, procesando la información antes de realizar una interacción. Como narratarios solo recibimos narración, para luego pasar a un estado de micro-offline en el que desconectamos nosotros mismos de la acción jugada y de la propia narración para sopesar lo vivido y actuar en consecuencia. En *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) se prepara un espacio propio para este instante en el que se nos pregunta qué decisión queremos tomar, pero en títulos como *Super Mario Bros.* (Nintendo EAD, 1985) encontramos este instante tras saltar con Mario, alterar los valores del HUD engrosando puntos al marcador y antes de aterrizar y pulsar el botón de correr. Este estado de micro-offline puede ser sugerido por la partida como vemos en *Mortal Kombat* (Midway, 1992) tras

una sucesión de combos en la que se apartan los personajes o al tumbar uno al suelo, provocado por el jugador y extendido el tiempo que le haga falta, como en *Braid* (Blow, 2008) en el que nos quedamos quietos intentando razonar la solución de un puzzle, o abiertamente recreado, como el caso ya mencionado de *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) o antes de realizar una acción de combate en *KOTOR* (Bioware, 2004). Diseñar este espacio de reflexión entre el narratario y el actante determina también la cualidad de la narrativa de un juego.

Es decir, la narrativa de un videojuego, su narración y el compuesto del jugador en el proceso puede ser analizado a través de nuestro modelo, uno que se muestra útil tanto para el diseño como para el análisis. Por supuesto, este modelo no excluye otros, pero se presenta como el idóneo cuando se quiere realizar un estudio narrativo en el que se pone en relación al jugador, a los elementos ludoficcionales existentes y al narrador entendido como un conjunto de uno o varios enunciadores. A lo largo de este trabajo hemos podido percibir diversos matices que colaboran en enriquecer este modelo de la narración de las interacciones, unos que recogemos en el siguiente árbol con sus correspondientes aplicaciones y cuyo estudio, en relación a nuestro modelo, pueden ser objeto de futuras investigaciones.

52. Evolución de la narrativa en videojuegos y elementos satélites a la narración de las interacciones

Nuestro modelo de análisis nos permite dilucidar las evoluciones en la narrativa de un grupo de videojuegos, relacionándolos entre ellos en función de cómo un aporte ha aparecido en otro pero añadiendo nuevos matices que lo enriquecen. En los siguientes gráficos especificamos diversas cualidades que son influyentes en la manera de realizar interacciones y de percibir las enunciaciones obtenidas en la narración de las interacciones, pues gráficos, manera de presentar al héroe, desarrollo lineal o no lineal, la presencia de una historia que articule las narraciones y las enunciaciones (azul), la no presencia de una historia y una narración de la partida con detalles que sirven para delimitar un trasfondo (amarillo) o una narración que conjuga la de la partida y la de una historia, colaborando ambas (verde) son factores cuyo estudio puede darnos una mayor comprensión de cómo profundizar en el estudio de la narrativa de nuestro medio. De este modo, y también a modo de conclusión, extendemos la valía de nuestro modelo también para analizar grupos de videojuegos entre sí, comparándolos para coger de ellos lo que nos interesa para aportar a nuestros títulos.

