

APROXIMACIÓN DESDE EL CIBERTEXTO A LOS ESPACIOS NARRATIVOS DEL VIDEOJUEGO



EL WALKING SIMULATOR



Ezequiel de la Torre Mesa

Tutora: M^a Ángeles Martínez García

Cotutor: Miguel Ángel Pérez Gómez

Máster en Comunicación y Cultura

Junio, 2018



1. Resumen.....	1
2. Palabras Clave.....	1
3. Introducción.....	2
4. Objetivos y Preguntas de investigación.....	4
5. Narrativa.....	5
6. Espacio Narrativo.....	11
7. Configuración espacio y tiempo.....	14
7.1 Tiempo.....	16
7.2 Espacio.....	19
7.3 El espacio en el audiovisual.....	24
8. Texto: apertura de la significación como precedente del cibertexto.....	28
9. Teoría del cibertexto.....	33
9.1 Hipertexto.....	34
9.2 Cibertexto.....	37
9.3 Ergódico vs interactivo.....	41
9.4 El laberinto en la literatura ergódica.....	44
9.5 La figura del ciberautor-lector.....	54
10. Videjuegos.....	57
10.1 Juego.....	57
10.2 Videjuego.....	58
10.3 El espacio narrativo en el videjuego.....	62
11. Metodología.....	66
12. Resultados.....	73

13. Discusión.....	124
14. Conclusiones.....	129
15. Referencias bibliográficas.....	132
16. Anexo: fichas de análisis.....	137

1. Resumen

La presente investigación trata de dilucidar las dinámicas de relación que se establecen entre los textos narrativos y los entornos espaciales de los videojuegos. Para ello nos hemos focalizado desde una perspectiva teórica multidisciplinar tomando como objeto de estudio un subgénero reciente, el *walking simulator*, en el que analizamos un corpus de cinco de videojuegos que constituyen los principales títulos producidos de esta modalidad. Con objeto de extraer unos parámetros metodológicos de análisis, hemos revisado las principales aportaciones de estudiosos tanto desde el ámbito narratológico como ludológico, donde se explicitan las semejanzas y divergencias conceptuales sobre el término. Además, entre ambas perspectivas, la teoría de los cibertextos nos aporta los conocimientos necesarios sobre los procesos de interactividad entre los textos y la producción de sentido, que nos permite conjugar dentro de un mismo marco la correlación de los relatos con la configuración de los sistemas de juego. Es decir, las dinámicas de interacción que originan los mecanismos de expresión de los espacios narrativos. De esta manera, aunamos diferentes herramientas metodológicas, desde Greimas a Aarseth, con el fin de establecer una estructura o patrón de análisis con proyección a futuras investigaciones sobre narrativa interactiva. Este estudio demuestra que existe una correspondencia entre los actantes y los entornos espaciales sustentado a partir de un sistema lúdico delimitado de acciones y objetivos realizables.

2. Palabras claves

Cibertexto, videojuego, walking simulator, narrativa espacial, actante, lugar, ergódico, interactividad.

3. Introducción

Todo relato narrativo presupone un escenario donde se ubica una acción y unos personajes. Históricamente se consideraba que el lugar de la acción, la ubicación espacial donde actúan los personajes y acontecimientos ficcionales, consistía en un mero utensilio al servicio del relato. Si las localizaciones sufrían alguna transformación o eran desplazadas por otras, resultaba en un efecto directo de las acciones temporales o de los propios personajes. Esta conceptualización motivó que los estudios narrativos, desde Aristóteles hasta el siglo XX, desplazasen el foco de conocimiento hacia la identificación de la estructura narrativa. Posteriormente, la narratología recuperaría el interés por nuevas perspectivas de análisis: en un relato existen múltiples estructuras identificables, como los actantes o núcleos narrativos, y el espacio puede ser una de ellas. Contribuye tanto a sustentar a la acción como a proyectar mecanismos que la impulsen o la proyecten.

Sin embargo, esta premisa no se adapta por igual a todos los medios. Mientras que en el cine o la literatura los espacios responden a una estructuración asimétrica de componentes narrativos, en los videojuegos configuran objetos interactivos de representación con proyección virtual. Motivada por las limitaciones técnicas, durante varias décadas los videojuegos reproducían una interfaz con escasos elementos de interacción; el espacio era delimitado a poco más que una representación escénica con varias acciones ejecutables. No obstante, a medida que las posibilidades fueron en aumento, así como la implementación de nuevas dinámicas de juego, los videojuegos se hicieron más sofisticados, entre ellos los juegos de rol y de aventuras. Ambos géneros, con un importante influjo de los juegos de mesa y la literatura juvenil de aventuras, estructuran la acción en extensos entornos virtuales. Lo importante no era la acción en sí, sino su estructuración por medio de dinámicas de integración y desarrollo espacial. Más importante que la representación en sí, es la modalidad con la que se relata estas aventuras, lo que se muestra, se sugiere o se descarta. De igual modo, esta evolución técnica propició nuevos modos de expresión en la industria del videojuego; al igual que existen juegos donde las acciones y los desafíos motivan su desarrollo, también es posible encontrar otras donde el foco de atención recae enteramente en su narrativa, en la resolución de puzzles integrados con el propio relato o simplemente por interacción con entornos espaciales.

La actual investigación de estudio toma como objeto esta dimensión del espacio interactivo narrativo. Para ello hemos definido un aparato teórico que explicita las diferentes acepciones al término así como su configuración narrativa. En primer lugar, comenzamos desde la escuela narratológica siguiendo a continuación con diversas especificaciones sobre los cibertextos y los videojuegos. Esta amplia panorámica nos permite conjugar en un mismo plano una definición específica en función de nuestros objetivos y preguntas de investigación. Para nuestra metodología de corte cualitativo, seleccionamos una serie de títulos de un género específico de los videojuegos de aventuras, los *walking simulators*, donde los espacios responden a una especial relación con el sistema de juego y que analizamos individualmente a partir de unos parámetros comunes, en función de la actividad actancial y la identificación de los diferentes espacios narrativos.

4. Objetivos y preguntas de investigación

El cometido principal de esta investigación consiste en conocer las dinámicas de construcción narrativa en un género del videojuego, el *walking simulator*, a partir de una configuración de estructuras o entornos espaciales con escasa acción. Se planteó, por tanto, una pregunta global, seguida a continuación de un desglose de varias cuestiones de carácter específico:

- ¿Son los *walking simulators* en su condición de cibertextos textos ergódicos?
 - ¿Qué mecánicas intervienen en mayor y menor medida en el sistema de juego?
 - ¿Qué pautas pueden extraerse de su estructura espacial?
 - ¿Qué vínculos se establecen entre los mecanismos lúdicos y las pautas de estructura espacial para la configuración de un sistema que apele al jugador?

- **Objetivo general:**

Determinar la configuración de las estructuras narrativas espaciales que intervienen en el *walking simulator*.

- **Objetivos específicos:**
 - Identificar los diferentes espacios narrativos que intervienen desde el plano lúdico.
 - Señalar si estos espacios narrativos se sustentan a partir de un diseño lineal o multilineal, según la teoría de Aarseth.
 - Analizar, si los hubiese, los mecanismos emergentes que actúan en el diseño lúdico narrativo, a partir de las aportaciones de Salen y Zimmerman.
 - Buscar si existen conexiones paradigmáticas entre los componentes espaciales y los actantes, siguiendo los postulados de M. Bal y Greimas.
 - Recalcar las diferencias y similitudes que adquieren los espacios narrativos del *walking simulator* con respecto a nuestro aparato teórico.

5. Narrativa

Un primer aspecto que debemos considerar en este corpus teórico es la compleja relación entre el espacio y la narrativa. De manera introductoria se puede argumentar que esta disciplina se inscribe en un amplio horizonte de planteamiento. Es por ello que previamente debemos exponer un marco general sobre narrativa que nos ayudará a comprender esta investigación. No obstante, debido a las limitaciones impuestas para este proyecto, nos centraremos escuetamente en las cuestiones que nos servirán para este estudio, así como las aportaciones de determinados autores.

Una manera de introducirnos en materia es estableciendo en primer lugar la definición de los conceptos principales. Para Villanueva (1989, p. 193) una narración es definida como un “acto de habla consistente en representar coherente una secuencia de acontecimientos real o supuestamente sucedidos. Es también el género derivado de ese acto de habla”. Es decir, que la narración implica un acto discursivo que representa la constitución de acontecimientos en correlación secuencial. Por otra parte, Genette (1989) distingue entre narración como el “acto narrativo productor y, por extensión, al conjunto de la situación real o ficticia en que se produce” frente al relato que comprende “al significante, enunciado o texto narrativo mismo” (p. 83). Genette sugiere además que la narración y la historia, concepto definido como significado o contenido narrativo, no se manifiestan si no es por mediación del relato. Metz (2002) apunta que el relato constituye un discurso hermético que “irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos” (p. 53). En este sentido, un relato compone la manifestación material del texto, mientras que la narración se sitúa en el plano de la enunciación del contenido. A partir de estas consideraciones se establecen unas relaciones estructurales que han marcado los estudios narrativos actuales.

En líneas generales, un relato está compuesto por diversos componentes narrativos que responden a una estructura general. En este sentido, uno de los primeros acercamientos a esta rama de estudio lo observamos en la *Poética* de Aristóteles, cuyo tratado se focaliza principalmente en una reflexión de la estructura de la tragedia griega¹. En

¹ Poética literaria también es el calificativo recibido por todos los estudios de narrativa en general. A partir del siglo XX, fuertemente arraigado al estructuralismo, Todorov designó el término narratología frente a poética para designar la nueva teoría de la narración. Esta nueva rama teórica abarca tanto el proceso de la enunciación como el análisis estructural de los relatos (Villanueva, 1989).

primer lugar, el filósofo griego diferenciaba entre la fábula o argumento entendida como la composición de los hechos y caracteres, mientras que, por otro lado, las acciones corresponden a la manifestación de un acontecimiento por parte de los seres humanos. La estructura de la fábula se concebía en virtud de una unidad completa: debía poseer un principio, medio y fin para que todas las partes resultasen coherentes y verosímiles², de modo que "las fábulas bien construidas no comiencen por cualquier punto ni terminen en otro cualquiera, sino que se atengan a las normas dichas"³ (1974, p. 153). En cierto modo, la poética aristotélica representa el punto de partida de los estudios sobre narrativa, según la cual la acción es el motor que mueve una narración. Para Bordwell (1996), históricamente existió una tensión fundamental entre la mimesis y la diégesis como modos de creación narrativa. Mientras que la primera tiene su origen en la propia naturaleza o realidad según los postulados aristotélicos "como objeto que se presenta al ojo del espectador" (p. 4), la segunda se inicia por medio de un modelo de representación a través de la "actividad lingüística" (p. 16). Es decir, el lenguaje construye la ficción en general.

De este modo, en contraposición a la poética aristotélica, la escuela de los formalistas rusos contribuyó con las principales aportaciones en el modelo crítico del lenguaje como expresión de la creación artística, así como a la consolidación de los conceptos relativos a una estructura narrativa principal. Para Shklovski y Tomashevski (1978) un texto narrativo presenta una fábula o trama *-fabula-* donde se respeta las relaciones cronológicas o causales de la historia, en oposición a la intriga o argumento *-sjuzet-* como expresión discursiva de los acontecimientos. De manera similar, el texto narrativo representa una estructura de significaciones que forman una unidad completa, el tema, que comprende la suma de los motivos narrativos⁴ que la componen. Estos autores

² Aristóteles sugiere que el poeta debe representar los hechos por medio del lenguaje así como premiar la verosimilitud frente a cualquier tipo de ambigüedad o error, ateniéndose al carácter temporal -pasado o presente-, a los diversos puntos de vista involucrados o en función del criterio del autor.

³ Así mismo, apunta que la fábula perfecta es aquella donde el cambio de fortuna del héroe, de la felicidad a la desdicha, es propiciada por algún tipo de error, según los conflictos presentados que derivan del alcance de diferentes grados de éxito o fracaso.

⁴ Tomashevski (1978, p. 204) apunta que los motivos que configuran el tema narrativo se caracterizan por su materialidad y concreción de los hechos, diferenciando entre "motivos asociados" a la trama -aquellos que no pueden ser eliminados sin alterar el conjunto- y "motivos libres" -con mayor presencia en el argumento, con posibilidad de ser excluidos o manipulados si

advirtieron que el tema debe estar condicionado por la disposición de los elementos en un orden determinado afirmando que "o bien se inscriben en una cierta cronología, respetando así el principio de causalidad; o bien se presentan fuera del orden temporal, es decir, en una sucesión que no toma en cuenta ninguna causalidad interna" (pp. 202-203). Sin embargo, Propp (2001, p. 23) considera que "el tema no es una unidad, sino un conglomerado. No es constante, sino una variable". Propp, que basa su estudio en los cuentos folclóricos rusos, puntualiza que sí es posible localizar unas constantes bajo un número determinado de valores. Lo que difiere en este caso son los nombres o atributos de los personajes, mientras que permanecen una cantidad cuantificable de acciones o *funciones*⁵. La conclusión a la que llega este autor es que a pesar de los atributos individuales de los sujetos o las diversas configuraciones de su ejecución, los cuentos presentan un número de funciones que pueden alternarse o entrelazarse a partir de un total de treinta y una⁶. De este modo, este autor plantea que un relato tan elemental como el cuento folclórico muestra una estructura perfectamente acotada; en cambio, una novela o una leyenda exhiben una compleja articulación estructural que exceden estos postulados formalistas. Barthes (1993) sintetiza la cuestión a partir de la siguiente observación:

Los formalistas rusos, Propp o Lévi-Strauss, nos han enseñado a aislar el dilema siguiente: o bien el relato es una cháchara sobre sucesos [...] o bien posee en común con otros relatos una estructura accesible al análisis, por más paciencia que haya que emplear para enunciarla; porque hay un abismo entre lo aleatorio más complejo y la

ninguna incidencia en la sucesión cronológica-. Así mismo, añade que los motivos de una trama pueden repetirse, incluso formalizar distintos tipos de relatos pero su reiteración determinan la funcionalidad e importancia de la estructura narrativa.

⁵ Por función entiende este autor "la acción de un personaje, definida desde el punto de vista de su significado en el desarrollo de la intriga" (Propp, 2001, p. 32)

⁶ Algunas de estas funciones son: el héroe es objeto de una prohibición; el héroe es sometido a una prueba; objeto mágico se pone a disposición del héroe, etc. Además, muchas de estas funciones se subdividen a su vez en varios grupos. Propp aclara que la subdivisión responde, a modo de símil, a una cuestión de género: la cuestión es aislar la matriz y las variantes de un mismo tipo de especie, es decir, el cuento, a partir de diversas relaciones funcionales o grupos de relaciones: prohibición-transgresión, interrogación-información, fechoría, persecución, petición de socorro, etc. (Propp, 2001).

combinatoria más simple, y nadie puede combinar (producir) un relato sin referirse a un sistema implícito de unidades y reglas (p. 164).

Barthes sugiere que el sistema que articula y estructura el relato es el propio lenguaje con independencia del medio, así como el modelo de análisis debe situarse en la propia lingüística⁷, como disciplina del análisis estructural del relato. En primer lugar, alega la necesidad de establecer una "una relación homóloga entre la oración y el discurso, en la medida en que una misma organización formal regula verosímilmente todos los sistemas semióticos" (1993, p. 167); es decir, unas pautas de organización que permitan enunciar y clasificar los elementos de la composición del relato. En segundo lugar, tal presupuesto establece que una unidad no tiene sentido por sí misma si no se integra en un nivel superior, a partir de las operaciones estructurales entre el plano lingüístico y el plano discursivo. En consecuencia, Barthes apunta que el modelo de análisis debe recaer en el plano de descripción por medio de varios niveles diferenciados. El primer nivel corresponde con la identificación de las funciones narrativas a partir de las aportaciones de Propp, según la cual es posible extraer subclases de unidades en función de su configuración⁸, así como la importancia jerárquica que ocupan en el relato. De este modo, identificamos funciones distributivas, tal como las definió Propp; y unidades

⁷ Los orígenes de la lingüística moderna se remontan a Ferdinand de Saussure, como disciplina integrada de la semiología que posteriormente se desligaría para conformarse en sí misma como ciencia. En un principio, se plantea la distinción entre la lengua (sistema de signos), el habla (el uso) y el signo lingüístico; ésta última definida en relación arbitraria entre el significante (sonido acústico) y el significado (la idea resultante). El signo lingüístico se define en el interior del sistema de la lengua, por tanto, no puede pensarse aislado. Para Saussure, el lenguaje es articulado por el ser humano de manera artificial, en el sentido de que transforma lo natural en signos, a través de la lengua y el habla (Magariños de Morentin, 1983).

⁸ Barthes (1990, pp. 175-178) destaca entre ellas los "núcleos narrativos" que expanden o clausuran una incertidumbre para la continuación de la historia, así como otras unidades funcionales como las "catálisis" que se congregan alrededor del nudo extendiendo la carga semántica del discurso. Así mismo, apunta que el relato presenta una lógica que puede rastrearse en la propia historia: configurando secuencias como conjuntos de acciones encadenadas a los nudos de forma consecuente. En este caso la sintaxis actúa como un proceso de estructuración sintagmático de los eventos de la historia con respecto a las coordenadas temporales o en función de parámetros sustentados en acciones causales.

integrativas de naturaleza indicial⁹ que remiten al significado implícito, correspondiendo a una cualidad virtual no especificada por el sintagma lingüístico.

En un segundo nivel de descripción, Greimas (1987) propone una sintaxis estructural que la define a partir de oposiciones paradigmáticas de las acciones de los personajes, situando el análisis en el plano de los actantes o participantes de la narración según las relaciones bilaterales que se establecen: sujeto/objeto, destinador/destinatario y oponente/ayudante. El modelo actancial instituye el contenido narrativo "como una posibilidad de proceso: es de su estatuto modal de donde le viene su carácter de fuerza de inercia" (p. 284). Un actante representa una clase esquemática que se define por un impulso, una proyección hacia un sentido u objetivo. Esto permite que el carácter actancial sirva como punto de partida hacia la manifestación de un proceso de personificación, cosificación o, incluso, de alegoría en palabras de este autor. El actante actúa por oposición a su contrario, hacia una atracción que se despliega en función de sus deseos o posibilidades. Por otro lado, esta operación paradigmática conlleva una labor de transformación diacrónica: todo comportamiento actancial se ve sometido a una elección irreversible de la actividad histórica del personaje. Es decir, a través de un proceso de transformación de las categorías actanciales de un estado a otro por medio de acciones modales¹⁰. Un ejemplo singular de este modelo lo encontramos en un personaje protagonista que a partir de acciones o vivencias personales adquiere una madurez que obliga a replantearse sus propias condiciones; es decir, a través de desplazamientos de los agentes actanciales.

En síntesis, la cuestión motivada sobre el sujeto del relato ha sido una constante de la sintaxis narrativa. Tanto el esquema de Propp como el modelo actancial de Greimas se sustentan a partir de unos parámetros funcionales. Su aplicación es inmediata permitiendo la identificación de las unidades nucleares con respecto a la trayectoria de los actantes. Sin embargo, el relato alberga otras variantes que comunican información

⁹ Magariños de Morentin (1983) apunta que para la escuela semiológica existen tres clases de signos en función de su relación con el objeto: el "icono", que remite a una relación de similitud o semejanza (una fotografía); el "índice", que constituye una correlación de contigüidad, de objeto a objeto (la huella de un animal); por último, el "símbolo" establece una relación bajo algún tipo de convencionalismo (una bandera) (pp. 91-101).

¹⁰ Para Greimas, las acciones modales se sustentan a partir de tres predicados de base que actúan en vinculación con los actantes. Estos son en relación a una acción de deseo (querer), a una modalidad del saber (comunicación) o en correlación al poder (participación).

adicional más allá de estos presupuestos. Barthes confirma que la problemática del sujeto radica en determinar su posición en el plano actancial. Esto conlleva al cuestionamiento de examinar quién es el sujeto de un relato. Se hace pertinente un tercer nivel de descripción que corresponde a la narración.

Para Todorov (1974) el relato se instituye en un proceso de enunciación donde están reguladas las funciones de la comunicación narrativa, por medio de la identificación de una instancia emisora y receptora. Es decir, la especificación de un código por el cual los sujetos de la enunciación y del enunciado son significados. Según este postulado, un lector percibe de manera indirecta una voz que describe los acontecimientos; esta percepción, que recibe el nombre de *visión*¹¹, manifiesta "la relación entre un *él* (sujeto del enunciado) y un *yo* (sujeto de la enunciación), entre el personaje y el narrador" (p. 99). Todorov apunta además que el narrador se significa con precisión en el texto por medio de un proceso personal, revistiéndose bien desde el propio autor del relato o cualquier otro personaje. No obstante, Barthes (1993) critica este concepto referencial puesto que las figuras del narrador y los personajes no son entidades de carne y hueso sino que apuntan a un código semiológico, de modo que "el autor (material) de un relato no puede confundirse en absoluto con el narrador de ese relato" (p. 190). Sin embargo, admite que el nivel narracional clausura el relato con todas sus funciones, creando un lenguaje contenido, a la par que crea una situación¹² libre de consumo.

En líneas generales, estos fundamentos que acabamos de exponer conforman el campo narratológico, si bien es cierto que evolucionaron a otras perspectivas tanto desde el ámbito lingüístico como audiovisual. Para Genette (1989) una narración se configura por la relación que se establece entre el modo –el punto de vista del personaje- y la voz narrativa –quién es el narrador-. De este modo, es posible localizar distintos tipos de focalización en función de los diversos puntos de vista de los personajes en contraposición de la instancia enunciativa, que designa la situación en la que se enuncia

¹¹ En función de la labor del enunciativo, Todorov (1974, pp. 100-101) distingue entre varios tipos de *visiones*: la primera representa a un narrador cuya conciencia es superior a los personajes y los hechos -"visión por detrás"; la segunda implica que el narrador emisor se equipara al mismo nivel que los personajes -"visión con"-; por último, la instancia enunciativa se acredita como mero observador sin acceso a ninguna conciencia -"visión por fuera"-.

¹² Barthes (1993) define el término situación a partir de los hechos conocidos "por el receptor en el momento del acto sémico" (p. 194). Es decir, que el acto de consumo de un receptor viene determinado por sus propias referencias interpretativas.

el relato, permitiendo variaciones en la estructura temporal del relato o los modos lingüísticos en los que se manifiesta. Por otra parte, Chatman (2013) estudia la articulación narrativa que interviene en el plano discursivo del relato, así como las dinámicas que configuran el circuito de comunicación¹³.

Con estos precedentes teóricos sobre narrativa no nos extenderemos más en este epígrafe. La cuestión radica ahora en qué manera el espacio se constituye en herramienta narrativa dentro de esta estructura general. Para ello entraremos en materia con nuestro objeto de estudio en el siguiente apartado.

6. Espacio narrativo

Según la RAE, el término espacio abarca hasta un total de catorce acepciones distintas, definiciones que se extienden a aplicaciones diversas en el ámbito del conocimiento o la ciencia: espacio planetario, espacio vital, espacios aéreos, espacio imaginario, etc. Principalmente, destacamos las siguientes:

Extensión que contiene toda la materia existente. Parte de espacio ocupada por cada objeto material. Espacio exterior. Capacidad de un terreno o lugar. Distancia entre dos cuerpos. Separación entre las líneas o entre letras o palabras de una misma línea de un texto impreso. Transcurso de tiempo entre dos sucesos. Distancia recorrida por un móvil en cierto tiempo. Tardanza o lentitud. Recreo o diversión.

Con respecto a esta definición sería pertinente extraer algunas observaciones: en primer lugar, el carácter incondicional y volumétrico del espacio como contenedor de cualquier tipo de materia. En segundo lugar, la dimensión cronológica o temporal vinculado a la extensión espacial, citado expresamente como enlace entre dos sucesos en el tiempo. En

¹³ Este autor sugiere un circuito de comunicación externo donde el autor real del texto se dirige a un lector concreto. Ambos existen en un plano histórico, mientras que en el plano de la enunciación, en el interior del texto, el discurso se estructura en función de un autor implícito que construye la figura del narrador. Este autor implícito no es localizable a priori en el texto excepto a partir de un análisis genérico, dado que no tiene voz propia ni intervención directa, actuando así mismo como correlato de un lector implícito o lector presupuesto de la narración.

efecto, la espacialización constituye uno de los ejes principales de la narración y del mundo ficcional. Su anexión junto al determinismo temporal implica que espacio y tiempo son dos categorías vinculantes, como atestigua M. Bajtin (1989) y la noción de cronotopo, que asegura que la realidad histórica contribuye a la materialización de relatos literarios a partir de unos parámetros espaciales, concepto con el que volveremos posteriormente con más detalle. Para Villanueva (1989) se trata de una categoría fundamental, a través del cual se ejecuta el “proceso de transformación de una historia en un discurso mediante una estructura narrativa” (p. 187); se fundamenta principalmente en la “conversión del espacio de la historia en un espacio verbal en el que se desenvuelven los personajes y situaciones” destacando ante todo la descripción. Por tanto, se trata de un elemento catalizador de la propia narración junto con una función contextualizadora.

Por otra parte, la tradición retórica la concibe como un refuerzo ornamental de los actos y hechos descriptivos, correspondiendo a una doble finalidad: aderezando el discurso se formaliza el decorado de la acción al mismo tiempo que crea una ilusión de realidad y coherencia (Garrido Domínguez, 1996). En el campo de las artes pictóricas la materialización del espacio pictórico fue una constante llegando a su cénit con el Renacimiento. Según Bordwell (1996), para los artistas y pensadores renacentistas existían dos sistemas científicos para alcanzar la perspectiva, como expresión de profundidad espacial: la perspectiva lineal o 'albertiana', donde "las líneas ortogonales convergen en un punto de fuga" (pp. 104-106), y la perspectiva '*paralela*', que consiste en la organización del espacio ficticio de la pintura. No obstante, también existen otros métodos para alcanzar el efecto de profundidad, utilizando efectos ópticos u otros trucajes matemáticos extrapolados al arte arquitectónico. Con esto se pretendía alcanzar un tipo de realismo y verosimilitud con respecto al posicionamiento del espectador.

Desde el ámbito de la filosofía, Kant en su obra *Crítica de la razón pura* teoriza sobre la naturaleza metafísica del espacio con respecto al tiempo. Según el filósofo prusiano, no existe más que una única extensión en infinita magnitud: percibimos únicamente meras representaciones posibles o fragmentos. El conocimiento de la dimensión espacial no es percibido por medio de la experiencia empírica; al contrario, se trata de una manifestación a priori situada en la base de toda intuición externa. Del mismo modo, no es posible reproducir la ausencia de espacio, puesto que esta vertebrada o ancla los objetos y fenómenos. Por tanto, el espacio adquiere un estatus de conocimiento externo al ser

humano que sirve como campo de coordenadas donde situar todos los elementos (Kant, 1928). A partir de la filosofía kantiana, otros autores como Heidegger plantean la cuestión existencial de estar-en-el-mundo como habitáculo de un espacio-tiempo o Bergson cuya visión se traduce a un mundo homogéneo y esquemático (Martínez García, 2011). Una vez expuestas estas consideraciones previas, podemos delimitar el espacio narrativo como:

Una categoría para el conocimiento, que no se percibe en sí mismo, sino por relación a los objetos que están en él y nos permiten señalar distancias y por relación a los personajes, que se mueven y alteran las relaciones espaciales. Las acciones transcurren en el tiempo, pero los personajes y los objetos se sitúan, estática o dinámicamente, en el espacio (Bobes Naves, 1993, p. 174).

La delimitación como categoría implica que el espacio no sólo ocupa la dimensión relacional entre objetos; interviene en tanto como estructurante y elemento organizador del mundo ficcional del propio relato. El plano espacial atraviesa la acción, los personajes e incluso el tiempo, otorgándoles carga semántica (Garrido Domínguez, 1996). No obstante, no podemos obviar que el espacio no se reduce únicamente a su extensión física o material. Según Greimas y Courtés (1991) se trata de un objeto construido que es posible focalizar desde diversos ángulos en función de su naturaleza textual: desde un punto de vista geométrico, psicofisiológico o desde su organización cultural. Se alude, además, a un doble proceso de espacialización: por un lado, consiste en un término puramente espacial que se sitúa en el plano pragmático del discurso mientras que por otra parte la espacialización cognoscitiva vierte “propiedades espaciales en las relaciones cognoscitivas entre diferentes actantes (entre sujetos, pero también entre sujetos y objetos)” (pp. 152-153). Para Greimas, el espacio es el resultado de una producción y consumo donde el sujeto hila las transformaciones semióticas, en un proceso que abarca desde el mundo natural –entendido como todas las significaciones y relaciones vinculantes al ser humano- a una semiótica artificial –la producción de signos por intervención del individuo; la relación entre objetos y sujetos-. En definitiva, es el plano transformador donde se vierte y se sella las acciones y funciones de los sujetos. En términos narrativos, el espacio conduce a la construcción de

una realidad de naturaleza textual a partir del soporte discursivo (Martínez García, 2011).

7. Configuración espacio y tiempo

Observando algunas consideraciones previas, hemos mencionado que la espacialización contiene un factor vinculante con el plano temporal. Desde la perspectiva narratológica, ambos conceptos se configuran desde diferentes focos de investigación como veremos en los apartados consiguientes. Sin embargo, esto presupone que existe un carácter temporal e historicista que marca la construcción de los textos narrativos. En este sentido, Bajtín (1989) apunta que existe un proceso de asimilación entre el espacio y el ser humano histórico real en la literatura. Acuña el término cronotopo, etimológicamente tiempo y espacio, como una "categoría de la forma y el contenido en la literatura" (p. 237). Es decir, se trata de un esquema vertebrador que permite una clasificación literaria de las relaciones espacio temporales asimiladas por el propio arte:

En el cronotopo artístico literario tiene lugar la unión de los elementos espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. El tiempo se condensa aquí, se comprime, se convierte en visible desde el punto de vista artístico; y el espacio, se intensifica, penetra en el movimiento del tiempo, del argumento, de la historia. Los elementos de tiempo se revelan en el espacio, y el espacio es entendido y medido a través del tiempo. La intersección de las series y uniones de estos elementos constituye la característica del cronotopo artístico (Bajtín, 1989, pp. 237-238).

La importancia del cronotopo estriba en una doble variable: delimita la unidad narrativa de la obra con las coordenadas espaciales, así como estipula la unidad temática como epicentro organizador de los sucesos argumentales. Todos los nudos de una trama son determinados por la concreción material del tiempo en el espacio. Los personajes se identifican y proyectan una relación significativa. Los cronotopos se combinan en una suerte de frontera entre los condicionantes de la creación de la obra y de la recepción de la misma, de modo que "la obra y el mundo representado en ella se incorporan al mundo real y lo enriquecen" (Bajtín, 1989, p. 404), permitiendo una reelaboración de la obra desde el plano social histórico.

Bajtín establece un recorrido histórico por la literatura ligando esta formulación teórica como forma de categorización remontándose desde la novela griega hasta la novela realista del siglo XIX. Es así como en un primer acercamiento histórico, diferencia entre varios tipos de cronotopos. En origen, las obras mitológicas presentaban un espacio antropológico que carecía de cualquier mecanización temporal en el desarrollo: los personajes viajaban a regiones recónditas, principalmente exóticas, sin ninguna transformación personal. Aparece el *cronotopo del camino o de la vida* que se sustenta básicamente en relatos de viajes o peregrinaciones donde los personajes experimentan vivencias personales¹⁴. Con la novela medieval, los lugares fantásticos se ligan con otros espacios reales, el tiempo desnaturaliza los acontecimientos o las visiones de los héroes¹⁵. Así mismo, con la novela idílica y pastoril, el espacio se irá privatizando mayormente, de índole familiar o natal, a través del cual los sujetos reflejarán su microuniverso personal. En último lugar, Bajtín expone que a partir del siglo XVIII el cronotopo se diversificará apareciendo nuevos espacios de acontecimientos. El espacio se traslada de la naturaleza a entornos urbanos y lúgubres, como es el caso de la figura del castillo de la novela gótica, que correlaciona el pasado histórico con un presente predeterminado; o los cronotopos del *umbral*, propios de la novela realista, que corresponden a lugares comunes -escaleras, calles, salón recibidor, etc.- que actúan como catalizadores de la esfera emotiva-existencial.

Para Bobes Naves (1993) el cronotopo en sí representa una categoría organizadora sintáctica del relato: "todas las unidades sintácticas, funciones, actantes y cronotopos, se organizan en un mundo ficcional mediante un discurso en el que todas están contenidas sincréticamente" (p. 182). De este modo, es posible distinguir diferentes tipos de énfasis en el relato según el enfoque elaborado al tiempo o al espacio, como son las narraciones biográficas o de viajes, así como se instituye como unas coordenadas de los acontecimientos circunscritos. Los sujetos o las acciones son una constante que necesariamente se manifiestan en un marco ficcional delimitado por la dimensión

¹⁴ Este cronotopo se ampliará posteriormente con un enfoque más paradigmático: los personajes se someten a procesos de transformación en sus heroicas aventuras a través de un mundo individualizado.

¹⁵ Bajtín menciona que la simultaneidad de espacios mitológicos con otros de carácter medieval confluyen en esferas de contradicción; es decir, subversión de espacios, de acontecimientos, que desenmascaran cualquier convencionalidad existente entre las relaciones humanas.

espacio temporal, de modo que según la focalización de las categorías narrativas nos permite discernir diferentes tipos de relatos.

Por último, el cronotopo supone una categoría clasificadora de la literatura a través de la determinación historicista: es el tiempo histórico que marca los temas comunes que imperan en los textos literarios, factor temporal que impregna todo el plano textual, que presuponen un contexto ligando la vertiente autoral con la propia obra. Sin embargo, esto nos lleva a dos indicaciones pertinentes: por un lado, la cuestión de la comunicación narrativa establecida en el propio texto con respecto al espacio; en segundo lugar, la formalización de la entidad espacial en sus diferentes variantes. En otras palabras: la distancia que configura el focalizador hace predeterminar una determinada visión del espacio, así como las diferentes percepciones espaciales.

7.1 Tiempo

Bajtín contempla la naturaleza espacial en conexión con la dimensión temporal: es así como el cronotopo se define por unas pautas históricas, temporales, en estrecha relación con un contexto espacial determinado. Tiempo y espacio como principios yuxtapuestos. De esta manera, la dimensión temporal ha sido un factor estructurante de la configuración narrativa por delante de la categoría espacial. Bobes Naves (1993) señala que "el tiempo alcanza gran relieve como elemento organizador de la novela, es decir, en su aspecto sintáctico. En el paso de la historia al argumento, el tiempo es la categoría fundamental para establecer las referencias" (pp. 168-169). Por medio de un orden cronológico y referencial distinguimos la estructura narrativa del texto literario; las funciones, personajes y el espacio conforman unidades individuales que carecen de una referencia objetiva. Por tanto, el punto de partida de la historia es precisada por las posibles alteraciones que nos permite interpretar los signos literarios; si el argumento es determinada por alguna otra alteración cronológica esto nos conduce a una interpretación semántica posterior. Sin embargo, todos los relatos prefiguran un marco espacial, que predisponen cualquier transformación característica de la narración. El relato escrito o verbal configura el cuadro espacial por medio del lenguaje, que en cualquier caso constituye una abstracción formalizada de un modo estructural y discriminatorio: no es posible describir y narrar una acción conjunta, labor que el sujeto narrador opera por distribución y sacrificio de la información, las partes decorativas u

otras. El problema de este planteamiento extrapolado al ámbito audiovisual representa una transposición inversa: la imagen es eminentemente espacial, un significante de carácter icónico que se impone a la primacía del tiempo. Por ejemplo, en el caso del cine la sucesión de fotogramas inscribe la temporalidad del espacio en el relato, de un modo que la representación audiovisual manifiesta explícitamente el plano temporal de la narración junto a su duración consecuenta (Gaudreault y Jost, 1995). Por tanto, observamos una doble segmentación de compleja conciliación.

Aristóteles (1974) consagraba prioridad a la acción frente al espacio¹⁶, que conformaba un mero sostén de los acontecimientos; a la par, el tiempo constituía un eje simultáneo cronológico. Para Tomashevski (1979) y Bajtín (1989) cualquier transposición o manipulación temporal en el relato apuntaba directamente a la figura de un narrador, considerado hasta entonces una figura vicaria del autor real. Posteriormente, Todorov y Gerard Genette ajustarán estos preceptos a nuevas funcionalidades.

En concreto, Todorov (1974) apunta que una narración es significativa de otra narración anterior: "son las coordenadas espacio-temporales las que cambian, pero no su naturaleza misma" (p. 179) del relato, que es inmanente. La consecución de un código permite la representación, así como la referencialidad, de un objeto a otro; por tanto, se establece un léxico que compone las alteraciones temporales y la interpretación del texto. Además, sugiere que la interpretación simbólica o significativa es predeterminada por mecanismos lingüísticos. Por ejemplo: identificación con predicados o metáforas. Los significados tienen un sentido pero están acotados en el propio texto "gracias a la existencia de un código" (p. 181). No obstante, al igual que Bajtín, Todorov apunta a cierta lógica pragmática: el texto es fruto de una realidad histórica. La lógica narrativa se sostiene conceptualmente entre dos temporalidades categóricas: un "presente perpetuo" donde el tiempo se constituye en una sucesión de instancias discursivas; es decir, el discurso es simultáneo al acontecimiento que se remite y, por ende, el espacio es contiguo a la acción. Por otro lado, un pasado cíclico u "eterno retorno" donde "ningún acontecimiento se produce por primera vez ni por última vez" (1974, pp. 191-

¹⁶ En referencia a la tragedia griega, Aristóteles (1974) plantea que el espectáculo en cuanto representación escenográfica configura un elemento de atracción que no concierne a la poética, puesto que en "el montaje de los espectáculos es más valioso el arte del que fabrica los trastos que el de los poetas" (p. 151). Por otra parte, la acción constituye el motor narrativo de la tragedia en función de una organización estructural de los elementos de la obra; esto es, que debía sustentarse en una cierta lógica u orden a partir de un principio, medio y fin.

195): el pasado se actualiza en el acontecimiento que se relata, estableciendo una cierta lógica que predetermina el hecho narrativo y circunscrito a la esfera de la historia. Esto configura que la ficción se orienta hacia un orden lógico, a un razonamiento temporal que se complementa con ciertos mecanismos combinatorios: el encadenamiento de orden cronológico y la inclusión de episodios narrativos, de carácter suplementario con la historia principal.

Por otra parte, Genette (1989), a partir de un análisis exhaustivo en relación a *En busca del tiempo perdido* (1913-1927) en su obra *Figuras III*, estudia el tiempo en relación a su estancia enunciativa: existe un tiempo de la historia y existe un tiempo del relato: "el relato es una secuencia dos veces temporal...: hay el tiempo de la cosa contada y el tiempo del relato (tiempo del significado y tiempo del significante" (p. 89). Esta dualidad no solo permite diversas distorsiones temporales sino que además se extienden al ámbito espacial. Sin embargo, sostiene que "las determinaciones temporales de la instancia narrativa sean manifiestamente más importantes que sus determinaciones espaciales" (p. 273). Es decir, considera que no es pertinente el énfasis o la especificidad del lugar narrativo, a excepción del contexto diegético en un relato marco o en segundo grado. De igual modo, apunta a las anacronías como formas de manipulación entre el orden de los acontecimientos de la historia con respecto al orden presentado en el relato. Esta modalidad presupone la existencia de un grado cero o la coincidencia total entre el tiempo del relato y de la historia. Las anacronías se extienden "hacia el pasado o el porvenir, más o menos lejos del momento *presente*, es decir, del momento en que se ha interrumpido el relato para hacerle sitio" (Genette, 1989, p. 103). Estas discordancias temporales constituyen una red compleja de relaciones entre un relato primario, eminentemente contextual, y relatos secundarios, aquellos que muestran las desviaciones temporales. Por otro lado, sostiene que a partir de estas disonancias temporales se diversifican determinados aspectos de modalización de la diégesis en el seno del relato, es decir, entre la historia y el relato: "un acontecimiento no es sólo susceptible de producirse: puede también reproducirse o repetirse" (p. 172). Más concretamente, plantea cuatro tipos de relaciones frecuentativas: relatos singulativas (una acción se realiza una única vez); relatos singulativas de carácter anafórico (acciones individuales que se repiten sucesivamente); relatos iterativas (una única acción relatada un determinado número de veces); relatos repetitivos (múltiples acciones se relatan de una sola vez).