1970-1990

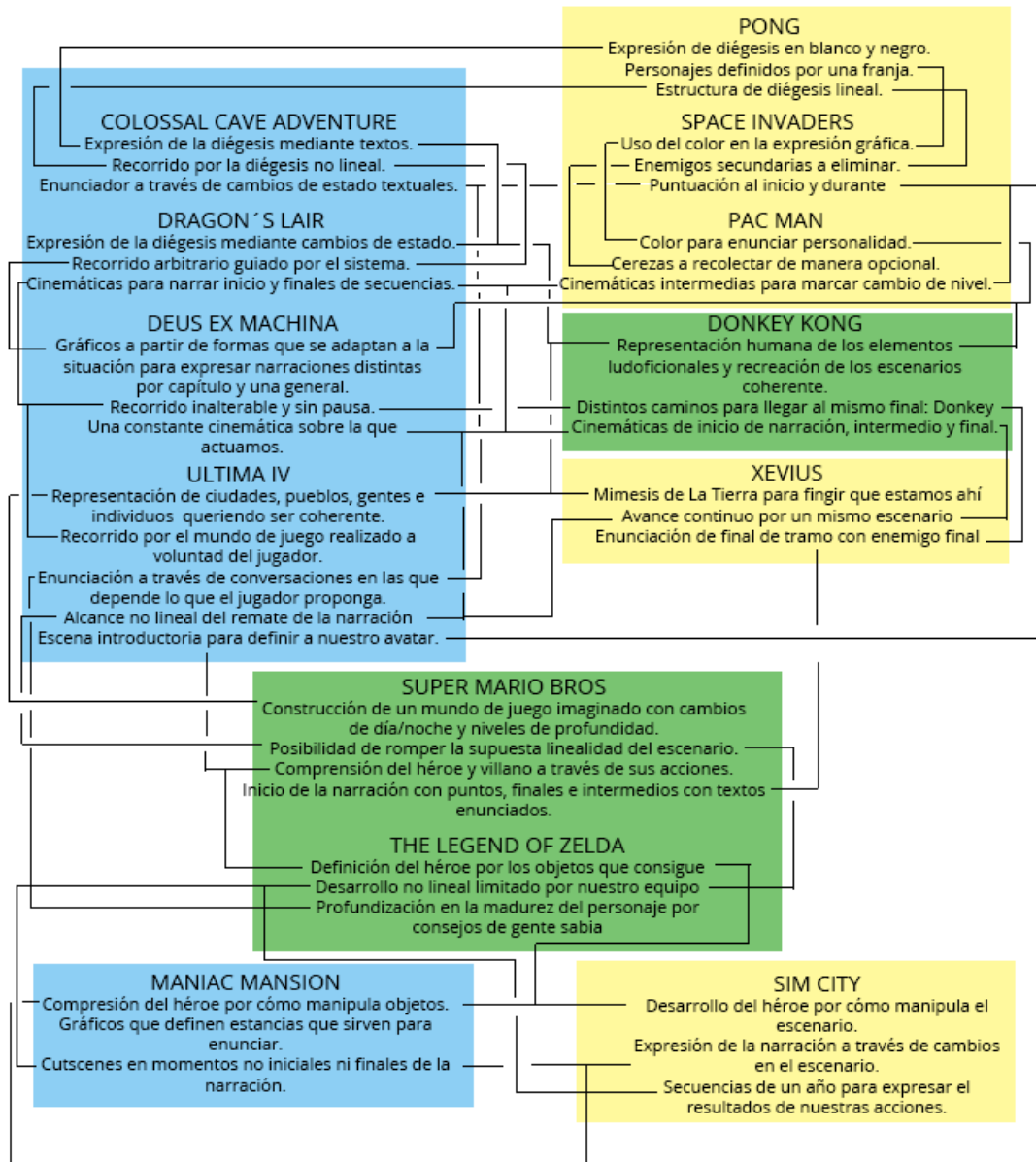


Figura 52a. Análisis comparativo de una muestra de videojuegos para extraer la evolución de sus propuestas narrativas en función de nuestro modelo de análisis (creación propia).