Para Bobes Naves (1993) el tiempo infunde una tensión mecanizada entre la propia historia y el discurso. El desplazamiento temporal confluye con los cambios o movimientos de un motivo a otro; sin embargo, estas transformaciones no son perceptibles en las coordenadas temporales. Se necesita la proyección hacia un panorama espacial favorecida por una instancia narradora cuya principal labor converge en un tiempo heterodiegético, el tiempo de la descripción, frente al tiempo de la narración. Es así como el sentido de estas unidades temporales adquiere un significado participante con otros signos del texto, "pues al tratarse de signos no codificados se adaptan con facilidad a las isotopías de una lectura" (p.172). Entre los diversos tipos de tiempos podemos distinguir entre el sucesivo o cronológico, psicológico, etc. El tiempo se relativiza, los motivos y el esquema sintáctico del relato se descubren a vínculos verticales entre la historia y la narración "creando un antes (pasado), un ahora (presente) y un después (futuro)" (p. 173).

7.2 Espacio

Chatman (2013, p. 131) afirma que "así como la dimensión de los sucesos de la historia es el tiempo, la de la existencia de la historia es el espacio". A partir de esta observación, distingue entre espacio de la historia y espacio del discurso: la historia contiene existentes o entidades que son afectadas por la realización o transformación material de esos sucesos. El tiempo contiene la operación episódica, mientras que el espacio la materialidad de esos acontecimientos. En cambio, el espacio discursivo contribuye al *foco de atención espacial* o "zona enmarcada hacia la que el discurso dirige la atención del público implícito" (p. 139); es decir, corresponde a la focalización del espacio al que dirige al público presupuesto. Para Chatman esta consideración se extiende tanto al relato literario como al cinematográfico. Las diferencias, en cambio, son constitutivas en cada medio: en primer lugar, el espacio de la historia se especifica con exactitud en la imagen cinematográfica mientras que la narrativa verbal requiere de la construcción mental del lector, partiendo de un proceso de abstracción. En segundo lugar, la narrativa cinematográfica permite unos determinados parámetros espaciales como son la escala, el contorno o textura, la posición de los existentes, el grado de iluminación incidente y la resolución óptica de la cámara; en la narrativa verbal, el espacio es eminentemente distante porque no hay una referencialidad material y, por

tanto, es instituido por medio de un proceso de focalización del lenguaje. El espacio verbal incita al lector a imaginarlo a partir de las informaciones propiciadas por el narrador o los personajes. Así mismo, tanto en la vertiente cinematográfica como verbal el sentido espacial se correlaciona con el punto de vista. Por último, el cine supone una acción continuada: el binomio narración y descripción se vinculan homogéneamente en la imagen.

De igual modo, Chatman (2013, p. 143) afirma que "las narraciones verbales y fílmicas comparten una tremenda fluidez al presentar el espacio que no se puede conseguir en el escenario teatral tradicional". En cierto modo, en la obra teatral la acción es contenida en el decorado, mientras que por medio de los diálogos o sonidos se puede inferir un espacio complementario no representado. Metz (2002) plantea que las limitaciones principales del espacio teatral son resultado de la convergencia de la diégesis, afirmando que "el teatro es demasiado real, y por ello las ficciones teatrales sólo ofrecen una débil impresión de realidad" (p. 37). La cohesión del mundo ficcional con el lugar auditor, exhibición en directo ante un público determinado, confluyen en el mismo plano lugar de la ficción y el espectador, compartiendo un mismo sitio dividido por una franja espacial. La ficción es verosímil pero excesivamente real, por tanto, no hay posibilidad de una proyección diegética más allá de la representación. En cambio, concluye que el medio cinematográfico, y en diferente medida con el literario, imposibilita cualquier tipo de inferencia entre espacios ficcionales con el correspondiente al espectador o lector. En este sentido, Metz afirma que la ficción teatral es más realista que su homólogo cinematográfico, puesto que "la realidad total del espectáculo es más intensa en el teatro que en el cine, pero la porción de realidad a disposición de la ficción es más intensa en el cine que en el teatro" (2002, p. 41); el medio cinematográfico resulta mucho más verosímil por su condición de proyección relatora. En definitiva, las relaciones espaciales son estáticas en el teatro frente al dinamismo mecanizado del cine y el teatro.

Volviendo a Chatman (2013), retomamos una cuestión que habíamos mencionado previamente cuando hablábamos del cronotopo: cómo se vincula el espacio con los existentes. El escenario proyecta a los personajes representando "el lugar y colección de objetos 'frente a los cuales' van apareciendo adecuadamente sus acciones y pasiones" (pp. 189-192). En primer lugar, se plantea el problema de que los personajes o existentes no se presupongan con facilidad, puesto que su presencia no haya sido

anunciada o escuetamente cumplan una funcionalidad complementaria, es decir, para dotar de autenticidad el espacio. Por ejemplo, que un personaje puede ser nombrado a lo largo de un relato pero no hacer acto de presencia; de igual modo, no habría mayor diferencia entre un personaje humano y un objeto antropomorfizado. Chatman apunta que el escenario puede relacionarse con la trama y los personajes por medio de seis procedimientos: el utilitario o decorativo; simbólico, estrechamente correlacionado con la acción; irrelevante, donde el escenario no importa o no se tiene conciencia; el irónico, un subtipo derivado del escenario irrelevante, que corresponde con la contraposición o categoría opuesta del ambiente emocional del personaje; los países de la mente, es decir, el espacio psicológico o interior que alude a las reminiscencias personales; y, por último, el caleidoscópico o transposición del espacio físico al imaginativo.

Por otra parte, Bal (1990, pp. 51-52) sugiere que toda narración es eminentemente espacial y distingue principalmente entre "lugar y espacio". El lugar, como espacio geográfico y medible, configura un principio de estructuración de relaciones paradigmáticas por medio de subdivisiones entre los propios elementos, que se extiende tanto a la fisicidad material como a las modificaciones ideológicas/psicológicas. Por tanto, es común localizar diferentes oposiciones que vinculan sugerencias significativas. Por ejemplo: el interior denota protección y el exterior peligro; conocido/desconocido; sociedad/naturaleza. Así mismo, otros lugares operan como espacios mediados: purgatorio frente a cielo/infierno. En cambio, el espacio vincula "los lugares a ciertos puntos de percepción" (p. 101); esto contribuye a que un personaje o cualquier otra entidad reafirmen el dominio de toda presencia espacial. La implicación de los sentidos perceptivos (visto, oído, tacto) provoca dos clases de relaciones constitutivas entre el personaje y el espacio. En primer lugar, un espacio marco que denota el ámbito donde se sitúa el personaje, esté o no presente. Cabe decir que esta clase espacial revela la influencia organizativa de los objetos así como el rango o distancia espacial que les son determinados. Es decir, la presentación de los detalles en su vertiente explícita e implícita. Principalmente se concreta por medio del marco de referencia del lector. En este sentido, la exactitud del espacio se determina en función de un conjunto de características que abarca la proporción de cualidades otorgadas: una imagen general que se especifica a medida que se suman cualidades mucho más delimitadas. Por otra parte, encontramos un espacio tematizado donde es "objeto de presentación por sí mismo. El espacio pasa entonces a ser un lugar de actuación y no el lugar de la acción"

(Bal, 1990, p. 103). Es decir, como objeto subordinante de la historia. En este sentido, puede efectuarse de forma estable o dinámica, permitiendo en esta última el movimiento operativo de los personajes entre espacios. Esta modalidad posibilita que el desplazamiento configure un objetivo en sí mismo: no es tan importante el suceso que ocurra sino en el cómo acontezca. Es así como la transición de un espacio a otro es favorecido por un factor mecanizado del movimiento, permitiendo nuevamente transformaciones paradigmáticas:

Una persona viaja, por ejemplo, de un espacio negativo a uno positivo. Puede tener un objetivo distinto en el que represente un interludio de importancia variable entre la partida y la llegada, con mayores o menores facilidades de paso. El personaje que se mueve hacia una meta no tiene por qué llegar a otro espacio. En muchas historias de viajes, el movimiento es una meta en sí mismo. Se espera que resulte en un cambio, liberación, introspección, sabiduría o conocimiento (Bal, 1990, p. 104).

No obstante, cuando el objetivo no se concreta el movimiento operativo sin una meta contribuye a la exhibición espacial. Es así como el desplazamiento puede configurarse en un circuito circular donde los puntos de inicio y final son simétricos. Un ejemplo de ello son los laberintos en cuanto a espacios que contribuyen a la inseguridad, misterio o desconocimiento. Por último, la coexistencia entre espacio y acontecimiento se refuerza por la combinación entre situaciones estereotipadas. En efecto, estos tropos narrativos contribuyen al mimetismo emocional del personaje coordinando combinaciones significativas completivas. En última instancia, el efecto espacial es tanto durativa como explícita para los existentes; depende en buena medida de la focalización perceptora, del narrador o del personaje.

Al espacio perceptivo sugerido por Bal habría que añadirle una más de carácter implícito. Para Gullón (1980) existe un espacio que no es geométrico ni homogéneo pero que se extiende como posibilidad remota y virtual. Corresponde a un espacio orgánico sugerido por otras instancias como el silencio u entidades secundarias, puesto que "cumple una función definida, suscitar impresiones y sensaciones indefinidas" (p. 7). En concreto, el silencio desempeña una función perceptiva pero abre la posibilidad de un movimiento en suspenso, imaginado, que permite enlazar estados cronométricos y

topográficos. Partiendo de esta doble dicotomía, perceptivo y orgánico, este autor diferencia entre espacios simbólicos y espacios míticos, ambas de carácter implícito.

El espacio simbólico se correlaciona con el espacio mental desplazando en recurrentes veces al de la realidad. En cierta manera hablamos de un espacio psicológico que contiene su propia topografía y tiempo subjetivo. Determina las proyecciones de los personajes en cuanto a orientación y carácter. Principalmente, responde a un deseo consciente o inconsciente de desplazamiento a otro lugar en oposición paradigmática, puesto que "el ser, condicionado por el estar, imagina una plenitud existencial accesible en otra estancia, en una situación radicalmente otra, con diferencia de textura y no sólo de posición" (Gullón, 1980, p. 24). Añade además que la creación de este tipo de espacios puede manifestarse de diversos modos: una determinada atmósfera que produzca un efecto inconsistente o que altere la personalidad; fragmentos espaciales como "islotos o rincones que conforman microcosmos de separación o incomunicación"; producciones del sueño como el "delirio" o la alucinación como manifestación de trascendencia sensorial; "espacios continuos y discontinuos que configuran espejos ilusorios"; "espacios transfiguradores" o el traspaso de lo real a otro estado exterior de la cronología o del transcurso; el espacio de lectura como prolongación del espacio ficcional dentro de los parámetros de la enunciación (Gullón, 1980, pp. 25-44). Por último, debemos mencionar que en el espacio simbólico abundan las metáforas como figuras retóricas y la fragmentación como formas de estructuración confrontadas con los personajes.

En cambio, Gullón apunta que la espacialidad mítica corresponde a un tipo de entidad presente en la historia. Previamente habíamos señalado que el cronotopo constituía una forma de proyección de los acontecimientos en la misma dimensión espacial con respecto a los personajes. En cierto modo, el espacio mítico apunta en esa misma dirección. Es un espacio implícito presente donde los acontecimientos se suceden pero cuyo final algo ha cambiado. Para Greimas (1982, p. 261), el calificativo mítico se aplica a un determinado tipo de discurso "reconocible durante la lectura de su nivel práctico (que se presenta como un relato de acciones con los actores implicados)". Greimas, recogiendo los preceptos de Lévi-Strauss, plantea una doble lectura figurativa: desde un plano horizontal de carácter sintagmático hasta una vertiente vertical interpretativa. En la superficie del texto prevalece una organización de los contenidos que se correlacionan a partir de categorías binarias. Por tanto, la interpretación permite

la existencia de estructuras semióticas sintácticas, en cuanto a esquemas de un mismo universo. De este modo, dos de las formas míticas más representadas en la literatura y en la narrativa espacial son el laberinto y el viaje. Cabe decir que ambas manifestaciones narrativas rigen una conexión íntima entre el propio texto y el contexto: instituyen regiones sin una salida explícita donde el devenir del movimiento es una constante. Se promueve una conciencia solitaria donde los indicios temporales se prolongan o se solapan. Gullón (1980) afirma que el camino o viaje promueve una escala distante pero más activa frente al laberinto, como centros tematizados. Por último, menciona un tipo de espacio que no se ajusta con exactitud a los ya mencionados: los "espacios de conversación" (pp. 83-90). La palabra, el diálogo, se erige en signo o indicio del estado de ánimo del personaje, de modo que declara la modulación significativa de los pensamientos de los personajes; instaura una zona íntima entre una o varios interlocutores, bien desde la cercanía o la distancia. Hasta ahora hemos analizado la dimensión espacial en su sentido significativo pero queda otra cuestión de interés: su configuración como imagen audiovisual.

7.3 El espacio narrativo en el audiovisual

Si tomamos como base el relato fílmico nos encontramos que la imagen cinematográfica implica una heterogeneidad de materiales. Efectivamente, frente al carácter virtual del relato literario observamos que la imagen audiovisual se sustenta en la sincronía de componentes informacionales. Remitiéndonos nuevamente al ámbito literario, la figura del narrador expone los acontecimientos separadamente en una operación sucesiva: selecciona o focaliza aquello que es de interés pero no puede narrar y describir al mismo tiempo; es necesario una yuxtaposición arbitraria que construya el imaginario ficcional. En cambio, para Gaudreault & Jost (1995, p. 89) el espacio fílmico está "casi constantemente representado. Consecuentemente, las informaciones narrativas relativas a las coordenadas espaciales, sea cual fuere el encuadre privilegiado, aparecen por todas partes". Para estos autores, no es posible abstraer completamente el acontecimiento del cuadro espacial. Sin embargo, existen ciertas estrategias discursivas que paralizan el plano situacional: la oscuridad relativa; la delimitación de la banda de imagen; la desaparición del decorado fomentando la atención sobre la acción; una sucesión de planos cercanos que priven de coordenadas espaciales.

Sugieren además que el relato fílmico establece todo un dispositivo donde intervienen dos tipos de espacios: un espacio representado y profílmico, es decir, "el campo, delimitado por el encuadre de la cámara, con su corolario, el espacio de rodaje (el espacio del que filma)" (Gaudreault & Jost, 1995, p. 92); por otra parte, un espacio no representado que implica la supresión del espacio diegético; también nombrado espacio presente y espacio ausente. No obstante, el espacio no representado contribuye a operar significativamente tanto o más que el propio espacio representado. En este aspecto, en función de las diversas correlaciones espaciales, mencionamos el sugerido como forma de sucesión y actualización espacial a través de los planos. El encuadre equivaldría a la medida espacial mientras que el fuera de campo su extensión temporal. De este modo, Gaudreault & Jost diferencian entre: espacio único, (*raccords*, panorámicas y *travellings*); el espacio distante, como configurador de los desplazamientos de los personajes y vinculación entre varios espacios por disyunción. Además, éste puede ser de dos tipos: disyunción proximal o asociación de espacios, por medio de información visual o sonora no amplificadas (por ejemplo, un teléfono o unos prismáticos); por último, disyunción distal o todo aquello que queda en un segundo plano del espacio representado, como el sonido ambiente o miradas fuera de plano.

Por otra parte, para Casetti y Di Chio (1991) el espacio cinematográfico se configura a partir de tres ejes esenciales: en primer lugar por medio de la oposición *in/off*, es decir, estar presente o no dentro de los bordes del cuadro. La dimensión *off* opera según la colocación de la cámara y determinabilidad; esto es, un espacio *off* no percibido (fuera de los bordes del cuadro, no representa ningún pretexto para reclamación); espacio imaginable (espacio fuera de los bordes que se evoca por parte de la diégesis); espacio *off* definido (manifestado con anterioridad). Dentro de este primer grupo también mencionamos el sonido *in/off* y sonido *over*. Hemos de aclarar que el sonido no diegético depende de si la fuente de origen está vinculada al universo ficcional. Por ejemplo, la banda sonora es un sonido que no forma parte del universo ficcional, puesto que se sitúa en otro plano de la enunciación. En cambio, el sonido *over* se sobrepone a la imagen, matiza la propia diégesis, como la voz de un narrador. En cualquiera de los casos, el sonido constituye una extensión del espacio ficcional.

En segundo lugar, el espacio puede ser definido en función del desplazamiento. Tal y como apuntan Casetti y Di Chio, aquí diferenciamos entre varios tipos de espacios estáticos y dinámicos: estático fijo, si el encuadre y el ambiente son inmóviles; estático

fijo móvil, si la cámara es estática pero sus figuras se desplazan dentro del cuadro; dinámico descriptivo, la cámara se desplaza en relación con la figura; dinámico expresivo, el desplazamiento guarda una relación creativa con la figura, es decir la cámara decide qué es lo que se muestra. En tercer y último lugar, el espacio puede operar según su organicidad o fragmentación. Distinguimos entre espacios planos (distribución uniforme); espacios profundos (volumen de profundidad); espacio unitario (indisolublemente unido), espacio fragmentado (limitaciones internas que configuran un conjunto de espacios). Otros tipos de espacios que no entran justo en esta clasificación son espacios abiertos, cerrados, centrados -característico del arte pictórico y proporción áurea- o excéntricos).

A diferencia de los axiomas expuestos basados en una concepción sintáctica del espacio, para David Bordwell (1996) el espacio audiovisual se construye partiendo de una noción constructivista ateniendo a la actuación activa del espectador. En un primer término, el filme expone suficientes indicios para que el espectador los interprete como esquemas o conjuntos de conocimientos. Por medio de estos esquemas, es posible formular inferencias o hipótesis sobre los acontecimientos. En general, puede argumentarse que el espacio actúa como una macroestructura guiado por patrones iniciales: el argumento presenta lagunas con respecto a la historia, de modo que el acceso a la información se sustenta en un conjunto de indicios distribuidos por todo el relato permitiendo la revisión del sentido de todo el material. Así mismo, la percepción infiere una construcción temporal según unas pautas probabilísticas. En segundo lugar, con respecto a la noción de indicio se sugiere que toda representación es potencialmente incompleta o ambigua: la imagen no puede sustentarse únicamente en un estímulo sensitivo puesto que no dicta una experiencia perceptual. En cierto modo, para Bordwell la narración constructivista espacial supone la forma definitiva de superación de las teorías preceptivas de la percepción y de la Gestalt. El arte pictórico amplificó potencialmente un sistema científico de representación espacial basado en la perspectiva lineal; sin embargo, esto limitaba la representación óptica de los fenómenos narrativos sustentándose en una visión ideal e ideológica. Por otra parte, la teoría de la Gestalt se sustenta en una estructuración mental de las formas perceptivas y de la organización pero de ahí solo se deduce unas pautas de verosimilitud coherente. En este sentido, se asume que el espacio audiovisual responde a un propósito determinado de la narración: existe una codificación espacial de los indicios sobre los objetos, la profundidad y la

contigüidad según el medio. En el caso del filme, "el espectador da sentido a una serie de planos encajando cada indicio en un mapa cognitivo del escenario, y esto viene facilitado por un plano de referencia" (Bordwell, 1996, p. 113). Es decir, la evocación de hipótesis permite localizar los objetos detallados de la narración e interrelacionarlos según las acciones que seguirán a las imágenes, permitiendo una comparación esquemática con los planos anteriores. Bordwell (1996) parte del espacio escenográfico o espacio imaginario de la ficción y diferencia entre tres tipos de indicios: el "espacio del plano", a partir de los contornos, diferencias de texturas, luces, sombras, perspectiva, movimiento de las figuras, etc.; el "espacio del montaje" como construcción y anticipación mental de los planos según un esquema de causa-efecto; y, por último, el "espacio sónico" (pp. 113-118).

En este sentido, la narración espacial se concibe en función de espacios diegéticos y espacios no diegéticos: el espectador asume a partir de indicios referenciales que determinadas zonas fuera del encuadre o no representadas serán significativas para la narración. A esta concepción del espacio convendría explicitar ciertas asunciones al respecto: si bien es cierto que el espacio audiovisual contiene ciertos indicios sobre el carácter sintáctico de las imágenes, éstas se extienden más allá del plano contenido. Las hipótesis que infiere un espectador abarcan el mapa narrativo; por ejemplo, deducciones sobre la resolución de los acontecimientos desde un punto de vista adaptativo. Es decir, Bordwell elude el factor contextual de la narración: no solo existe una preeminencia de esquemas mentales paulatinos sino que estos se adhieren o no en función de las creencias previas del espectador. No obstante, la teoría constructivista de la narración de Bordwell ha servido como impulsor teórico para la investigación ludoficcional. Debemos aclarar que estos postulados no se contradicen con lo expuesto anteriormente sobre la narrativa espacial, si bien es cierto que presenta diferencias sustanciales en el corpus teórico. Las aportaciones de Bordwell nos servirán para introducir por otro lado la teoría del cibertexto de Espen Aarseth, según la cual la manipulación de los significantes de un texto presuponen diferentes respuestas en su interacción. Como veremos posteriormente, esta teoría nos permite comprender el papel activo del jugador sobre los significantes textuales. Es decir, focalizado sobre nuestro objeto de estudio nos referimos a la interacción con el espacio narrativo.

8. Texto: apertura de la significación como precedente del cibertexto

Segre (1985) afirma que la palabra texto proviene del latín *textus*, 'tejido'. El término se entiende como una “metáfora en la cual las palabras que constituyen una obra son vistas” en alusión al “contenido del texto, a lo que está escrito en una obra” (p. 36). Para Barthes (2002) un texto es “el tejido de las palabras comprometidas en la obra y dispuestas de modo que impongan un sentido estable y a poder ser único” (p. 137). Históricamente, sobre todo en la Edad Media, se concebía como un manuscrito o el volumen impreso de una obra¹⁷. Es decir, en asignación como una “cosa escrita” cumpliendo las “funciones de salvaguarda” de toda obra. Por ello, actúa como un medio permanente frente a la fragilidad e imprecisión de la memoria, así como además otorga dominio al artífice de la obra frente al paso del tiempo, el olvido o a las alteraciones del habla. Añade Barthes que impera una noción “ligada a todo un mundo de instituciones: derecho, Iglesia, literatura, enseñanza; el texto es un objeto moral [...] que exige que lo observemos y lo respetemos” (pp. 137-138).

Esta definición preliminar que acabamos de exponer responde a una visión positivista del término, donde el texto es igual a su soporte escrito, que imperó hasta la llegada de los formalistas y estructuralistas franceses. Cuando hablamos de un texto, esta puede ser tanto un cuento, una película o un videojuego. Estos ejemplos comparten unas cualidades conceptuales que categorizan ampliamente su significación. Para P. Lévy (1998), con independencia del medio, se trata de un objeto abstracto. Lo es tanto en sus múltiples representaciones materiales como formas de manifestación virtual. Sin embargo, en este sentido el término es definido como un objeto que ha de actualizarse en el ejercicio de la lectura en lugar de concebirse como un objeto hermético. Ya no estamos hablando de la obligatoriedad de un soporte material, sino que el lector potencial cumple una función activa en el transcurso de la actividad puesto que “construye encima de las páginas lisas un paisaje semántico móvil y accidentado” (p. 35). Es decir, el texto es un amplio campo de posibilidades de representación semántica. El tejido textual no aguarda un sentido limitado; es por medio de la interpretación, así como la lectura, que el lector cartografía su significación. Esta revisión conceptual nos

¹⁷ La obra del artista medieval era un reflejo de la visión del cosmos como estructura o jerarquía de órdenes prefijados. La obra se consideraba en un sentido pedagógico como espejo de una ciencia al servicio de la realidad.

adelanta varias cualidades presentes en la noción crítica del texto, fundamentos que también caracterizan la naturaleza virtual de los cibertextos y los videojuegos.

Barthes (2002) asegura que la condición clásica del término confinaba el texto a un mensaje donde el signo era su eje central: existe un significante, que se corresponde con los elementos materiales, junto a un significado definitivo. Sin embargo, esta categorización se abandonó a favor del entrecruzamiento de nuevas epistemologías, de modo que el texto no solo se estudia como una crítica, sino que además "es un fragmento de lenguaje situado él mismo en una perspectiva de lenguajes. Comunicar un saber o una reflexión teórica sobre el texto supone por lo tanto participar, de una manera o de otra, de la práctica textual" (p. 141). Se trata pues del cuestionamiento de la enunciación como ciencia en continua revisión. Kristeva (2001) señala que en el texto la lengua se incluye como un fragmento diseminado al frente de un lenguaje mayor; la significación se produce por la confluencia dinámica entre el "sujeto y el Otro y el contexto social" (p. 142). Es decir, la práctica textual abarca tanto la presencia de enunciadores independientes (por ejemplo, lectores) como las pautas contextuales y culturales a las que se adhiere. Un escritor o cineasta puede concebir un determinado texto desde un marco social determinado, mientras que un lector interpreta ese mismo texto desde una posición social y cultural opuesta a la del autor. De este modo, se plantea no como el "producto de un trabajo [...] sino que es el teatro mismo de una producción en la que se reúnen el productor del texto y su lector" (Barthes, 2002, p. 143). Barthes menciona que el texto trabaja y deconstruye la lengua para luego volver a ser reconstruida en nuevos espacios polisémicos:

La productividad se desencadena, la redistribución se produce, el texto sobreviene [...] produciendo sin cesar juegos de palabras, ya (si se trata del lector) inventando sentidos lúdicos, aun cuando el autor del texto no los hubiese previsto, y aunque fuese históricamente imposible preverlos: el significante pertenece a todo el mundo; [...] (Barthes, 2002, p. 143).

Esta pluralidad de sentidos que hace referencia Barthes (2002) es provocada por lo que él llama un "proceso de significancia" (pp.144-145); es decir, el sujeto abandona la esfera local del texto durante el proceso de significación y se inscribe en otro tipo de lógicas interpretativas, esto es, la esfera de la contradicción y la del significante. El proceso de lectura cede a una articulación activa de significantes donde los sentidos textuales son liberados por medio de la connotación o asociación semántica. Dicho de

otro modo, tanto la connotación como la significancia adquieren una interpretación lúdica por el cual el sujeto (escritor o lector) no se proyecta a sí mismo dentro del texto sino que es el propio sujeto quien adquiere un estado de fuga ante las ilimitadas operaciones constitutivas. En cierto modo, aquí se plantea la posibilidad de exploración y deconstrucción del texto a partir de su propia estructura delimitada.

Si extrapolamos estos postulados a nuestra investigación, los espacios narrativos de un texto-videojuego no solo se instauran en un determinado material explorable (por ejemplo, las diversas secciones de una casa) sino que estos permiten cierta mutabilidad en su interacción aún a sabiendas de que existe unos márgenes perfectamente acotados. En ese estado de exploración o de pérdida, se producen sentidos por medio del lenguaje en un amplio abanico de posibilidades significativas. Barthes (2004), a propósito de su ensayo *S/Z*, menciona que existe un importante grado de connotación cuyo rasgo permite "el poder de referirse a menciones anteriores, posteriores o exteriores, a otros lugares del texto (o de otro texto)" (p. 4). De igual modo, añade que el sentido connotativo apareja un nivel superior, explícito, expresado por el sentido denotativo. Ambos niveles mantienen una tensión que se correlacionan por medio de dos espacios principales: un espacio secuencial que corresponde con la ordenación de los significantes, así como un espacio aglomerado que son las conexiones que se establecen con los sentidos exteriores al texto material. A modo de ejemplificación, volviendo a nuestro objeto de investigación, si en un videojuego podemos explorar con libertad un inmenso castillo inhabitado, cabe la certeza de que determinados datos narrativos no se expresen directamente si no es por medio de la asociación con otros elementos significantes, ya sean retratos u objetos que nos indiquen información narrativa sobre los antiguos inquilinos, sus circunstancias, emociones, etc.; herramientas que nos facilitan la reconstrucción con el objeto textual, junto con posibles referencias a otros textos. Barthes lo plantea como "un juego en el que un sistema remite al otro" (2004, p. 4).

No obstante, la finalidad de Barthes (2004, pp. 9-10) era desentrañar el horizonte semántico de todos los significantes textuales de *Sarrasine* de Balzac. En ella introduce el término "*lexia*" para describir las unidades significantes que conforman el texto espaciado. Las *lexias* son una unidad de lectura o la división del "significante tutor" en un conjunto de "cortos fragmentos contiguos". Pueden ser palabras o frases; su observación y división depende tanto de la experiencia del lector como de la amplitud

de las connotaciones. Extrapolado en nuestro caso, una *lexia* puede ser por ejemplo cualquier objeto o elemento que nos sirva para más de una finalidad dentro de un videojuego: un objeto que pueda ser combinado con otro en un inventario o bien que nos aporte múltiples funciones, cartas o libros que nos informen de multitud de datos en función de quien lo asociemos, etc. Posteriormente, Landow incorporará el término *lexia* a su teoría del hipertexto, cuestión que estudiaremos con más detalle en el siguiente epígrafe.

Este sistema de conexiones semánticas interna-externa implica por otro lado la cuestión de la intertextualidad como otro de los conceptos teóricos presentes. Según Barthes (2004, p. 146), podemos rastrear los rasgos de otros escritos o citas pasadas de modo que "otros textos están presentes en él, en niveles variables, con formas más o menos reconocibles". Kristeva (2001, p. 147) afirma que el texto "es una permutación de textos, una intertextualidad: en el espacio de un texto varios enunciados, tomados a otros textos, se cruzan y se neutralizan". Podemos afirmar que lo que aporta el concepto de intertexto es la diseminación del volumen del lenguaje no como imagen o una reproducción sino como una producción. Es decir, la conjunción de rasgos del lenguaje anterior y contemporáneo al propio texto.

De manera similar, Eco (1990) apunta en *Obra Abierta* a una idea de texto-obra ideal donde las posibilidades de lectura son infinitas, en la cual cada lectura implica una reescritura, cercana al concepto de intertextualidad y a la idea de texto en red descrita por Barthes ¹⁸. En ella el autor diferencia entre obras *abiertas* y *cerradas*; es decir, con múltiples interpretaciones frente a otras con una única interpretación plausible. Así mismo, añade que una obra es "un objeto dotado de propiedades estructurales definidas

¹⁸ Barthes (2002) teoriza sobre un tipo de texto cuya producción mediante la significancia "sugiere la idea de un trabajo infinito" (p. 147). Esta producción del significante se localiza en todas las dimensiones de la obra, de modo que "no se puede restringir legítimamente el concepto de texto al escrito (a la literatura) puesto que todas las prácticas significantes pueden engendrar texto: la práctica pictórica, la práctica musical, la práctica fílmica, etc." (p. 149). La labor ilimitada que hace referencia Barthes se vincula íntimamente con la idea de un sujeto plural posible por medio de la acción activa y plena del lector en el proceso de lectura, alguien que "quiere escribir, dedicarse a una práctica erótica del lenguaje" (p. 150). De este modo, distingue las figuras de lo legible y lo escribible en el proceso de lectura de una obra; ambas nociones oscilan en el carácter de integración de un lector en el texto, si bien se sumerge en él con nula o total aceptación o, por el contrario, mantiene una actitud productiva con el texto, con la posibilidad de transformar el escrito y diseminarlo en el horizonte infinito de la significancia. En resumen, se trata de designar un tipo de texto que no esté reñido por una estructura hermética.

que permitan, pero coordinen, la alternativa de las interpretaciones, el desplazamiento de perspectivas” (p. 34). Eco no se detiene a clasificar los tipos de obra según el soporte material; por el contrario, hace un repaso a través de las diversas expresiones del arte (desde la música, el arte contemporáneo o el cine) para definir un modelo de “apertura”:

Una obra de arte o un sistema de ideas nacen de una red compleja de influencias, la mayor parte de las cuales se desarrollan al nivel específico del que forman parte la obra o el sistema; el mundo interior de un poeta está tanto y quizá más influido y formado por la tradición estilística de los poetas que lo precedieron, que por las ocasiones históricas con las cuales entronca su ideología, y a través de las influencias estilísticas, asimila él, bajo la manera de formar, una manera de ver el mundo (Eco, 1990, p. 47).

Eco (1990) propone “elaborar modelos de relaciones en los que la ambigüedad encuentre una justificación y adquiera un valor positivo” (p. 53), de modo que toda obra pueda ser interpretada desde su intertexto. Considera que todo usuario (desde el artista hasta el espectador) está delimitado por una sensibilidad particular, ya sea cultural o social, que condiciona profundamente la comprensión. En ese sentido, una obra de arte en su complejidad hermética está sujeta a “ser interpretada de mil modos diversos”. La apertura promueve un tipo de libertad al intérprete posicionado en el “centro activo de una red de relaciones inagotables entre las cuales él instaure la propia forma sin estar determinado por una necesidad que le prescribe los modos definitivos de la organización de la obra disfrutada” (pp. 74-75). Es decir, la ausencia de una jerarquía estructurada en el campo de los significantes. En esta estructura en red el sujeto no esconde la necesidad de acotarse al orden establecido o al horizonte interpretativo establecido por el autor o artista. Es por medio de la ambigüedad que la obra se sustenta en esta apertura: el intérprete establece las conexiones según su aportación imaginaria o emotiva en un sinfín de posibilidades de elección. Para ello, la dinámica del goce se hace pertinente para la propia apertura textual: la satisfacción permite “que todos los datos de nuestra cultura nos lleven a concebir, sentir y ver el mundo según la categoría de la posibilidad” (Eco, 1990, p. 221). En otras palabras, la posibilidad de interacción e interpretación de un objeto textual confiere un aspecto lúdico que nos impulsa a buscar o explorar todos los márgenes disponibles, en tanto ya estén prefigurados por el propio

autor como las posibles connotaciones con otros textos. Eco concluye que este usuario mantiene un control de manipulación que puede no haberse concebido en los márgenes estructurales propuestos por el autor. Es decir, el productor cede parte de su dominio creativo al usuario a pesar de que seguirá siendo el responsable intelectual de la obra.

Por último, antes de continuar con el siguiente epígrafe no debemos olvidarnos de las aportaciones complementarias de Lotman (1996) sobre la naturaleza del texto artístico y narrativo, planteando la transformación del contexto en el propio texto. Afirma que para que "un mensaje dado pueda ser definido como texto, debe estar codificado, como mínimo, dos veces" (p. 78). Un autor construye un objeto, dotándolo de una significación que está ligada al plano contextual, mientras que el destinatario a partir de su código cultura produce nuevos estados significativos. Lotman apunta a una determinada tensión estructural compleja en correlación a un circuito socio-comunicativo: el texto contribuye a que el mensaje se dirija desde un portador a un destinatario, mientras que al mismo tiempo "*adquire memoria* [..]: no sólo transmite la información depositada en él desde afuera, sino que también transforma mensajes y produce nuevos mensajes" (p. 80). En síntesis, este autor plantea el texto como un dispositivo que contiene diversos códigos "capaz de transformar los mensajes recibidos y de generar nuevos mensajes" (p. 82). Un objeto textual que no se concibe únicamente en términos de interpretación sino también como un proceso dinámico de interacción.

9. Teoría del cibertexto

La revisión crítica del concepto de texto-obra permitió nuevas aplicaciones dentro del ámbito científico que propició el desarrollo de nuevas herramientas de conocimiento. Los presupuestos teóricos de un texto ideal comenzaron a ser investigados a partir de la segunda mitad del siglo XX, con resultados orientados tanto al ámbito académico o literario como a la implementación de los sistemas computerizados. En el primero de los casos, permitió la implementación de dispositivos electrónicos o máquinas textuales que manipulaban la información al servicio de un usuario; en el segundo, favoreció la publicación de una literatura con rasgos experimentales con el objetivo de explorar los límites de la construcción narrativa. Ambos enfoques evolucionan a los conceptos de hipertexto y cibertexto respectivamente que expondremos a continuación.

9.1. Hipertexto

Un texto compuesto por fragmentos de texto –lo que Barthes denomina *lexías*- y por los enlaces electrónicos que los conectan entre sí. La expresión *hipermedia* simplemente extiende la noción de texto hipertextual al incluir información visual y sonora, así como la animación y otras formas de información (Landow, 2007, p. 25).

En efecto, Landow (2007) define el hipertexto siguiendo las nociones del texto ideal de Barthes, con el aliciente de la incorporación de los componentes audiovisuales del medio electrónico; sin embargo, no incluye los "textos de simulación y no lineales" - entornos virtuales o videojuegos-, así como determinadas "representaciones gráficas de texto" o "textos digitales alfanuméricos" -correo electrónico, bases de datos, etc.- (pp. 458-459). Según esto, una red social es tanto hipertexto como hipermedia puesto que integra los elementos previos descritos -un entorno virtual, minijuegos, chats de mensajería instantánea-. J. Clément (1995) afirma que el hipertexto consiste en "un conjunto constituido de 'documentos' no jerarquizados conectados entre ellos por 'enlaces' (*liens*) que el lector puede activar y que permiten un acceso rápido a cada uno de los elementos del conjunto" (p. 77). Este autor que plantea el hipertexto como una base de datos electrónica con múltiples entradas de acceso, es además una inmensa red digital de relaciones donde el usuario posee un papel muy activo en la medida que la organización o manipulación de la información depende exclusivamente de él. Sin embargo, las diversas concepciones sobre el hipertexto en general no nacieron únicamente con el ámbito digital. De este modo, debemos mencionar varios precedentes contextuales que propiciaron su desarrollo.

En 1945, el matemático Vannevar Bush escribió *As We May Think* para el *Atlantic Monthly*. En este artículo, Bush se interesa por el mantenimiento de la cantidad de información documentada que desbordaba a los investigadores, sugiriendo la creación de un dispositivo electrónico que lo llamó *Memex*. El número de publicaciones había aumentado considerablemente de modo que los medios de los que disponían los investigadores eran los mismos que en antaño; esto es, códigos, enciclopedias o archivos de notas. Sin embargo, existía un problema principal en este ámbito: la recuperación de la información estaba condicionada por los anticuados soportes materiales, así como que la pérdida de datos y la incapacidad de etiquetado se debía a esta problemática:

The difficulty seems to be, not so much that we publish unduly in view of the extent and variety of present day interests, but rather that publication has been extended far beyond our present ability to make real use of the record. The summation of human experience is being expanded at a prodigious rate, and the means we use for threading through the consequent maze to the momentarily important item is the same as was used in the days of square-rigged ships. (Bush, 1945, p. 112)

Para Bush, era necesario desarrollar un sistema de documentación de fácil acceso y simultáneo de la información disponible. Sin embargo, también buscaba otros objetivos complementarios: todo el conocimiento humano debía preservarse en un único aparato, con el objetivo de potenciar el acceso universal a estos registros. Bush sugiere que la mente humana funciona por asociación, de modo que saltamos de una idea a otra siguiendo algún camino conformado por células cerebrales. Bush describe el *Memex* como un tipo de escritorio compuesto por pantallas translúcidas, teclado, palancas y motores. Por su descripción, este dispositivo es considerado como el precedente significativo de los futuros ordenadores domésticos pero mucho más del entorno hipertextual. Murray sostiene que el *Memex* como visión prototípica del hipertexto refleja el gran interés americano de “hacer un mapa del terreno desconocido y salvaje, imponer orden sobre el caos y dominar enormes recursos para conseguir un propósito concreto y práctico (1999, p. 102). Se trataría, pues, de cartografiar todo el conocimiento en red abierto al raciocinio organizativo. Por otra parte, Landow (2007) apunta a "la necesidad de anotar, durante la lectura, los pensamientos transitorios y las reacciones al texto" (p. 34), de modo que el proceso de lectura se transforma en una actividad que implica escritura. Bush (1945) parece adelantar el sistema de enlaces que el hipertexto desarrollará décadas posteriores si bien es cierto que su prototipo de indexación estaba más cercana a la de un "*microfilm*" (pp. 113-114), que podía asociarse por medio de códigos. Lo que nos interesa sobre la descripción que hace Bush del *Memex* es la concepción básica de una máquina textual donde el usuario tiene la capacidad de manipular la información, de proyectar los trayectos por asociación, además de materializar una textualidad virtual y flexible.