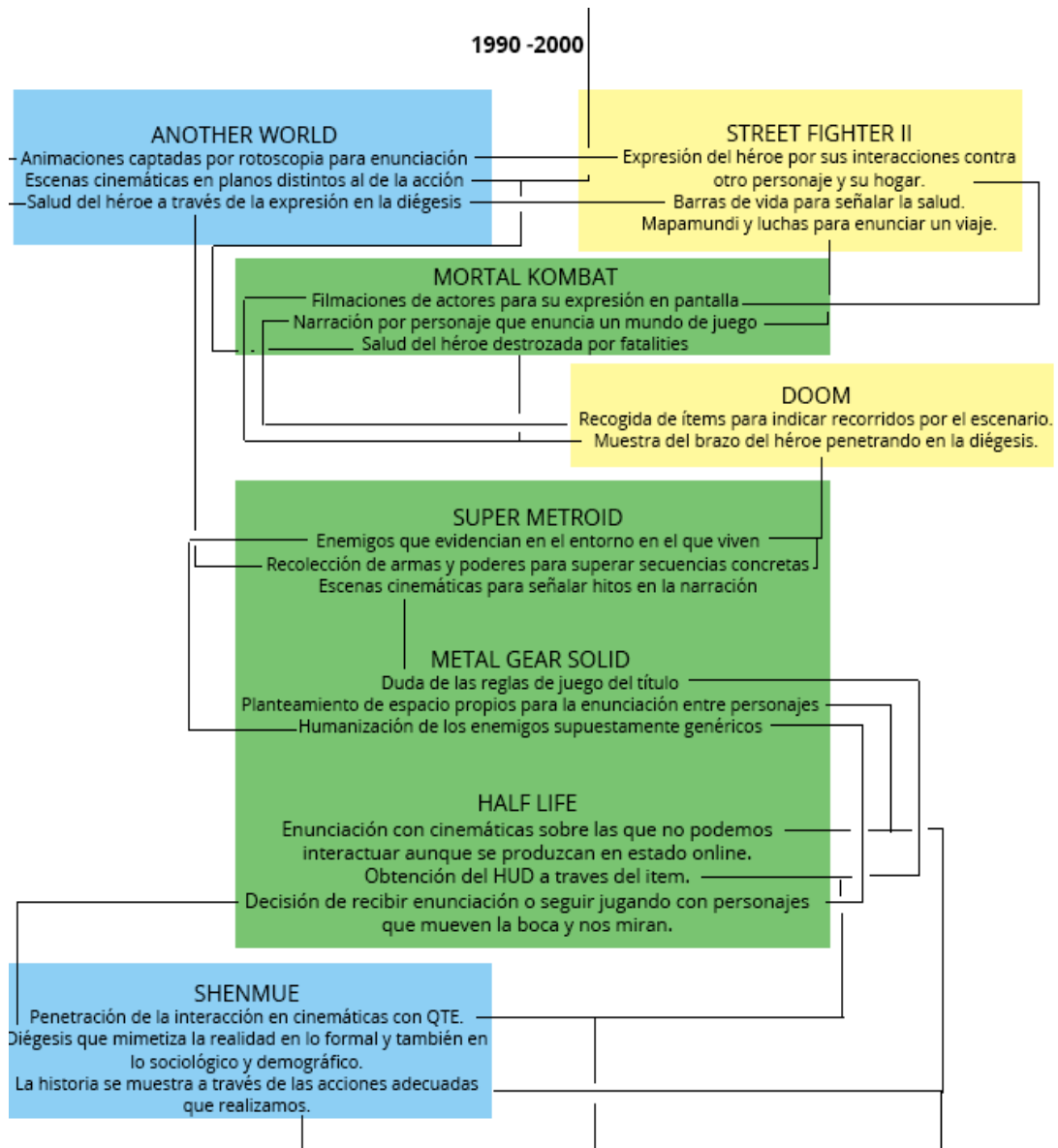


Figura 52b. Análisis comparativo de una muestra de videojuegos para extraer la evolución de sus propuestas narrativas en función de nuestro modelo de análisis (creación propia).

2000 -2014

THE SIMS

El jugador prepara la diégesis y al avatar, que luego tiene parte de la agencia para interactuar sobre él. Nunca tenemos del todo claro cómo va a reaccionar el personaje.

SILENT HILL 2

Desconocimiento del resultado de nuestras interacciones hasta el final
Enunciación de quién es el personaje en realidad solo en el final del juego

KOTOR

Definición del personaje según sus interacciones, conociendo los resultados de sus decisiones
Crecimiento del personaje según calidad del actante

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS

Crecimiento del personaje con la repetición de tareas.
Uso del coche como lugar de enunciación y actuación.
mimesis de la ciudad caricaturizando nuestras interacciones.