A partir de las investigaciones de Bush sobre el *Memex*, Nelson posteriormente introduciría el término hipertexto en los años sesenta. El hipertexto sería la manifestación de un docuverso o máquina literaria que enlazaría todo el conocimiento humano. Nelson concibe el hipertexto como un laberinto irresoluble de modo que toda organización por asociación es un reflejo de la conciencia creativa. Este autor materializó esta hipótesis en su sistema hipertextual Xanadu. Según Murray (1999):

La visión del hipertexto de Nelson es similar a la de William Faulkner sobre la escritura de novelas, actividad descrita como el intento inútil pero noble de comprimir el mundo entero en una frase. Los que como Nelson disfrutan de lo intrincado del hipertexto, que prefieren la red retorcida al sendero claro, quizá lo consideran un espejo de lo infinito de la mente humana: una proliferación interminable de pensamiento girando en vastas redes vibrantes, ya sean de neuronas o de electrones (p. 102).

Para Nelson impera la idea de un texto descentrado con infinitas posibilidades de asociación, sin un horizonte final. Hablamos de un sistema completamente hermético pero con la sensación del dominio infinito de las posibilidades de elección e información. A diferencia de Barthes o Eco, cuyas investigaciones se orientaban hacia la lectura e interpretación del texto¹⁹, Nelson se acercaba al ideal de un texto interactivo constituido por trayectos que conforman la lectura del usuario en un entorno de información infinita. Esta dimensión teórica, aunque sigue siendo utópica para los estándares tecnológicos de los años sesenta, se acercará posteriormente tanto al nacimiento de la era internet como al desarrollo de los entornos virtuales computerizados.

¹⁹ Cuestión que hemos estudiando previamente en el apartado sobre la apertura textual de Barthes y Eco: pp. 31-33.

9.2. Cibertexto

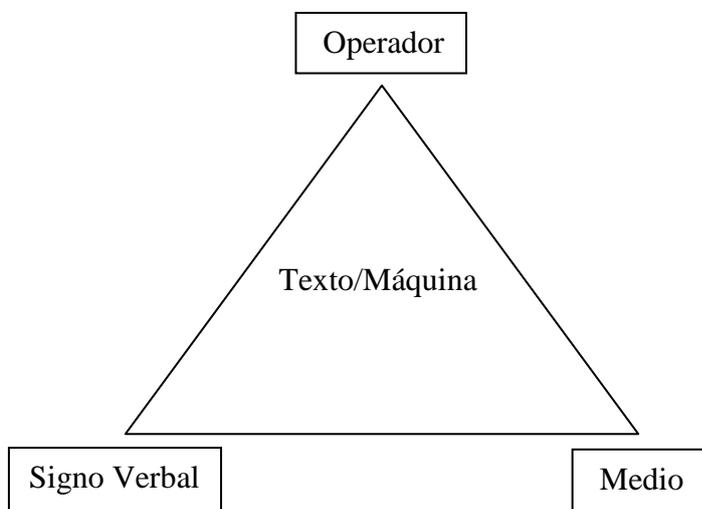
Dependiendo del ámbito en que nos situemos un cibertexto tiene las mismas implicaciones significativas que un hipertexto. Por ejemplo: en una página web o una enciclopedia en CD-ROM podemos navegar con total libertad en función de nuestro interés de conocimiento o curiosidad. En este caso contiene la misma consideración que un hipertexto. Sin embargo, desde el ámbito de la literatura o ficción, el hipertexto se adscribe únicamente a un determinado tipo de ficción interactiva, como son las novelas hipertextuales donde el usuario selecciona enlaces que determinan el desarrollo del relato. Por el contrario, el cibertexto está ligado a una ficción hipertextual, a un videojuego o incluso a un libro impreso.

Esto nos plantea la cuestión de qué es un cibertexto. En primer lugar, se trata de un neologismo derivado del libro *Cybernetics: Control and Communication in the Animal and the Machine* (1948) de Norbert Wiener. Wiener es el creador de la teoría de la termodinámica según el cual, todos los sistemas biológicos o artificiales tienen una serie de mecanismos de retroalimentación o autorregulación. Este término no se limita únicamente al estudio de la textualidad informática sino que también es extrapolable al campo de literatura general. Hace referencia a la organización mecánica del texto pero también al intercambio literario por medio de los entresijos del medio. Aarseth lo define de la siguiente manera:

Cybertext, as now should be clear, is the wide range (or perspective) of possible textualities seen as a typology of machines, as various kinds of literary communication systems where the functional differences among the mechanical parts play a defining role in determining the aesthetic process. [...] As a theoretical perspective, cybertext shifts the focus from the traditional threesome of author/sender, text/message, and reader/receiver to the cybernetic intercourse between the various part(icipant)s in the textual machine (Aarseth, 1997, p. 22).

Es decir, se trata de un tipo de máquina virtual textual (un ordenador o un libro) donde los mecanismos de lectura están posicionados a través de funciones ergonómicas. Como Aarseth señala en su definición, el funcionamiento de esta máquina textual o cibertexto

viene determinada en función de la participación sistemática de varios elementos en el proceso de comunicación:



Infografía 1: proceso de comunicación del cibertexto. Fuente: Aarseth, 1997, p. 21

Siguiendo el esquema, expondremos de manera detallada cómo Aarseth comprende el proceso de comunicación. Bajo este prisma, el texto se entiende como un dispositivo mecánico para la producción y consumo de signos verbales, de modo que este dispositivo mecánico se complemente con un soporte material que fije el signo verbal. Aquí debemos aclarar dos puntos básicos: en primer lugar, cuando nos referimos a un soporte material, éste puede ser tanto electrónico como impreso. El ordenador o un libro son medios materiales; a pesar de que el ordenador es un dispositivo informático multitarea necesita de un usuario para que produzca una respuesta. De un modo similar ocurre con una obra impresa excepto que no trabaja a un segundo nivel como un ordenador: necesitamos de un lector que pueda hacer tanto uso de él como interpretar los significantes. En segundo lugar, este signo verbal se refiere al contenido del mismo; es decir, todos los significantes textuales o visuales, por el cual el usuario o lector potencial será el responsable de su manipulación final. De hecho, las posibilidades funcionales de los elementos combinados producen un número elevado de variaciones textuales. Aarseth (1997, p. 62) distingue entre "*scripton*" y "*texton*": el *scripton* es la

imagen superficial que aparece como resultado de la combinación de un código, mientras que el *texton* se trata del código que subyace, el equivalente a la *lexia* de Barthes.

Sin embargo, el concepto de cibertexto no sólo hace referencia a la disposición organizadora del texto sino que también centra su atención en el usuario en un proceso integrador, actuando física y activamente sobre el objeto otorgándole un sentido semiótico. Aarseth (1997) define este proceso conglomerado como "perspective of ergodic literature and cybertext" (pp. 1-2). El término ergódico procede de las palabras griegas *ergon* y *hodos* que significan 'trabajo' y 'camino'. En la literatura ergódica es necesario un esfuerzo no trivial que permita al lector navegar por el texto. Así mismo, podría argumentarse que toda lectura ya implica un esfuerzo psicofísico por parte del lector: por ejemplo, movimientos motrices como el parpadeo de los ojos, pasar una página, el procesamiento mental de la información textual o la actividad interactiva de una página web. Esta es una observación que se cumple en todos los tipos de lectura del mismo modo que puede objetarse la existencia de una literatura no ergódica; es decir, un tipo de literatura que no posea ningún tipo de mecanismo funcional. En cierto modo, como bien señala Aarseth, las críticas vertidas a la perspectiva ergódica se orientan a que toda literatura es distinta de cada lectura, así como cada lector realiza elecciones para que el texto tenga algún tipo de sentido. Según esto, un texto no puede ser no lineal, puesto que el lector tiene la capacidad de leerlo en una única secuencia temporal. Este autor menciona que la diferencia fundamental del cibertexto con otros tipos de textos radica principalmente en la producción de estructuras verbales con fines estéticos. Se trata de una máquina que produce diversidad de expresiones:

When you read from a cybertext, you are constantly reminded of inaccessible strategies and paths not taken, voices not heard. Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility -an aporia (Aarseth, 1997, p. 3).

La idea del cibertexto como un texto narrativo que necesita cierta exploración se vincula a la idea de un mundo imaginario o un juego con múltiples atajos donde el lector se debate entre el fracaso y el éxito, el estado vulnerable y la revelación. Es decir, una "aporía" y "epifanía" (Aarseth, 1997, pp. 91-94). El texto se transforma en un campo de posibilidades donde el ciberlector está subordinado a un estado de alarma y sin la certeza de que cada paso en adelante sea el adecuado. Es posible perderse, explorar recovecos, caminos no previstos, respetar las reglas o desobedecerlas; ligado a la incertidumbre, la paradoja se transforma en una presencia constante. La resolución de la paradoja o del desafío es premiada con el triunfo y la revelación. En cambio, en contraposición a la aporía y epifanía, también nos encontramos con un tercer y cuarto elemento: la "anamorfosis" y "metamorfosis" (pp. 179-181). La anamorfosis, aplicado al juego-mundo, consiste en esconder un aspecto vital del entorno ficcional a los ojos del ciberlector; para ello, el descubrimiento sólo puede adoptarse por la complejidad desde una perspectiva no estandarizada. Es decir, segmentos secretos, habitaciones ocultas o acciones no previstas que posibilitan nuevos enfoques; se trata de una reconstrucción creativa y narrativa. En cambio, la metamorfosis es un tropo que implica la transformación de algo sin un estado final pero con un objetivo alcanzable y definido. Por ejemplo, novelas hiperfeccionales, enigmas con finalidad resolutive o juegos de palabras.

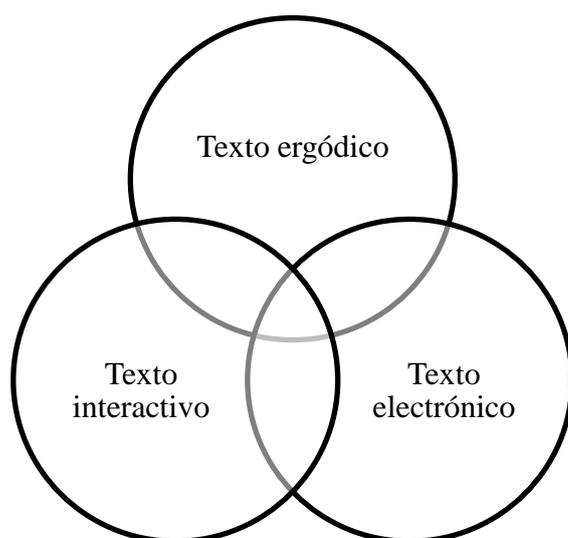
En definitiva, los mecanismos de expresión de los cibertextos son reforzados por el uso de tropos lúdico-literarios sustentados en la idea del control narrativo. El ciberlector que adquiere el rol de un jugador se encuentra ante el riesgo del rechazo frente al dominio de sentido textual. Según Aarseth, en esta perspectiva ergódica la subversión del proceso de lectura activa produce un cortocircuito entre el significante y el significado. Ambos están presentes en el texto pero se anula la diferencia de modo que surge una proyección más allá del propio texto. Dicho de otro modo, la manipulación de los significantes conducen a una variedad de respuestas cuyo resultado se orienta hacia la construcción de un determinado estado de inmersión más allá del propio texto. Reconstruir la estructura textual implica su manipulación a un nivel que el objeto textual adquiera un estado virtual más allá de sus propias denotaciones.

9.3. Ergódico vs interactivo

Aarseth (1997) apunta que la interactividad opera en un nivel textual más que analítica. Implica que humanos y máquinas se sitúan a un mismo nivel como socios en el proceso de comunicación, gracias a la simple habilidad de la máquina de aceptar y responder a una acción humana. No obstante, para él esto sería como otorgar cualidades extraordinarias al propio sistema: "once a machine is interactive, the need for human-to-human interaction, sometimes even human action, is viewed as radically diminished, or gone altogether, as in interactive pedagogy. To declare a system interactive is to endorse it with a magic power" (p. 48).

Una actividad interactiva supone que un lector pueda transformar físicamente el discurso de un objeto de modo que produzca nuevas significaciones, de modo que tanto el usuario como el objeto están insertos en una producción simbólica. Aarseth menciona que el problema es que no existe una interactividad real, puesto que para ello la máquina debe poseer una determinada inteligencia artificial que responda a cualquier situación planteada: en caso contrario, se trataría de un proceso de interacción. Un jugador está delimitado por unas dinámicas concretas de acción y respuesta: "this is an interesting description of the relationship between an adventure game and its player. It is a good description of the normal relationship between musician and a composition or between a building and its inhabitant" (Aarseth, 1997, p. 49). Toda ficción ya lleva consigo un margen de interacción que es intrínseca a la narrativa; por este motivo, este autor propone el término ergódico aunque sostiene que interactividad es un término que seguirá usándose.

Ryan (2004) establece una dicotomía entre ambos términos. El texto interactivo lo define en un sentido técnico como "aquel que hace uso de las aportaciones del lector", mientras que los "textos ergódicos son sistemas cerrados y su circuito de retroalimentación genera transformaciones sin que haya intervención humana" (pp. 250-251). Es decir, no es necesaria la intervención del usuario en el texto para que actúe de un modo activo. Esta autora asegura que la interactividad no necesariamente tiene por qué estar definida únicamente por la aportación del lector, así como un diseño ergódico no depende necesariamente de un soporte digital. Un verdadero sistema interactivo implica la conjunción entre texto electrónico, texto ergódico y texto interactivo, si bien Ryan establece una clasificación de textos según el grado de interactividad.



Infografía 2: sistema de interacción de textos. Fuente: Ryan, 2004, p .252

Interacción de textos	Tipo de interactividad	Ejemplo
Texto interactivo, no electrónico, no ergódico	Actividad selectiva	Cuento narrativo entre padre e hijo
	Interactividad productiva	Conversación
Texto interactivo, texto electrónico, no ergódico	Interactividad selectiva	Base de datos
	Interactividad productiva	Conversación electrónica
Texto interactivo, texto electrónico, texto ergódico	Interactividad selectiva	Navegación por Red
	Interactividad productiva	Videojuego
Texto no interactivo, no electrónico, no ergódico		Texto literario clásico

Texto no interactivo, electrónico, no ergódico		Textos y videos emitidos por televisión
Texto no interactivo, no electrónico, texto ergódico		Escultura mecanizada
Texto no interactivo, electrónico, texto ergódico		Poesía electrónica y performativa
Texto interactivo, no electrónico, texto ergódico		<i>Rayuela</i> , de Cortázar <i>Composition No 1</i> , de Saporta

Tabla 1: clasificación de textos según el grado de interacción. Fuente: Ryan, 2004, pp. 251-254 y elaboración propia

Si observamos ambos esquemas que acabamos de exponer cabe preguntarse qué caracteriza un texto interactivo frente al texto ergódico. A diferencia de Aarseth, la interactividad como concepto no es intrínseco a las dinámicas de relación entre un ser humano y una máquina. Es cierto que la tecnología informática ha impulsado el proceso interactivo pero esta ya estaba presente en medios estáticos y dinámicos como el texto impreso o el medio televisivo; interactuamos también con el medio oral, por medio del diálogo y el *feedback*. En este aspecto, la interactividad surge a dos niveles diferenciados: en un nivel aparece por el establecimiento del soporte pero el segundo nivel lo constituye el propio texto. De este modo, se manifiestan diferentes grados de interactividad, productiva o selectiva, a partir de la correlación de ambos niveles. Es decir, si la actividad interactiva transforma el texto produciendo una mutación significativa o bien la interacción solo es posible en un rango limitado preestablecido.

Por otro lado, podemos deducir que hay textos que permiten un marco de interactividad más o menos amplio en función del medio. Internet, por ejemplo, es un medio mucho más interactivo que la televisión porque nos permite manipular o navegar por el contenido textual. Sin embargo, y aquí extraemos la segunda cuestión que nos atañe, lo

que determina un texto ergódico frente a un texto interactivo radica principalmente en la apertura de su sistema y las posibilidades multisequenciales. Dicho de otro modo, un cibertexto puede ser tanto lineal como no lineal, poseer un sistema cerrado o abierto pero el grado de interactividad permanecerá subordinado a las posibilidades ergódicas del texto; es decir, "el propósito de la interactividad es mantener en marcha la máquina textual para que el texto pueda desplegar su potencialidad y realizar su virtualidad" (Ryan, 2004, p. 249).

9.4. El laberinto en la literatura ergódica

Cuando hablamos de que podemos navegar por un entorno virtual, desde una página web o un cibertexto del tipo videojuego, el texto constituido está formalizada en base de una red que hace las veces de un laberinto estructural. Más allá de su condición de espacio narrativo²⁰ que guía a los actantes de un relato, esta disposición adquiere unas cualidades que permiten la exploración con fines lúdicos.

Para Janet Murray (1999, pp. 142), la estructura laberíntica permite una "navegación espacial" que no depende necesariamente de la actuación en la estructura lúdica, que posibilita "un placer en sí misma, independientemente del contenido de tales espacios". El placer de la navegación está ligado a una amplia variedad de estructuras laberínticas digitales en el ciberespacio: videojuegos, portales de búsqueda de contenidos y de noticias, redes sociales, etc. En el transcurso de la navegación nos orientamos por "mapas mentales para situarnos" y nos guiamos por indicaciones, construyendo activamente el espacio durante la exploración placentera. Murray, señala dos configuraciones laberínticas en el entorno digital: "el laberinto para resolver y el rizoma enmarañado".

La primera de ellas se remonta a la mitología griega: el mito de Teseo y el Minotauro. Representa una narrativa de aventuras que "deriva de la combinación de un problema cognitivo (encontrar el camino) con una motivación emocional simbólica (enfrentarse a lo desconocido y terrible)" (Murray, 1999, p. 143). En este tipo de narraciones el laberinto ejerce tanto de vehículo para el intelecto como medio de interés romántico en

²⁰ El laberinto como espacio narrativo ha sido explicada en nuestro apartado sobre narrativa: pp. 22-24.

cuanto a objetivo alcanzable, transformándose en un marco de coordenadas para relatar este tipo de historias. Sin embargo, su estructura es unicursal. Aarseth señala que los tramos de estos laberintos conducen a un único destino que desemboca en el centro del mismo. El camino ya está preestablecido, de modo que su recorrido se limita desde un punto A hasta un punto B. Murray (1999, p. 144) apunta que "se podría hacer una historia de laberinto mucho mejor convirtiéndola en una aventura melodramática de compleja lectura social". Según esto, no se limita únicamente a la estructura espacial sino también a una estructura narrativa-moral que delimite los hechos narrativos bajo una experiencia significativa.

El segundo tipo de estructura laberíntica se corresponde con el rizoma, el laberinto digital más común del hipertexto. Para Gilles y Guattari (2002) a diferencia del libro-árbol que se asemeja a un texto que se despliega desde una base en común hasta un determinado número de ramificaciones, el rizoma es todo el modelo de conectividad del sistema textual:

A diferencia de los árboles o de sus raíces, el rizoma conecta cualquier punto con otro cualquiera, cada uno de sus rasgos no remite necesariamente a rasgos de la misma naturaleza; el rizoma pone en juego regímenes de signos muy distintos e incluso estados de no-signos. El rizoma no se deja reducir ni a lo Uno ni a lo Múltiple. [...] No está hecho de unidades, sino de dimensiones, o más bien de direcciones cambiantes. No tiene ni principio ni fin, siempre tiene un medio por el que crece y desborda (Gilles y Guattari, 2002, p. 25).