SHADOW OF THE COLOSSUS

Repetición de una acción con cambios de estado cada vez que la hacemos para hacernos sentir culpables.
Diégesis prácticamente vacía para sentir soledad.
Uso del lugar de retorno para enunciar.

PORTAL

En lugar de una historia se nos enuncia la deformada perspectiva de GLaDOS.
Empatía para que un item sea personaje.
Sucesión de salas con problemas que se hacen más complejos para señalar la evolución de la narración y el personaje.

BRAID

Relectura de las enunciaciones una vez han sido todas entregadas.
Recogida de las mecánicas de juego en la historia.
Emplazamiento de las enunciaciones de manera permanente en la diégesis, no en un HUD.

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

Se traslada al cuerpo del personaje cualidades del menú.
El personaje enuncia detalles que suceden en la partida.
Charlas con compañeros en espacios preparados para escucharlos.

HEAVY RAIN

Gráficos que aspiran al valle inquietante
Interacciones sádicas.
Desaparición del Game Over cambiando la narración para adaptarse a ello.

CATHERINE

Decisiones que tratan un problema moral de nuestra realidad.
Mecánicas jugables que expresan la evolución de un protagonista.
Avance de los días aportando la variable de la evolución del personaje.

HOT LINE MIAMI

Uso de la indefinición del píxel para deshumanizar a los personajes.
Mensaje que se burla de las preconcepciones de un videojuego y de un jugador: matas porque te gusta

THE WALKING DEAD

Aviso de que tus decisiones sí tienen relevancia.
Empatía entre personajes para sacrificarnos por él.
Diseño de un espacio micro-offline controlado por el tiempo, que se expresa.

GONE HOME

Disgregación de la narración en el interior de los ítems.
Evocación de la narración por el personaje jugable.

DARK SOULS II

Narración esparcida en ítems, escenarios y enemigos.
Incertidumbre elevada por no resolver el juego toda las preguntas que se formulan en él.
Decisiones que hay que tomar, carecemos de la información necesaria para tomarlas.

Figura 52c. Análisis comparativo de una muestra de videojuegos para extraer la evolución de sus propuestas narrativas en función de nuestro modelo de análisis (creación propia).

En esta reunión de los títulos que hemos empleado para nuestro análisis hemos comprobado la efectividad de nuestro modelo de la narración de las interacciones para comprender el flujo de la narrativa de nuestro medio. Reunimos también características que se encuentran en varios de ellos y que evolucionan o enriquecen su presencia en juegos posteriores; es decir, nuestro modelo sirve para determinar el corazón de la narración, cómo se mueve entre las fases del jugador y cómo se activa, y con ella se abren los campos en pos de la investigación de cómo factores como los indicados la enriquecen.

Otro punto que hemos tratado a lo largo de nuestros análisis, y que también ha sido un tema de debate en los game studies, en especial con la pregunta Games telling stories? (Juul, 2001) es si los juegos efectivamente cuentan historias o incluso si pueden. Insistimos en este tema porque aunque aparentemente ya ha sido solventado sigue volviendo a la actualidad de vez en cuando (Bogost, 2017). Con la colección de esquemas que hemos recogido a través de la aplicación de nuestro modelo mostramos a aquellos juegos cuyas mecánicas están destinadas a la mostración de una historia que se narra (color azul) en acompañamiento de la narración de la partida, es decir, que sí tienen interés en contar una historia. También aquellos que no tienen intención de contar algo aunque muestren un trasfondo en el que se ubica la acción, siendo la narración que nos encontramos solo la que describe el estado inicial y final de la partida del jugador (color amarillo). En el medio de ambos tipos de juegos se hallan los de color verde, títulos que mezclan la intención de contar una historia con la de que las propias mecánicas de juego o la partida influyan en ella. En este caso la narración cuenta ambas cosas en coalición. El videojuego se muestra como un medio flexible de enunciación en presencia de la interacción; por ello, la pregunta no es si puede contar historias, sino con qué herramientas puede hacerlo, qué puede contar sin necesidad de un texto y cómo el juego puede preparar una narración en presencia del jugador con su interacción en el centro de la experiencia. En relación a la desafiante afirmación de Bogost (2017), “los juegos son mejores sin historias”, nosotros entregamos nuestro modelo, demostrando que existe una manera de narrar propia del videojuego y que ello valida que pueda contar historias si quiere, que el videojuego no es algo solo para jugar, sino un vehículo flexible de expresión en las manos de un desarrollador hábil y con una poderosa voluntad de narrar.

53. Propuesta de futuras investigaciones

El modelo de la narración de las interacciones que planteamos en esta tesis no es nada más que un comienzo, uno que esperamos que sea de ayuda a investigadores, analistas en el terreno de la divulgación, docentes y desarrolladores dedicados a tratar la narrativa del videojuego. Es precisamente por ello por lo que se necesitan futuras investigaciones para profundizar en él y en sus usos. A modo de resumen, recopilamos las propuestas de futuras investigaciones que hemos ido mencionando a lo largo de estos últimos capítulos:

- Análisis de las interacciones que se presentan como triviales para el jugador y luego se descubren como ergódicas, ¿cómo afectan al jugador y a la narración del título?
- Análisis de los tiempos que separan la realización de una interacción, la recogida de datos de los enunciadorees y la percepción de los mismos por parte del jugador, ¿cuál es el marco temporal idóneo para cada pareja de interacciones-enunciaciones?
- Análisis pormenorizado del narrador en los términos que planteamos y en relación a sus enunciadorees. En busca de un manual de diseño del narrador para el videojuego.
- Uso de nuestro modelo para repasar otros grupos de juegos a lo largo de la historia, diferentes a los aportados aquí, obteniendo así nuevos datos de cómo ha evolucionado la narrativa en nuestro medio. Eso nos ayudará a desarrollar un manual con los recursos narrativos que el medio posee.

VI. BIBLIOGRAFÍA

- Aardse, K. (2014). *The other side of the valley; or, between freud and videogames*. Disponible en Gamecriticism.org. Directory: <http://gamescriticism.org/articles/aardse-1-1/>
- Aarseth E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, MD: JHU Press
- Aarseth, E. (2004). Genre Trouble: Narrativism and the Art of Simulation En Harrigan, P. & - Wardrip-Fruin, N. (Eds.), *First Person* (pp. 45-55). Cambridge, MA: MIT Press.
- Aarseth, E. (2005). *Blog entry on Umea Aarseth/Jenkins Debate*. Disponible en Ludonauts.com. Directory: <http://www.ludonauts.com/index.php/2005/02/27/p208>.
- Aarseth E. (2012). A narrative theory of games. En *Proceedings of the international conference on the foundations of digital games—FDG '12G '12* (p. 129). New York, NY: ACM Press.
- Aarseth, E. (2014) *I Fought the Law: Transgressive Play and the Implied Player*. Disponible en: Digra.org. Directory: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf>.
- Arsenault, D. (2006). *Jeux et enjeux du récit vidéoludique: La narration dans le jeu video*. Tesis de Máster, Université de Montréal, Montréal, Canadá.
- Anyó, L. (2016). *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones*. Barcelona: Laertes.
- Autmont. J., Bergala, A., Marie, M. (1996). *Estética del cine. Espacio fímico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Berenguer, X. (1997). Escribir programas interactivos. *Formats, 1*. Disponible en: <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/view/255076/342067>
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bogost, I. (2009, Enero 21). Persuasive Games: The Proceduralist Style. *Gamasutra*. Disponible en: http://www.gamasutra.com/view/feature/132302/persuasive_games_the_.php
- Bogost, I. (2011). *How to do thing with Videogames*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Bogost, I. (2012). *Pretty Hate Machines: A Review of Gameplay Mode*. Disponible en Gamestudies.org. Directory: http://gamestudies.org/1201/articles/bogost_book_review.