En un rizoma el sistema textual contempla todas las multiplicidades en un descentramiento conjunto. Esto implica que cada acción o tramo está sujeto a una dimensión temporal. Es decir, en un rizoma donde nada es inmutable el descentramiento continuo es su principal funcionalidad. La navegación está sujeta a un desplazamiento imposible de cartografiar puesto que cada elemento o nodo puede conectarse a otros muchos (Landow, 2007). En este punto, la tarea del usuario o jugador consiste en formalizar toda una red de conexiones virtuales. Murray (1999) menciona que el rizoma conlleva la desventaja de que el usuario puede verse desbocado ante la multiplicidad de elecciones sin ningún tipo de referencia de navegación; la sensación de libertad del

usuario queda abocada a un estado de pérdida, destacando la problemática del rizoma únicamente en el ámbito de la ficción hipertextual. No obstante, también señala que el rizoma "tiene futuro como estructura expresiva. Cuando avanzamos por un rizoma representamos la historia de un vagabundeo, de direcciones opuestas que se podrían tomar, de sorpresas nuevas e inagotables" (p. 146). El comienzo y el final quedan delimitados por el lector y un mismo hecho puede confirmar o contradecir en función de las acciones efectuadas.

Aarseth (1997) destaca por otra parte que la idea actual del laberinto aplicado a los textos ergódicos se asemeja al término del laberinto borgiano de los caminos que se bifurcan²¹. Según su tesis, a las ya mencionadas estructuras unicursales y rizomáticas, habría que añadirle el multicursal o multilineal: "while the labyrinth depicted in visual art from prehistoric times is always unicursal, the literary maze (with the Cretan myth as the chief example) is usually multicursal" (p. 6). La estructura se acota a una serie de elecciones decisivas que marcan el recorrido; a diferencia del rizoma, sólo se contempla una serie de tramos de navegación de modo que el usuario puede elegir entre uno o varias segmentaciones. En el ámbito de la ficción cibertextual, se corresponde a la variación de sucesos que acabarán por determinar un mismo final u otro. El autor señala que el laberinto representó una importante metáfora en la historia del arte y de la filosofía: "the labyrinth as a sign of complex artistry, inextricability and difficult process was an important metaphor and motif in classical and medieval literature, philosophy, rhetoric, and visual design" (Aarseth, 1997, p. 6). El laberinto unicursal que había sido retratado desde la prehistoria o la mitología, se fue desplazando a favor del dédalo o laberinto multicursal, concretamente afianzado a partir del Renacimiento con la literatura y las artes pictóricas. No obstante, antes de este desplazamiento ambos modelos coexistieron no como categorías opuestas sino como representación de un diseño donde se conjugaba el orden y el caos artístico. Sin embargo, parece ser que el laberinto borgiano que hace referencia Aarseth se trata de una combinación de ambos tipos de estructura, unicursal y multicursal, pero vaciado de todo progreso expresivo; es decir, se concibe como una expresión estética que se sobre impresiona al contenido narrativo:

²¹ Concepto extraído del cuento *El jardín de los senderos que se bifurcan*, de Borges, publicado en 1941.

The footnote is a typical example of a structure that can be seen as both uni- and multicursal. It creates a bivium, or choice of expansión, but should we decide to take this path (reading the footnote), the footnote itself returns us to the main track immediately afterward. Perhaps a footnoted text can be described as multicursal on the micro level and unicursal on the macro level (Aarseth, 1997, p. 8).

Como veremos en ejemplos posteriores, esta estética laberíntica ha sido adoptada por la literatura postmodernista y por ficciones hipertextuales. Influida por las vanguardias de comienzos del siglo XX, aparecieron algunos ejemplos de literatura que pretendían romper con la linealidad del libro impreso simulando una determinada estructura fragmentada y caótica. Por ejemplo, entre los escritores más referenciados por los teóricos del hipertexto encontramos a James Joyce. Según Pajares Tosca (2006), Joyce es el paradigma entre los teóricos del hipertexto por su innovación estilística relacionado con el concepto de asociación, entendido aquí como la conexión entre palabras, ideas, hechos o pensamientos. Destaca una serie de cualidades estilísticas que son aplicables a la ficción hipertextual como son un "alto nivel de consciencia textual para el autor y el lector, sugerencias constantes que guían el movimiento asociativo, brevedad de cada espacio de texto individual, invitación a explorar el contexto ampliamente a través de los enlaces" (p. 131).

Aquí destacaremos algunos ejemplos de textos ergódicos o cibertextos que se conciben como estructuras no lineales. Es importante resaltar que el laberinto, la fragmentación del texto y el texto no lineal rizomático como estructuras o expresiones estéticas no establecen una narrativa por sí misma; en tal caso, para ello es necesario un importante grado de inmersión ficcional para inscribirse como narrativa espacial y que veremos en algunos de los siguientes ejemplos:

4. *Mêng / Youthful Folly*



Primary Trigrams

above *Kên* / Keeping Still, Mountain
below *K'an* / The Abysmal, Water

9a992c7aac30efeeae199c77e9617d4bd
ebruary

Nuclear Trigrams

above *K'un* / The Receptive, Earth
below *Chên* / The Arousing, Thunder

The journey begins; it cannot fail to begin. Like a stream drawn inexorably to the sea by the force of gravity and the pull of the moon, the seeker may move in a clumsy, bumbling way initially, giving the appearance of confusion or lack of direction, yet the attraction of the Path is irresistible and, once embarked upon, will gather strength and purpose. Here *K'an*, as deep flowing water, represents both the seeker and the seeking. Before him lies the Mountain, representing the distant, unknown goal of all journeys: wisdom, self-knowledge, stillness; or, more simply, more immediately, adventure, challenge, Life itself. This is the beginning of a journey, or perhaps the renewal of a journey, and he must set forth unhesitatingly or risk turning his back on his own destiny.

The Fool is undisturbed by fears, desires, or preconceptions, and in this he resembles the Sage. Indeed, the Holy Fool, or Wise Fool, is a figure recognized at all times and in all places. In this hexagram there is an implied relationship between the Fool, or the innocent, whose journey is starting, and the Sage, or teacher, whose completed and perfected journey is symbolized by the mountain. In seeking a teacher, we demonstrate a realistic modesty, an interest in learning, and our preparedness for commitment to both the relationship and the journey. There is a saying, 'When the pupil is ready the teacher appears'. The particular quality of this relationship,

I Ching o Libro de los Cambios

Aarseth (1997) lo destaca como uno de los principales textos ergódicos más conocidos y antiguos que se conocen. Se trata de una obra de carácter adivinatoria formada por sesenta y cuatro hexagramas, cada uno de ellos con un texto; cada símbolo contiene seis combinaciones binarias de líneas (ver página del *I Ching*, p. 48). El usuario ha de escribir una pregunta previamente de modo que manipulando posteriormente unas monedas o cuarenta y nueve tallos por azar, se combinan los textos de dos hexagramas produciendo un único texto entre varios miles (Jones, 2008). El resultado final es la respuesta a la pregunta que ha sido formulada por escrito. A grandes rasgos, se manipulan tres monedas en seis tiradas diferentes, donde se asigna un valor dos a la cara y un valor tres a la cruz. Si la suma de cada tirada da como resultado un número impar, se dibuja una línea partida; en cambio, si es un número par, corresponderá a una línea completa. Se repite la acción hasta seis veces. La correspondencia de todas las líneas dibujadas siempre se asigna a un hexagrama en particular.

***Composición No 1*, de Marc Saporta y *Rayuela*, de Julio Cortázar**

Al igual que *El Libro de los Cambios*, se trata de una obra literaria impresa que comparte el carácter ergódico o generador de contenido. *Composition No 1* (Saporta, 1962)²² es una novela de ficción publicada en Francia que narra la historia de X, un personaje que el lector sólo conocerá por medio de acontecimientos narrados por otros personajes. En la introducción, el autor incluye las instrucciones de lectura: son 150 páginas no encuadradas que el lector ha de barajar aleatoriamente, de modo que la combinación resultante determinará el orden de lectura. Cada página está compuesta de fragmentos breves de texto y de contenido auto conclusivo, de modo que el ejercicio de lectura deviene en un rompecabezas donde el lector junta las piezas narrativas. Esto da lugar a hechos, acontecimientos o voces que se asocian, se superponen o se contradicen obligando al lector que tome conciencia de la narrativa, a establecer un orden posible. Por otro lado, tenemos que resaltar que aquí hablamos de una lectura multilineal puesto que los hechos narrativos ya están establecidos previamente; la diferencia es que reconducimos el orden de lectura de un número total de lecturas posibles.

²² Para esta investigación se ha consultado la edición en español publicada en 2012 por Capitán Swing.

Dentro de esta categoría de ficción ergódica impresa, destacamos también *Rayuela* (Cortázar, 1963) o la colección de libros de *Elige tu propia aventura* (Bantam Books, 1979-1998): ambos textos, con una configuración de lectura multilineal, el lector selecciona el orden de lectura según las indicaciones preestablecidas por el autor. En el caso de *Rayuela*, el propio autor aclara los mecanismos de lectura que dispone el lector para su uso:

A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El lector queda invitado a *elegir* una de las dos posibilidades siguientes:

El primer libro se deja leer en la forma corriente, y termina en el capítulo 56, al pie del cual hay tres vistosas estrellitas que equivalen a la palabra *Fin*. Por consiguiente, el lector prescindirá sin remordimientos de lo que sigue.

El segundo libro se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo (Cortázar, 1984, p. 11).

A estas anotaciones debemos añadirle una tercera posibilidad que consiste en una lectura convencional, de principio a fin. Tanto *Composition No 1* o *Rayuela* son ficciones con una estructura finita, delimitada, pero con amplias posibilidades de interactividad.

Adventure* y *Zork

*Adventure*²³ o *Colossal Cave Adventure* (Crowther y Woods, 1977) es un videojuego pionero de las aventuras conversacionales y precedente directo de las aventuras gráficas. Mencionaremos brevemente que los orígenes de *Adventure* están muy ligadas al proyecto ARPANET y a los juegos de rol de *Dragones y Mazmorras* (Gygax y Arnerson, 1974). Un grupo de programadores del proyecto ARPANET, década de 1970 y aficionados al juego de rol, diseñaron un programa textual donde el usuario tenía

²³ *Adventure* también es el título de un videojuego publicado por Atari, Inc en 1979 y diseñado Warren Robinett. Conocido popularmente como el primer videojuego que introdujo un huevo de pascua, un secreto oculto por el programador como homenaje o broma particular.

cierta libertad para explorar una mazmorra, por medio de comandos escritos y textos descriptivos. Posteriormente, influenciados por este prototipo de juego, unos programadores del MIT -*Massachusetts Institute of Technology*-, rediseñaron el juego y lo llamaron *Zork* (Infocom, 1980). Varios puntos son los que nos interesa en relación a la perspectiva ergódica: el primero de ellos consiste en que ambos juegos fueron los primeros exponentes de textos electrónicos ergódicos e interactivos. El usuario interactúa con un ordenador que hace de medio mientras que el programa se convierte en el texto principal; este usuario se guía por descripciones textuales de lo que ocurre, así como las diversas puntualizaciones circundantes sobre el entorno. El programa exige una respuesta de movimiento por parte del usuario, frecuentemente por medio de respuestas de varias palabras o frases cortas con acciones de movimiento y manipulación de objetos:

Oeste de la Casa

Estás en un campo abierto al lado oeste de una casa blanca con una entablada puerta delantera. Hay un pequeño buzón aquí. Un felpudo de goma que dice "Bienvenido a Zork" yace cerca de la puerta.

>ir al norte

Norte de la Casa

Estás frente al lado norte de la casa blanca. No hay ninguna puerta aquí, y todas las ventanas se encuentran entabladas.

>ir al este

Detrás de la Casa

Estás detrás de la casa blanca. En una esquina de la casa hay una ventana que está ligeramente entreabierta.

>abrir ventana

Con gran esfuerzo, abres la ventana lo suficiente para permitir la entrada.

>entrar

Cocina

Esta es la cocina de la casa blanca. Una mesa parece haber sido usada recientemente para preparar comida. Un pasillo lleva al oeste, y una oscura escalera puede verse yendo

hacia arriba. Una oscura chimenea lleva abajo y al este hay una pequeña ventana, la cual está abierta.

Fuente: Infocom, 1980

A diferencia de los ejemplos anteriores, el usuario navega, explora por el texto, no sólo estableciendo conexiones multilíneas sino que también debe representar conscientemente en tiempo real el espacio narrativo a medida que interactúa con el texto. El texto digital se abre a un espacio conceptual y cartográfico.

MUD (*Multi User Dungeon*)

Los MUDs o Mazmorras Multi-Usuarios son entornos virtuales donde una comunidad de usuarios interactúan entre ellos por medio de avatares ficticiales y colaboran mutuamente como generadores de contenido. Los MUDs son el antecedente más temprano de los videojuegos de rol multijugador actual, los MMORPG²⁴, y su origen se debe a una evolución *on line* del concepto *Adventure*: una comunidad de jugadores por internet colaboran para resolver un conflicto ficticio, normalmente de carácter fantástico y épico. Los MUDs son entornos ficticiales textuales, puramente lingüísticos sin apenas caracteres gráficos, donde los usuarios rigen el devenir narrativo en función de sus acciones; son tanto juegos como comunidades de usuarios. En cierto modo, implican estructuras abiertas que no están delimitadas por un autor: cada usuario puede generar contenido, las normas y las reglas de interacción son consensuadas y decretadas por la comunidad. Por ejemplo: por medio de las herramientas de programación facilitadas por el programa MUD, un jugador puede diseñar una historia o un conjunto de misiones que han de ser cumplimentadas en colaboración con otros jugadores. Sobre esta base, otros jugadores pueden añadir objetos, nuevos personajes ficticiales o desviaciones en la trama que no estaban previstas de antemano. Esto permite a su vez que un jugador interactúe con otros jugadores no para realizar una gesta, sino por motivos comunitarios o de índole personal: intercambio de archivos, chats, agrupación de jugadores con gustos comunes, etc. La regulación de estos entornos se decreta en

²⁴ MMORPG es el acrónimo de *massively multiplayer online role-playing game* o videojuegos de rol multijugador masivos en línea. Consiste en un tipo de videojuego de rol donde miles de jugadores interactúan de forma simultánea en un mundo ficticio.

función de unas normas básicas condicionadas por un moderador o un grupo de jugadores²⁵.

*Afternoon*²⁶, de Michael Joyce.

Afternoon (Eastgate Systems, 1990) destaca como la primera novela hipertextual escrita expresamente para los sistemas informáticos. Su autor es uno de los principales teóricos que impulsaron el hipertexto en la década de los ochenta. Para D. Bolter (2006), *Afternoon* “es una ficción y un juego al mismo tiempo, y sin embargo, su estructura visual es muy simple” (p. 247). Consiste en un interfaz donde aparece un texto principal y donde cada palabra es un enlace a otra parte del texto o a una *lexia*. Además, en la parte inferior hay unos botones que permite al usuario ir a un determinado capítulo o volver a un suceso en particular, en función la navegación que haya establecido el usuario. El texto principal comienza con un párrafo donde el narrador cree haber visto morir a su ex mujer e hijo en un accidente de coche. A partir de aquí, el lector dispone de cierta libertad para navegar por las *lexias*. Sin embargo, se trata de una libertad subordinada a la estructura narrativa establecida por el autor: determinados acontecimientos o sucesos textuales sólo se pueden acceder si previamente el lector ha pasado por una serie de enlaces determinados. No obstante, por el número finito pero amplio de lecturas y de navegación, *Afternoon* presenta un tipo de narrativa sabotada: es decir, a la exploración aleatoria que lleva el lector hay que añadir la necesidad de un orden de lectura que continuamente se dinamita por omisión u ocultación de sucesos, repetición, alusiones, intervención del propio autor, disparidad de voces o hechos sin conexión aparente, etc.; todo ello en función del proceso de lectura que mantenga el lector.

9.5. La figura del ciberautor-lector

²⁵ Para más información en profundidad sobre los MUDs, se recomienda la consulta de: Turkle, S (1997): *La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet*. Madrid, Paidós.

²⁶ Disponible en: <http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>

Una de las cuestiones que más preocupan a los teóricos del hipertexto-cibertexto se vincula a las fronteras que delimitan al autor y lector en la era digital. Se plantea seriamente dónde empiezan y acaban ambos roles dentro de un panorama de producción y consumo de masas. Aarseth (1997, pp. 77-79) afirma que el hipertexto no es una manifestación textual muy distinta de la imprenta y el papel; comparten similitudes de fondo como el esquema texto-autor-lector. Sin embargo, el autor mantiene un control topológico, puesto que todos los límites están supeditados a él. La fragmentación no implica necesariamente una liberación textual, sino que es el propio lector que está forzado a atender toda su atención en la navegación. Si es cierto que el hipertexto invita a diversas formas de lectura, ésta se erigirá en cuanto a una lectura hiperlineal o la selección improvisada de rutas de una estructura en red. La postura de Aarseth radica en cuanto a que la supuesta superioridad del hipertexto, enmarcada en una dimensión ideológica más que tecnológica según la cual en teoría el hipertexto otorga poder al lector, es rebatida por una concepción crítica: el lector atiende a los enlaces y nodos antes que al propio texto, que después de todo este texto está bajo a merced de un control autoral. En este sentido, Aarseth considera el hipertexto como una subcategoría del cibertexto o del texto ergódico. Lo que interesa realmente es si el usuario tiene la habilidad para transformar el texto en algo que su instigador no planeó o no predijo. Para ello, habría que replantearse el concepto de autoría desde un sentido filológico y observar si es cierto que el autor y lector se acercan a una misma entidad. Con respecto a este debate, existen varias posiciones teóricas.

Entre los precursores de este debate encontramos a McLuhan (1993) que alude a la cuestión a partir de la transformación cultural que supuso la imprenta. De manera sintética, plantea que el soporte impreso materializó la individualidad y asignó al conocimiento una aplicación sistémica, de modo que la invención de la imprenta permitió la evolución del conocimiento elitista. Antes de ello, el medio oral o los manuscritos eran medidores mitológicos circunscritos al panorama cognitivo. Sin embargo, la implantación del medio electrónico a partir del siglo XX conduce a la implantación de "los procesos mentales del hombre primitivo" (p. 55). McLuhan vuelca sus temores hacia un sesgo crítico de la sociedad de la información; sin embargo, plantea de manera esquemática la frágil bipolaridad entre la producción de un objeto y su consumo particular. No solo lo atribuye desde un plano de producción en serie sino

también hacia una dimensión materialista que degrada su valor cultural. Autor y lector se despersonalizan en la subordinación de estas dinámicas.

Para el crítico literario Sven Birkerts (1999), el hipertexto instituye una transformación despectiva para el status autoral, en comparación con la palabra impresa; según su tesis "la página es algo material, una cosa. La configuración de impulsos de una pantalla no lo es -es una manifestación etérea, una entidad indeterminada-" (pp. 199-200). Para este autor, el objeto material de un libro es la prueba verídica de la existencia de un significado contenido de un creador individual. En cambio, la palabra digital carece de corporeidad y espacio, puesto que diluye los mecanismos de control sustituyendo el resultado por un proceso transitivo signifiante. Es decir, la sustitución del soporte material de un libro a un texto digital corrompe la expresión artística del autor favorecido en buena parte por la manipulación del usuario. Para Birkerts lector y autor son figuras contrapuestas que se correlacionan en un contrato de aceptación y sumisión creativa.

Por otra parte, Manovich (2005) defiende una postura más pragmática sobre esta cuestión. Los medios digitales proyectan nuevas extensiones de la comunicación cultural en comparación con los clásicos medios. Concretamente, la palabra impresa favoreció la distribución mediática mientras que la fotografía, por ejemplo, supuso la introducción de las imágenes fijas. De este modo, "la revolución de los medios informáticos afecta a todas las fases de la comunicación, y abarca la captación, la manipulación, el almacenamiento y la distribución" (p. 64). Siguiendo su tesis, la figura de un usuario se acerca tanto a la de un autor por medio de dinámicas de acción participativas, donde los rasgos autorales se ocultan bajo la intervención de un usuario activo. Por ejemplo, en un videojuego, se es tanto participante como espectador. Esto posibilita que "el usuario, al tener que completar periódicamente el texto interactivo por medio de una participación activa, se ve incluido en él" (p. 273). Los resultados de esta deconstrucción del texto conducen, además de un refuerzo de ambas entidades, a la proyección material de un entorno virtual verosímil de naturaleza asociativa.