- Bogost, I. (2017, Abril 25). Videogames are better without stories. *The Atlantic*. Disponible en: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Bolter, J. D. (1991). *Writing space: the computer, hypertext and the history of writing*. Hillsdale: Lawrence Earlbaum Associates.
- Booth, W. (1983). *The Rethoric of Fiction*. Chicago: The University of Chicago press.
- Bordwell, D.(1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Boyd, B. (2009). *On the origin of stories Evolution, cognition and fiction*. Cambridge, Londres: Harvard Universiy Press.
- Brenton, H., Gillies, M., Ballin, D., Chatting, D. (2014). The Uncanny Valley: does it exist? Disponible en: Researchgate, Directory: https://www.researchgate.net/publication/228632686_The_uncanny_valley_does_it_exist
- Brathwaite, J., Sharp. B. (2010). The mechanic is the message: A postmortem in process. En Schrier & Gibson (Eds.), *Ethics and game design. Teaching values through play* (pp. 311-29). Hershey, New York: Information Science Reference.
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.
- Cameron, A. (2008). *Modular Narratives In Contemporary Cinema*. Hampshire: Palgrave Macmillan.
- Donovan, T., (2010). *Replay: The History of Videogames*. Great Britain: Yellow Ant.
- Eskelinen, M. (2001). The gaming situation. *Game Studies*, 1(1). Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- Eskelinen, M (2004) Towards computer Game Studies. En: Wardrip-Fruin, N. P. (eds). *First Person. New Media as story, performance and game*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Eskelinen, R. (2007). *Convergence and Fragmentation: Media Technology and the Information*

Society. Bristol: Intellect Books, 2007.

-Egenfeldt-Nielse, S., Heide, J., Tosca, S.(2007). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York: Routledge

-Frasca, G. (1999). *Ludology meets Narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. Disponible en Ludology.org. Directory: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.

-Frasca, G. (2003). *Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place*. Disponible en: Ludology.org. Directory: http://www.ludology.org/articles/Frasca_LevelUp2003.pdf.

-Fernández-Vara, C. (2009) *Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance*. Disponible en Digra.org. Directory: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/09287.52457.pdf>

-Gaudreault, A. (1988). *Du littéraire au filmique. Système du récit*. París: Méridiens Klincksieck.

-Gaudreault, A., Jost F. (1995). *El relato cinematográfico*, Barcelona: Paidós.

-Genette, G. (1991). *Discurso del relato*. En *Figuras III* (pp. 75-327). Barcelona: Lumen.

-Goleman, D. (2012). *Inteligencia Emocional*. Barcelona: Kairós.

-Grodal, T. (1999). *Videogames and the pleasures of control*. En Zillman, D. & Vorderer, P. (Eds.), *Media Entertainment: The Role of Transportation into Narrative Worlds. Communication Theory* 14(4) (pp 311-327).

-Gunning, T. (1991) *D.W. Griffith and the origins of american narrative film*. Urbana: University of Illinois press.

-Harvey, D. (1990). *The Condition of Postmodernity. An enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge, MA: Blackwell Publishers.

-Herman, D. (2003). *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Stanford: Center for the study of language and information.

-Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: Beacon Press.

-Hunicke, R., LeBlanc, M., Zubek, R. (2004). *MDA: A Formal Approach to Game Design and*

Game Research. Disponible en Northwestern.edu. Directory:
<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>.

-Järvinen, A. (2008). *Games without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design*. Disponible en: Acta.Uta.Ufi. Directory: <http://acta.uta.fi/english/teos.phtml?11046>

-Jenkins, H. (2004). *Game design as narrative architecture*. Disponible en:
Electronicbookreview.com. Directory:
<http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/lazzi-fair>

-Jesper, J. (2004). Introduction to Game Time. En Wardrip-Fruin, N. & Harrigan, P. (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game* (pp. 131-142). Cambridge, Massachusetts: MIT Press

-Juul, J. (1998, noviembre). *A Clash between Game and Narrative*. Ponencia presentada en Digital Arts and Culture conference, Bergen, Noruega.

-Juul, J. (2001). Games Telling stories?-A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1(1).
Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>

-Juul, J. (2002, Enero). *The Open and the Closed: Games of Emergence and Games of Progression*. Ponencia presentada en Proceedings of the Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere, Finlandia.

-Juul J. (2005) *Half Real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press.

-Juul, J. (2010). *Demotivation by External Rewards*. Disponible en Jesperjuul.net. Directory:
<https://www.jesperjuul.net/ludologist/2010/02/25/demotivated-by-external-rewards/>

-Juul, J.(2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge, MA: MIT Press.

-Juul, J. (2013) *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Massachusetts: MIT Press books.

-Klever, R. (2002, Junio). *In defense of cutscenes*. Ponencia presentada en la Computer Games and Digital Cultures Conference, Tampere, Finlandia.

- Landow, P. (1992). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins UP.
- Lindley, C. (2002). The Gameplay Gestalt, Narrative and Interactive Storytelling. En Mäyrä, F. (Eds.). *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*. Tampere: Tampere University Press.
- Lövlie, A. (2005, junio). *End of Story? Quest, narrative and enactment in computer games*. Paper presentado en DIGRA 2005 Conference: Changing Views. Worlds in Play, Dundee, UK.
- Maietti, M. (2004). *Semiotica dei videogiochi*. Milán: Unipoli.
- Mangieri, R. (2011). *Tres miradas, tres sujetos: Eco, Lotman, Greimas y otros ensayos semióticos*, Madrid: Biblioteca Nueva.
- Manovich, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Mateas, M., Stern, Andrew. (2005, diciembre). *Procedural Authorship: A Case-Study Of the Interactive Drama Façade*. Ponencia presentada en: Digital Arts and Culture: Digital Experience: Design, Aesthetics, Practice, Copenhagen, Dinamarca.
- Mäyrä, F. (2008). *An introduction to Game Studies*. London: Sage Publications Ltd.
- McHale, B. (1987). *Postmodernist Fiction*. Cambridge: Routledge.
- Mosca, I. (2009, agosto). *Boards, Outer Space and Freedom in Video Games*. Ponencia presentada en The Philosophy of Computer Games Conference, Oslo.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Murray, J. (2012). *Inventing the medium: Principles of interaction design as a cultural practice*. Cambridge, MA: MIT Press
- Murray, J. (2016). *Not a Film and Not an Empathy Machine*. Disponible en Immerse.news. Directory: <https://immerse.news/not-a-film-and-not-an-empathy-machine-48b63b0eda93#.9juesqqq8>.

- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad Dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Shangrila.
- Navarro-Remesal, V. & García-Catalán, S. (2015). «¡Ey, tú frente a la tele!»: El jugador como actante en la ficción y la cuarta pared en el videojuego. En Cuesta, J. & Sierra, J. (Eds.), *Videojuegos, arte y narrativa audiovisual* (p, 211-230). Madrid: Esne Editorial.
- Navarro-Remesal, V. (2015). «¿La vida empieza o acaba con el matrimonio?»: Amor, diseño de ética y libertad dirigida en Catherine. *AdComunica*, 9, 43-61.
- Nelson H., Stolterman, E. (2012). *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Neitzel, B. (2005). Narrativity in computer games. En Raessens, J. & Goldstein, J. (Eds.). *Handbook of computer game studies* (pp. 227-45). Cambridge: The MIT Press.
- Newman, J. (2001, junio). *Reconfiguring the videogame player*. Ponencia presentada en GameCultures international computer and videogame conference, Bristol.
- Newman, J. (2002). The Myth of the Ergodic Videogame. *Gamestudies* 2(1). Disponible en: www.gamestudies.org/0102/newman/
- Newman, J. (2013). *Videogames*. Nueva York: Routledge.
- Orihuela, J. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no-lineal de los relatos en la era digital. *Palabra-Clave*, 2, 37-45.
- Osborne, M. (2004). *An introduction to game theory*. New York and Oxford: Oxford University Press.
- Pérez-Latorre, O. (2015). *El arte del entretenimiento. Un ensayo sobre el diseño de experiencias en narrativa, videojuegos y redes sociales*. Barcelona: Laertes.
- Pérez-Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis para optar al título de doctor, Departament de Comunicació, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.
- Pearce, C. (2004). *Towards a game theory of game*. Disponible en: Electronicbookreview.com.