Desde una postura democrática, Landow (2007) asume en primer lugar que los cibertextos liberan el acceso a la información otorgando poder al usuario. Es el propio autor quien habilita mecanismos de interacción para que el lector pueda participar. El autor se despersonaliza en una posición de espacio en red que "al reducir la autonomía

del texto, también reduce la del autor" (p.168). El papel del autor sigue siendo crucial en la elaboración textual pero dado que la figura autoral y el objeto se enmarcan en un descentramiento continuo, la red, el texto escapa de su control, de modo que el ejercicio de lectura también implica manipulación. En este contexto, la figura del autor está sometida a una encrucijada donde unos cambios en la textualidad pueden vulnerar el status autoral; evidentemente, esto no implica su desaparición pero sí provoca cambios sustanciales en el texto que lo alejan de su propiedad. El medio digital funciona como herramienta personalizada que facilita el trabajo de significación pero que también lanza al usuario ante un sinfín de posibilidades de manipulación. De este modo, el autor del hipertexto/cibertexto difiere a su vez de la noción de su homólogo impreso en cuanto que es una figura plural: la escritura se efectúa en colaboración por medio de una conexión entre diferentes autores y lectores.

Por último, según Wirman (2009, párrafos 2.5, 2.7)²⁷, un usuario siempre es productivo puesto que no sólo interactúa con el cibertexto sino que siempre aporta algo de sí mismo, de modo que el ejercicio de interpretación conlleva a menudo una modificación, una impronta personal, que puede ser compartida por otros, como es el caso de videojuegos de rol *on line* (MMORPG). En este sentido, la experiencia personal de un jugador o ciberlector depende mayormente de los modos de uso con los que disponga el programa en particular, así como la libertad de interacción e interpretación del propio usuario. Si extrapolamos estos postulados a nuestro objeto de estudio, observamos que el videojuego narrativo comparte muchos elementos que hemos descrito hasta ahora: la autoría siempre es compartida, dado que existe un equipo de programadores y guionistas con funciones muy diversificadas. De igual modo, el objeto narrativo se subordina a la experiencia subjetiva del propio jugador, que define el modo de interacción con el propio objeto ludoficcional.

²⁷ Esta referencia ha sido extraída de un artículo académico desde Internet con enumeración por párrafos. Se ha optado por citar los bloques enumerados, dado que las normas de estilo de esta investigación no recogen el método para citar este tipo de contenido. La dirección del texto se dispone en las referencias bibliográficas de este trabajo.

10. Videojuegos

10.1. Juego

Antes de enfocarnos en nuestro análisis metodológico hemos de exponer un breve recorrido teórico sobre los videojuegos así como algunas consideraciones pertinentes. Los *games studies* abarcan un amplio panorama de perspectivas y autores que por lo general se debaten en una tensión fluctuante entre un enfoque narrativo o lúdico. A pesar de que actualmente es un campo extenso en continua revisión de perspectivas o ensayos teóricos, expondremos un contexto general con algunas cuestiones principales.

Para ello hemos de remontarnos en primer lugar al concepto vinculante de juego con la cultura, a partir de las aportaciones de Huizinga en su obra *Homo Ludens*. Este autor, que estudia la trascendencia del juego en los diferentes estamentos histórico-culturales, así como las diversas manifestaciones lúdicas representadas en la poesía, la filosofía o el arte, define el juego como:

Una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de "ser de otro modo" que en la vida corriente (Huizinga, 1987, pp. 43-44).

Para Huizinga (1987) se trata de un término con una importante capacidad de acción simbólica. Anterior a la cultura, se extiende desde la naturaleza animal hasta la misma civilización dotándola de un sentido con fines propios. Jugar implica una actividad modal que cumple una función en la "estructura social" (p. 15), que se caracteriza por una acción libre cuya función rige la experimentación placentera, aceptando la participación o el cese del juego en cualquier momento como actividad superflua. El jugador se integra íntimamente en un escenario lúdico y desinteresado, de "acción libre" (p. 26), cuya finalidad oscila en un proceso de incertidumbre. Los objetivos alcanzables se rigen en función de unas reglas específicas que condicionan la ejecución del juego que, sin embargo, no están exentas de cierto grado de aleatoriedad. Es decir, implica una

representación espacial y temporal donde el jugador vuelca su conciencia en el plano de acción, enfocándose en la consecución de un objetivo en una suerte de competición entre participantes. A grandes rasgos, Huizinga menciona que el concepto de juego penetró en los estamentos sociales como un medio regulador de orden y bienestar. Superada la limitación temporal de la actividad lúdica, "permanece en el recuerdo como creación o como tesoro espiritual, es transmitido por tradición y puede ser repetido en cualquier momento" (p. 22). Por último, este autor resalta que la resolución de todas las variantes de juego se sustenta por un marcado "instinto agonal" (p. 80), según la cual la competición impulsa un dinamismo incierto en la consecución del resultado final²⁸.

10.2 Videojuego

El videojuego consiste en un juego electrónico audiovisual donde el jugador se involucra en un espacio acotado bajo unas reglas y unas mecánicas delimitadas. Además, hace uso de periféricos electrónicos donde debe concentrar sus habilidades en el empleo de las funcionalidades psicomotrices, así como debe reaccionar ante las acciones volcando sus destrezas en ella. El videojuego queda completamente demarcado según los planteamientos desarrollados por los programadores o diseñadores, quienes configuran las posibilidades de interacción del jugador con el entorno y el grado de resolución ante los objetivos representados. Esto sugiere que el mismo usuario se sumerja en un entorno virtual, una recreación de un universo ficcional a partir de un avatar que cumple un rol específico.

Como se ha mencionado al comienzo del anterior apartado, el campo de estudio de los videojuegos abarca una amplitud de posturas de diversa índole. Para Perron y Wolf (2005) "constituye el punto de convergencia de una gran variedad de enfoques, que incluyen la teoría del cine y la televisión, la semiótica, la teoría de la performance, los estudios del juego, la teoría literaria, la informática, las teorías del hipertexto, el cibertexto, la interactividad y la identidad" (p. 2) entre otras. Sin embargo, actualmente prevalece un doble enfoque que se debate entre la narratología y la ludología como ejes principales.

²⁸ Huizinga argumenta en términos de éxito (epifanía) o fracaso (aporía), cuestión que ya ha sido explicada previamente en el epígrafe dedicado al cibertexto: p. 40.

Para Juul (2005, pp. 15-17), la narratología se preocupa de cómo los conceptos ficcionales son comúnmente usados en el medio lúdico. Es decir, la manera en que cobra un sentido las estructuras del mundo ficcional. El problema de esta conceptualización es la presuposición de que una narrativa puede ser mucho más interesante que la experiencia del jugador en sí; por tanto, no prevalece ninguna garantía de que se materialice de este modo. En cambio, la ludología concibe el estudio de los juegos desde un enfoque primario: defiende la implantación y desarrollo de herramientas de análisis y teorías propias sobre la estructuración de los juegos. No deniega las aportaciones de la narratología pero sí se preocupa de discernir un equilibrio sistemático entre ficción y mecánicas de juego.

Para Murray (1999, pp. 192-193), una de las autoras más destacadas desde el ámbito narratológico, el medio digital supone una fuente potencial para aunar al espectador/jugador activo con entornos inmersivos e incide en las posibilidades de los sistemas narrativos digitales como generador de experiencias recreativas inmersivas. Esta investigadora hace referencia a la holocubierta como un dispositivo generador de dinámicas narrativas multiformes, con posibilidades de representación virtual donde el jugador puede volcar sus inquietudes ludo-ficcionales. Según esto, es posible configurar procesos de simulación ficcional por medio de procedimientos donde el jugador representa activamente acciones esquemáticas. Murray expone una visión que integra los medios fílmicos, literarios o artísticos como herramientas dentro de un sistema para promover nuevas narrativas y experiencias virtuales.

Por otra parte, Henry Jenkins (2004, pp. 119-120) puntualiza que no todos los juegos suponen un medio para relatar una narración. En efecto, pueden representar expresiones abstractas o conceptuales, como es el caso del *Tetris* (Pázhitnov, 1984), pero no necesariamente apuntan a una narrativa intrínseca. En caso contrario, se haría pertinente la inclusión de movimientos expresivos o interfaces que incluyan información complementaria. No obstante, añade que un videojuego con aspiraciones narrativas debe reunir las condiciones estructurales necesarias para que permita al jugador explorar un abanico de alternativas funcionales; esto es, la delimitación previa del diseño del juego como expresión dinámica entre el horizonte de posibilidades de exploración de una narrativa no prediseñada. Evidentemente, las implicaciones de esta conceptualización conducen a que un juego debe sobrepasar su contenido y conformar un determinado equilibrio que aluda a la acción lúdica, en cuanto a factores complementarios más allá

de la propia narrativa. Jenkins asegura que los juegos no pueden en igual medida compararse a sus homólogos narrativos, cine o literatura. Los mecanismos relatores de un medio u otro conllevan exenciones particulares que conducen a que un juego implemente y desarrolle recursos propios no tradicionales a diferencia de la narratología.

Según esta perspectiva, este autor sugiere que la configuración estructural de un videojuego no es tanto la consecución de una historia en imágenes sino el resultado de una operación espacial de los diseñadores narrativos. Es decir, a diferencia de la clásica estructura aristotélica en tres actos, el relato ludoficcional se concibe como un universo espacial donde los segmentos y acciones narrativos están distribuidos a lo largo del mapa; por tanto, hablamos de entornos espaciales que sistematizan la propia narración. Por otro lado, Jenkins (2004, pp. 121-129) considera que entre los mecanismos de integración narrativa-sistema los entornos preestructurados representan una herramienta adecuada para expresar acontecimientos narrativos prediseñados sin posibilidad de modificación, ya sean por acciones desbloqueadas o asociación de narrativas multiplataformas, como por ejemplo el caso de un videojuego de *Star Wars* ambientado en la Estrella de la Muerte. No obstante, destaca también las narrativas emergentes o imbuidas donde las acciones o hechos tienen un grado de aleatoriedad destacada. El espacio puede sufrir transformaciones narrativas o manifestar sucesos diversos según las acciones del jugador. Por ejemplo: determinar en manos del jugador que un personaje viva o muera puede influenciar en hechos narrativos posteriores, o que determinados acontecimientos sucedan en partidas diferentes.

Desde una postura focalizada en la construcción lúdica, Juul (2011, pp. 156-160) cuestiona en qué grado los juegos y las narrativas pueden compatibilizarse. En cierto modo, plantea que un juego es narrativo según en qué aspectos lúdicos sean determinantes. Para Juul una narración constituye un *storytelling*: es decir, la configuración numérica de secuencias de eventos predeterminadas según son presentados. A diferencia del modelo tradicional narratológico de la distinción entre historia y discurso, en un videojuego los niveles descriptivos se sitúan paralelamente en la constitución de un tiempo ficcional y un tiempo de juego. Esto plantea severas diferencias funcionales: el tiempo ficcional no se predetermina cuando el jugador interactúa con el juego, motivada por su naturaleza mayormente cronológica. Cualquier transposición temporal en la historia, como un *flashback*, implica una desarticulación

del juego con el jugador en cuanto a su determinación programada e incoherencia sistemática, de modo que las acciones que se efectúan siempre tienen un efecto directo con la ficción narrativa. No obstante, un juego de perspectiva abstracta descarta el nivel ficcional a favor del *play time*. En otras palabras: debido a las dinámicas programáticas, todo videojuego remite a un tiempo presente, un *ahora* que aglutina todos los tiempos narrativos, puesto que tanto el funcionamiento, las acciones o la secuencialidad se activan por los mecanismos cibernéticos del programa con respecto al jugador. Se establece unas dinámicas de acción y reacción en tiempo real. Por tanto, se asume la pertinencia de buscar un modelo propio de representación narrativa. Para Juul (2005, pp. 220-223), el uso de cinemáticas no soslaya esta cuestión: si bien representan en cierto modo una recompensa para el jugador, como un modo de desbloquear secuencias narrativas, implica una interrupción de la ritmicidad de las mecánicas del juego. Además, afirma que la dificultad de traslación de un videojuego a otro medio, por ejemplo una película, se debe por la imposibilidad de traducción del lenguaje lúdico a un medio que es eminentemente narrativo. Por último, Juul (2011, pp. 160-163) propone que la confluencia entre ficción y juegos ha de ser implementada por medio de las dinámicas de los mundos ficcionales lúdicos. Es decir, la creación de un gran marco ficcional donde las reglas que sustentan los mecanismos cibernéticos estén invisibilizados, permitiendo múltiples focos narrativos en función de las acciones del jugador. El jugador experimenta un proceso dual donde la ficción lúdica le permite entender las reglas del juego, al mismo tiempo que estas reglas instituyen al jugador a que imagine todo el marco narrativo.

A grandes rasgos, estas consideraciones teóricas que acabamos de exponer evolucionaron a otras perspectivas desde diferentes campos de estudios. Actualmente, la confrontación entre narratología y ludología ha quedado superada o bien se asumen otras tendencias formales. Este enfoque multidisciplinar queda sustentado bajo el prisma de los *game studies*, que no sólo aglutina ambos campos de estudios previos sino que también incorpora aportaciones desde diversos ámbitos académicos:

La producción de videojuegos hace necesario aclarar sus funciones económicas y políticas, y las ideologías que dan forma a los juegos –así como aquellas para las cuales sirven de propaganda. Se tendrá que estudiar la recepción de los juegos, cómo los juegan, cómo los reciben, cómo los entienden y cómo los interpretan los jugadores. La popularidad internacional de los videojuegos requerirá que se analicen en un contexto

cultural y geográfico más amplio. El contexto cultural ya es muy grande: con la integración de los videojuegos a los sistemas operativos, a los teléfonos móviles, a los PDA y a prácticamente todos los tipos de tecnología de pantalla accesibles, los videojuegos tienen una ubicuidad y una accesibilidad que no ha tenido ningún otro medio de la historia (Perron y Wolf, 2005, pp. 21-22).

6.3 El espacio narrativo en el videojuego

Una vez expuesta las consideraciones pertinentes sobre la narrativa espacial en literatura y en el medio audiovisual²⁹, pasamos a continuación a explicar algunas conceptualizaciones necesarias enfocadas a nuestro objeto de estudio. En primer lugar, aclaramos que existen diferencias fundamentales debido a la naturaleza del medio videolúdico mientras que otras son generalmente compatibles, con respecto a las consideraciones literarias y fílmicas explicadas con anterioridad. El videojuego incorpora las nociones de representación del espacio audiovisual, así como las conceptualizaciones teóricas del espacio en la narrativa literaria. Sin embargo, los videojuegos también añaden la capacidad activa de transformación del entorno espacial a partir de las interacciones del jugador.

A partir de esta perspectiva, Ryan (2004) sostiene una visión integrada de los textos narrativos (literarios, fílmicos, pictóricos, etc.) con la inmersión espacial, es decir, como una recreación virtual con la que es posible interactuar a partir de las aportaciones personales del propio usuario. En concreto, en los cibertextos o videojuegos el espacio conforma una sistematización de accesos y correlaciones que unen una multiplicidad de lugares configurando una geografía específica. Para ello, es necesario articular una determinada linealidad en el medio, de modo que un usuario pueda recorrer una senda narrativa que atraviese todos los estados del texto ludoficcional revelando los caracteres o aspectos del entorno espacial. Sin embargo, esta recreación espacial no depende de la cantidad extensiva de información sino en los focos principales en los que se detiene la narración, así como del interés descriptivo proyectado sobre el mapa. En general, esta autora plantea que el espacio cibertextual debido a su naturaleza procedural es incapaz de reproducir un espacio homogéneo con puntos de referencia estables, de modo que

²⁹ Ver apartado sobre narrativa: pp. 11-27.

configura "una extensión cambiante trufada de agujeros negros por los que somos absorbidos sin darnos cuenta y que nos trasladan a mundos paralelos" (Ryan, 2004, p. 157). Es decir, en el videojuego el espacio confluye a una condición primordialmente incompleta y mutable. Por esta razón, el jugador es introducido al entorno sin más referencia que la que manifiesta el propio universo ficcional por medio de la exploración con los segmentos espaciales. Así mismo, el mismo usuario va reconstruyendo paulatinamente los decorados así como el posicionamiento físico a partir de la propia experiencia personal, dado que el espacio ludoficcional nunca es del todo explícito, sino que permite cierta evocación narrativa. Ryan mantiene que la inmersión espaciotemporal en el videojuego se hace desde un presente que contrasta con los tiempos pretéritos o futuros. Principalmente, esta condición se manifiesta por medio de asociaciones paradigmáticas, la focalización o la figura del narrador. Dicho de otro modo: el espacio siempre apunta a un estado narrativo pasado, que se potencia por la focalización de una entidad ficcional. Por último, para esta autora el espacio videolúdico reproduce una imagen caleidoscópica del medio, así como un entorno productor de sentido: la estructuración de fragmentos espaciales instituye diversas configuraciones que el lector debe cohesionar. El objetivo final consiste en restaurar un tipo de coherencia, una comprensión en función de las condiciones reglamentadas del videojuego³⁰.

Desde el campo ludológico, Salen y Zimmerman (2004, pp. 390-402) consideran el espacio narrativo como una extensión de posibilidades de acción para crear un fuerte impacto significativo. Defienden que la organización de los caracteres que componen la espacialidad es crucial para el diseño global del juego, potenciando así las múltiples acciones posibles en su realización. Para estos autores, el espacio provee un compendio de conflictos en un arco narrativo, contribuyendo a que la resolución creativa se sustente en un abanico de posibilidades de elección. Mantienen que el espacio narrativo conforma la cohesión entre una narrativa preestablecida, imbuida, junto con acciones emergentes. Es así como la información elemental de la historia es adquirida a través de

³⁰ Ryan (2004) asegura que "para mantener algún tipo de valor dramático, la interacción debe canalizar las acciones del usuario hacia un objetivo sancionado por el sistema" (p. 381). En este sentido, el diseño debe sustentar un equilibrio entre la propia narrativa y el entorno físico que regule la capacidad de control de movimiento del jugador. Sostiene que el drama interactivo (hipertexto ficcional, paseos virtuales, videojuegos de aventuras, etc.) es el método más eficiente de inmersión espacial en el espacio digital.

la disposición de materiales, artefactos, resolución de puzzles o incluso la organización itinerante del diseño del mundo ficcional³¹. Este entorno espacial se fundamenta por la correlación de tres componentes principales: por un lado, "**descriptores narrativos**" que son todas aquellas representaciones de uno o más aspectos del mundo del juego, es decir, elementos que apuntan a la información o contenido (objetos, fragmentos textuales, estructuras o edificaciones arquitectónicas, etc.); por otro, la identificación del "**mundo ficcional**" con respecto a los "**eventos de la historia**". El mundo ficcional corresponde a la representación del contexto representado, mientras que los eventos conforman los incidentes manifestantes que toman lugar en ese mundo ficcional. Por lo general, los descriptores apuntan directamente al marco ficcional, ya sea de los personajes u objetos, a la par que los eventos configuran todos los sucesos con los que el jugador interactúa.

La integración del espacio en el videojuego también ha sido estudiada desde el punto de vista o focalización. Según Planells (2005) la ficción videolúdica ha ido conformando distintas configuraciones de modo similar a su homólogo cinematográfico. Se asume que la evolución del videojuego tuvo un impacto en la transformación de la perspectiva de representación del mundo ficcional, de modo que las necesidades técnicas motivaron la implementación de propiedades estéticas cercanas al teatro o al cine, agrupados a partir de una serie de paradigmas de espacio focalizado: el tablero de juego, el espacio fragmentado de carácter teatral, la multivisión deportiva y el "HUD (*Head-up display*)"³², el "montaje cinematográfico"³³ y "el viaje virtual"³⁴ (pp. 144-146).