Directory: <http://www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/tamagotchi>.

-Penny, S. (1995) *The Darwin Machine: Artificial Life and Interactive Art*. *New Formations*, Verano 1996.

-Planells, A. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *Revista Zer*, 15, 115-136.

-Planells, A. (2013). La emergencia de los Game Studies como disciplina propia: investigando el videojuego desde las metodologías de la Comunicación. *La comunicación en la profesión y en la universidad de hoy*, 18, 519-528.

-Planells, A. (2015). The expressive power of the possible worlds theory in video games: when narratives become interactive and fictional spaces. *Comunicação e Sociedade*, 27, 289-302.

-Plantinga C. (2009). *Moving viewers. American film and the spectator's experience*. Berkeley, Los Ángeles: University of California Press.

-Prince, G. (1989). *A Dictionary of Narratology*. Lincoln: University of Nebraska Press.

-Ryan, M. (2001). Beyond Myth and Metaphor-The Case of Narrative in Digital Media. *Game Studies*, 1(1). Disponible en: www.gamestudies.org/0101/ryan/

-Ryan, M. (2006). *Avatars of History*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

-Ryan, M. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

-Schrier, K., Gibson, D. (2010). *Ethics and Game Design: Teaching Values through Play*. Hershey: Yurchak Printing Inc.

-Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Gamestudies*, 8(2). Disponible en: <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>

-Sicart, M. (2009). Beyond Choices: A Typology of Ethical Computer Game Designs. En: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, Volumen 1, número 3. Canada: IGI Global, 1-13.

-Sicart M. (2011). Against Procedurality. *Game Studies* 11(3). Disponible en: http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap.

- Stam, R. (2001) *Teorías del Cine. Una introducción*. Barcelona: Paidós.
- Suárez, A. (2015). El diseño del ítem como conexión entre la narrativa emergente, evocada, promulgada y embebida en el videojuego. En Cuesta, J. & Sierra, J. (Eds.), *Videojuegos, arte y narrativa audiovisual* (p, 245-259). Madrid: Esne Editorial.
- Tan, E. (2011). *Emotion and the structure of Narrative Film*. Nueva York: Routledge.
- Mihura R., Barneche,V & Hernández L. (2013). Diseño de un sistema interactivo orientado al usuario del museo. *Estudios sobre el mensaje periodístico*, 879 - 885. 19, Especial
- Tanenbaum, J. (2013, agosto). *How I Learned to Stop Worrying and Love the Gamer: Reframing Subversive Play in Story-Based Games*. Ponencia presentada en DiGRA International Conference: DeFragging Game Studies, Canada, BC.
- Thomas (2017). *The SSM Framework of Game Design*. Disponible en: In the Games of Madness. Directorio: <http://frictionalgames.blogspot.com.es/2017/05/the-ssm-framework-of-game-design.html>
- Van Looy, J. (2005). Virtual Recentering: Computer Games and Possible Worlds Theory. *Online Magazine of the Visual Narrative*, 12. Disponible en: www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/vanlooy.htm
- Veale, K. (2012). *Comparing Stories: How textual structures shapes affective experience in new media*. Tesis para obtener PhD en Film, Television and Media Studies, University of Auckland, Nueva Zelanda.
- Wardrip-Fruin, N., Harrigan, P. (2006). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Upton, B. (2015) *The Aesthetic of Play*. Massachusets: MIT Press Books.
- Wilson, D. & Sicart, M. (2010, mayo). *Now It's Personal: On Abusive Game Design*. Ponencia presentada en Proceedings of FuturePlay 2010, Vancouver, Canada.
- Wysocki, M., Brey, B. (2015). 'All That's Left Is the Choosing': BioShock Infinite and the Constants and Variables of Control. En Kapell W. (Ed.), *The Play Versus Story Divide in Game*

Studies: Critical Essays. Jefferson, NC: McFarland