³¹ En el caso de juegos no digitales donde el espacio físico no está definido, Salen y Zimmerman (2004, pp. 392-396) sostienen que la configuración espacial se establece a partir del sistema de información que apunta al propósito central del juego. Es decir, a partir de un acuerdo consensuado entre jugadores, por el cual se establece un espacio acotado de interacción que contribuye a la transformación de la información. En cambio, en el juego digital el espacio impulsa la creación de un contexto para una narración interactiva, por medio de la estructuración de eventos y acciones en determinadas pautas.

³² La multivisión deportiva y el HUD conforman la posibilidad de asumir una determinada perspectiva entre diversas opciones, similar a la retransmisión de un evento deportivo. No obstante, el HUD instaura un punto de vista fijo transparente, que asume la primera persona o plano subjetivo, determinando la misma visión del espacio entre personaje y jugador.

³³ Planells asegura que la implementación del discurso fílmico, gracias al despliegue tecnológico, permite aunar las dinámicas propias del medio videolúdico con un enfoque cinematográfico, pero esto plantea una posible brecha por la falta de jugabilidad.

³⁴ Exploración libre del jugador por un espacio tridimensional.

Actualmente, buena parte de los videojuegos se integran en la modalidad HUD y viaje virtual, de modo que ambas modalidades se complementen según determinados géneros.

Por último, Navarro (2006) propone una clasificación de los espacios narrativos en función de las posibilidades del sistema lúdico en cuestión, sugiriendo que un espacio narrativo "es cualquier parte del sistema central que permite desarrollar las posibilidades narrativas de sus elementos ficcionales" (p. 125). Así mismo, advierte que el uso correcto de estos espacios depende de la integración del diseño dentro del sistema para evitar cualquier tipo de fisura. De este modo, enumera un total de siete componentes de uso común que pueden complementarse en función de las capacidades del sistema:

Espacio narrativo	Tipo de representación	Modo de expresión
Escenas cinemáticas	Secuencias audiovisuales no jugables.	Fragmento de vídeo con planificación de cámara y edición.
Viñetas	Ilustraciones estáticas. Pueden ser opcionales o imprescindibles en su consulta.	Diapositivas o escenas cinemáticas compuesta por ilustraciones.
Escenas automáticas	Representación de momentos no controlables por el jugador, privando su actuación.	Presentación de un personaje o situación antes de una acción del jugador.
Acontecimientos guionizados	Similar a las escenas automáticas, pero las acciones operan mientras el jugador mantiene el control de su personaje sin influencia sobre ellas.	Presentación o desarrollo de una situación mientras el jugador mantiene el control.

Diálogos	Conversaciones entre personajes o entidades narrativas	Diálogos entre personajes
Registros textuales o grabaciones de audio	Configuran la construcción de un marco narrativo.	Diarios, notas, mensajes sonoros, etc.
Elementos del mundo jugable	Plano expositivo e interactivo de los componentes que integran los materiales del sistema.	Objetos, pantallas con animaciones, elementos arquitectónicos, textos sobre superficies espaciales, etc.

Tabla 2: clasificación de espacios narrativos en el videojuego. Fuente: Navarro, 2016, pp. 125-129 y elaboración propia.

11. Metodología

En primer lugar debemos aclarar que para la elaboración de esta investigación que versa sobre los espacios narrativos en el videojuego hemos optado por una metodología de corte multidisciplinar, por medio de herramientas desde el ámbito ludológico principalmente, junto con otras de carácter narratológico. Esto nos permitirá un estudio de carácter interpretativo siguiendo unos patrones determinados que nos faciliten la discusión de los resultados recabados. Según Frasca (2003), la ludología como perspectiva de análisis explora los medios no tradicionales como los videojuegos que no solo están basados en la representación, sino en estructuras semióticas alternativas conocidas como simulaciones: "even if simulations and narrative do share common elements -character, settings, events- their mechanics are essentially different" (pp. 1-2). Esta disciplina expone el foco de conocimiento hacia los elementos que componen un videojuego, es decir, su sistema de reglas, con la finalidad de producir modelos que expliquen las mecánicas de los juegos. Así mismo, la ludología extiende su objeto de estudio desde los cibertextos a los juegos tradiciones, puesto que se asume que son textos con sistemas generadores de contenido. Por lo tanto, nos permite localizar aquellos elementos narratológicos que intervienen en el sistema de juego, de modo que pueda ser descrito e interpretado la confluencia del plano lúdico-narrativo.

La inclusión de un método multidisciplinar para esta investigación responde a las motivaciones que aluden a la naturaleza multimodal de nuestro objeto de estudio, que apuntan a la convergencia de los medios tradiciones reconocidos junto a los nuevos medios de comunicación digital. Como apunta Scolari (2008):

No podemos limitar la investigación de las nuevas formas de comunicación digital e interactiva a la aplicación de los viejos modelos de las teorías de la comunicación de masas, pero tampoco podemos diluir esos estudios en el crisol de los nuevos paradigmas ciberculturales de moda, los cuales resultan difíciles de integrar en un cuerpo teórico sólido y no presentan un perfil metodológico claro (p. 144).

Con el objetivo de ofrecer una metodología multidisciplinar, esta investigación se encuadra en una perspectiva cualitativa, que nos asegura un análisis en profundidad no solo del contenido manifiesto sino también de los componentes implícitos con respecto a nuestros objetivos. Soler (2011, p. 191) apunta que entre las características principales "la lógica cualitativa se basa en la inducción". Es decir, que extrae el conocimiento a partir de diversas perspectivas complementadas en un escenario global. Entendemos que este enfoque se somete a la experiencia subjetiva del investigador, a la propia interpretación por observación; sin embargo, esta problemática nos plantea favorablemente una aproximación a los diversos mecanismos interrelacionados o manifiestos a partir de las herramientas que expondremos a continuación. Por último esta investigación no hace uso de datos estadísticos o numéricos; todos los datos recabados son sometidos a un análisis en profundidad, con ejemplificaciones pertinentes acompañados de diversa infografía e ilustraciones.

Para la selección del corpus pensamos en videojuegos de diferentes géneros pero la arbitrariedad de una selección o un modelo predeterminado nos obligó a orientarlo a un género nicho específico, los *walking simulators*. Este tipo de juegos contienen reminiscencias a videojuegos de aventuras, de ahí su definición de subgénero particular. Según N. Clark (2017) se define como un tipo de videojuego de carácter exploratorio, donde los aspectos normativos se subordinan a la exposición de una narrativa sustentada en la interacción u observación del entorno, reduciendo considerablemente la presencia de cualquier condición de acción o desafío que suponga para el jugador. Por lo general,

el apelativo *walking* hace referencia al desplazamiento pausado como margen principal que caracteriza el ritmo del juego. Así mismo, el énfasis recae en la ficción relatada y en la atmósfera sugerida. Este género no excluye totalmente la manipulación de puzles aunque su presencia siempre se sustenta en la narrativa como eje de conducción lúdica. Son juegos con unos mecanismos muy acotados tanto en la exploración como en la interacción del entorno. El término *walking simulator* fue asignado como una manera despectiva de referirse a un tipo de videojuego que priva el desafío a favor de la exploración. Sin embargo, frente a la producción de videojuegos de gran presupuesto de acción y de carácter bélico, surgió este tipo de videojuegos a partir de la comunidad de jugadores y programadores independientes que realizaban modificaciones más contemplativas de los respectivos videojuegos. El resultado se tradujo en una alta receptividad que originó la producción de videojuegos de bajo coste donde se priorizaba el *storytelling* y la exploración.

La muestra se compone de cinco títulos representativos del objeto de estudio. Su selección se justifica principalmente en que constituyen los primeros *walking simulators* producidos, desde un periodo de lanzamiento entre 2012-2016, recibiendo además atención de público y crítica. Hemos sido cuidadosos con esta selección puesto que los condicionantes que configuran este subgénero se pueden observar en otros videojuegos que implementan mecanismos similares, por ejemplo, en juegos de terror y supervivencia. Por ello, los cinco títulos que nos servirán como objeto de estudio son lo suficientemente específicos y diferenciados para nuestro propósito. Estos juegos son:

- *Dear Esther - The Chinese Room*, 2012-³⁵.

El origen de este título responde a la afluencia que tuvo una versión preliminar gratuita, publicada en 2009, gracias a la comunidad *on line* de jugadores y al auge del mercado *indie*³⁶. La primera versión surgió a raíz de un *mod*³⁷ de otro

³⁵ Fuente: <http://dear-esther.com/>

³⁶ Videojuegos de carácter independiente producidos con recursos limitados o autofinanciados.

³⁷ Mod (del inglés *modification*) se trata de la alteración de un software con el fin de realizar nuevas versiones independientes o nuevos videojuegos. Habitualmente se realiza por medio de un paquete de herramientas de programación adicionales al videojuego original.

videojuego, *Half life 2* (Valve, 2004), realizado por un pequeño grupo de programadores amateurs. A partir de 2012 se publicó como videojuego comercial, producido desde cero con un nuevo estudio integrado por los creadores del *Dear Esther* original. En 2017, se publicó nuevamente una versión especial idéntica, *Dear Esther: Landmark Edition*, que incorpora mejoras gráficas y de sonido, la cual es la única actualmente disponible en las plataformas principales, así como es la que hemos utilizado para esta investigación. Se trata del primer *walking simulator* producido, considerado como el precedente directo de otros juegos publicados posteriormente. Su planteamiento narrativo expone el foco a la exploración de una isla desértica misteriosa mientras se relatan fragmentos de un diario.

- *Gone Home* - Fullbright, 2013-³⁸.

Título publicado por un estudio *indie*, galardonado con multitud de premios³⁹ y reconocimiento crítico por las principales portales de videojuegos. Está considerado como el segundo gran *walking simulator* publicado, siguiendo la tónica del anterior título pero ampliando a sí mismo nuevos horizontes en su interactividad. Su trama, ambientada a mediados de la década de los noventa, nos transporta a un antiguo caserón donde la protagonista del juego debe explorar cada uno de sus rincones para averiguar los motivos que han motivado a la desaparición de su familia.

- *The Vanishing of Ethan Carter* - The Astronauts, 2014-.

Galardonado con el premio *Best Game Innovation* en los Bafta 2015. A diferencia de los títulos previos, se amplía el horizonte de exploración hacia un extenso mapa de mundo abierto, es decir, con la posibilidad de recorrer

³⁸ Fuente: <https://gonehome.game/>

³⁹ Premio Bafta 2013 (*British Academy Games Awards*) al *Best debut game*; *Game of the year* para la revista internacional Polygon en 2013; *Best Narrative Game* para *PC Game*, entre otras. Actualmente, la puntuación crítica entre los medios ronda una nota de 9 sobre 10. Fuente: gamerankings.com y metacritic.com.

libremente el entorno, incorporando además la resolución de puzzles. En este videojuego, de temática fantástica y ciencia ficción, jugamos como un detective privado que responde a la llamada de Ethan Carter, según la cual debemos averiguar las circunstancias macabras de su desaparición y los de su familia.

- *The Beginner's Guide* - Everything Unlimited, Ltd, 2015-.

Desarrollado por Davey Wreden, quien previamente lanzó otro *walking simulator* conocido como *The Stanley Parable* (Galactic Cafe, 2013) con gran reconocimiento de crítica. Por motivos metodológicos nos hemos decantado por su segundo título, puesto que el análisis del primero debido a su carácter experimental se aleja de nuestro horizonte de investigación⁴⁰. En este videojuego, el propio Davey Wreden como narrador nos guía por una multitud de prototipos de escenarios que debemos explorar; supuestos videojuegos programados por su amigo Coda en un periodo temporal entre 2008-2011. Él nos irá comentando sus impresiones, incluso los motivos, que impulsaron a su amigo a la realización de cada uno de estos juegos. A diferencia de los títulos previos, aquí exploramos diferentes localizaciones ficticias enlazados únicamente por su supuesta fecha de programación.

- *Firewatch*, -Campo Santo, 2016-.

Nominado a multitud de premios por las principales revistas reconocidas del sector en el 2016 y 2017, incluyendo cuatro nominaciones y un premio Bafta. *Firewatch* supone el reconocimiento a uno de los mejores *walking simulators* publicados hasta la fecha, el cual se trata de un videojuego que expone el foco no solo en la exploración sino en la interacción con personajes y otros objetos. Su argumento se ubica en la década de los ochenta; Henry es un vigilante

⁴⁰ En *The Stanley Parable* el jugador explora unas instalaciones de oficinas donde el narrador le dicta todas las acciones que debe hacer. En este caso, el jugador puede obviar las indicaciones provocando una confrontación con el propio narrador, así como tergiversando toda la narrativa. A pesar de que se trata de un interesante *walking simulator* experimental, la multitud de derivaciones en su interacción equivalen a un estudio propio para este título, el cual tampoco reflejaría una muestra representativa del objeto de estudio que nos concierne.

forestal contratado para la temporada de verano en el parque nacional de Yellowstone. Terriblemente afectado por una crisis de matrimonio, conocerá a Delilah, su superiora y único contacto humano por radio en todo el territorio. Ambos personajes desarrollarán una extraña relación amistosa, al mismo tiempo que se suceden misteriosos eventos circundantes.

Una vez definido la muestra con la que vamos a trabajar, se realiza una ficha para cada videojuego siguiendo una serie de ítems o modelo de análisis, que hemos adjuntado como anexo en el presente trabajo. Estas categorías se dividen en dos aspectos bien diferenciados: el diseño lúdico, que aglutina el sistema de reglas y elementos que lo componen; el diseño narrativo espacial, donde estudiaremos la estructuración espacial de los agentes u objetos actanciales. Las fuentes metodológicas para este análisis están extraídas de Aarseth (1997), Salen y Zimmerman (2004), V. Navarro (2016), M. Bal (1990) y A.J. Greimas (1987).

- Diseño lúdico:
 - Tipología de espacios narrativos:
 - Escenas cinemáticas
 - Viñetas
 - Escenas automáticas
 - Acontecimientos guionizados
 - Diálogos
 - Registros textuales o grabaciones de audio
 - Elementos del mundo jugable
 - Composición del sistema de juego: lineal o multilineal.
 - Descriptores: preestructurado, emergente o mixto.

En primer lugar, se determinan los elementos que componen cada videojuego para su construcción narrativa siguiendo la clasificación proporcionada por Navarro y que hemos explicado previamente en nuestro marco teórico. Hemos de resaltar que un videojuego no necesariamente hace uso de cada uno de estos elementos, manifestando pues solo algunas características de manera alterna. Seguidamente, en la composición

del sistema expondremos si estos espacios narrativos responden a una construcción estructurada siguiendo un trayecto inalterable de las acciones del juego o bien permiten una determinada permutación en su ejecución: si el videojuego en cuestión responde a unas pautas sin posibilidad de alterarlas o, por el contrario, permite un horizonte de posibilidades de elección con resultados variados. Por ejemplo: si un videojuego permite elegir entre la resolución de dos acciones, con resultados diversos en su transcurso narrativo, o solo es posible una determinada acción. En cuanto a los descriptores aquí diferenciamos: si el conjunto del diseño lúdico actúa en función de un sistema preestructurado, acotado en su programación con todos los elementos prediseñados y dispuestos para el jugador; si responde a una sistematización emergente, con posibilidad de configurar nuevas acciones a partir de la manipulación de un rango de elementos limitados; si el sistema es mixto, es decir, que combina elementos prediseñados con otros en distinta medida de carácter emergente. Los descriptores son todos aquellos elementos que apuntan tanto a la información como a la configuración del sistema de juego. Por ejemplo: un simulador de ajedrez es un videojuego con sistema emergente porque permite multitud de ejecuciones con un repertorio delimitado de piezas; en cambio, un videojuego de acción en primera persona puede contener un diseño preestructurado o mixto, en función de si hay un número delimitado de enemigos ubicados siempre en una misma zona o se ejecutan con cierta aleatoriedad. En ambos casos, los descriptores se componen de las piezas u elementos que el sistema hace uso de ellos para desarrollar unas mecánicas de juego e interacción; por tanto, actúan tanto desde un plano ya predefinido como por medio de unas acciones aleatorias.

○ Diseño narrativo:

- Relaciones paradigmáticas: la estructura que se establece entre las zonas espaciales y actantes. Primero identificamos las conexiones entre los lugares espaciales, en función de si responden a un patrón o a unos vínculos determinados. Ejemplo: interior-exterior, arriba-abajo, lugares intermedios, etc. En segundo lugar, ubicamos los posibles actantes en relación a estos lugares y cómo se asocian a ellos.
- Valores asociados: las connotaciones que se vinculan a esta estructura de relaciones paradigmáticas entre los sujetos y objetos actanciales. Si consiste en zonas de protección, peligro, deseo, intimidad, reclusión, etc.

- Modelo de espacialidad: espacio marco o espacio tematizado. Delimitamos si el espacio actúa como sustento de la acción o se transforma en objeto de actuación.

En esta segunda parte de nuestra metodología, planteamos un acercamiento del diseño narrativo espacial desde la tesis de Bal, quien se basa previamente en la teoría actancial de Greimas. Un análisis desde el sistema de relaciones entre los espacios y lugares nos permite complementarlos con los datos previos sobre el diseño lúdico, del modo que ambos planos se estructuran a partir de los objetivos que plantea cada videojuego. A pesar de que cada videojuego hace uso de multitud de lugares de exploración, estos se vinculan a la cohesión de un amplio mapa espacial o escenarios muy concretos, que nos servirán de orientación para ubicar nuestro análisis en profundidad. La idea responde a la necesidad de establecer unos datos contrastados con respecto al sistema lúdico anterior. A pesar de que en nuestro marco teórico también hemos estudiado los espacios narrativos desde una perspectiva fílmica, con autores como Casetti o Gaudreault, hemos optado desde una perspectiva mucho más estructural y literaria, puesto que se ajusta con más exactitud a nuestros objetivos.

Una vez especificada cada una de las categorías de nuestra metodología, expondremos los resultados por bloques individualizados de cada uno de los títulos analizados, a la par que serán sometidos a discusión con nuestro aparato teórico. A partir de los resultados obtenidos de los objetivos mencionados podrá verse si el espacio en el videojuego se configura como un sistema dinámico de producción narrativa y en qué medida es posible extraer un patrón. Es pertinente resaltar que los resultados de este estudio se circunscriben únicamente al *walking simulator*, debido en buena parte a la inmensa variedad de géneros y subgéneros que componen los videojuegos, los cuales podrían presentar resultados opuestos o diferentes a los obtenidos en esta investigación.

Diseño Lúdico	Diseño Narrativo
Tipología de espacios narrativos	Relaciones paradigmáticas
Composición del sistema de juego	Valores asociados
Descriptor	Modelo de espacialidad:

Tabla 3. Ficha de análisis. Fuente: elaboración propia

12. Resultados

-Dear Esther

Una de las primeras cualidades que nos encontramos en este videojuego consiste en que toda la acción narrativa se sustenta únicamente en un desplazamiento exploratorio sin interacción con el entorno. Si bien la exploración es una mecánica básica que está presente en cada uno de los videojuegos analizados, aquí observamos que sobresalen principalmente dos recursos que manifiestan el corpus de su sistema central: la representación de un mundo jugable y los registros sonoros de una entidad narradora no identificada. En el primer caso, solo existe interacción por desplazamiento en cada una de las ubicaciones presentadas, por lo que supone que todos los materiales físicos que nos encontramos se subordinan únicamente a la contemplación a favor de un ritmo pausado. A medida que la exploración se lleva a cabo, en zonas amplias que permiten una limitada libertad de movimiento, se intercalan determinados registros sonoros de carácter epistolar, breves fragmentos textuales que remiten continuamente a la figura de Esther. Tanto la naturaleza de estos textos como los materiales físicos radican en un determinado proceso aleatorio cada vez que se retoma el videojuego desde el principio. Esto responde a la idea manifiesta de que no hay dos partidas iguales donde se observe o se relate unos hechos concretos, aunque compartan algunos elementos preconfigurados. Sin embargo, a pesar de la constante transformación en la representación física del espacio, el camino trazado que nos guía desde el principio hasta el final es consecutivamente inalterable en su exposición.

Dear Esther (The Chinese Room, 2012) comienza con la ubicación del narrador desde la playa de una isla desértica, donde se observa en el horizonte lejano una señal roja parpadeante desde los cielos, correspondiendo a la silueta de una gigantesca antena (**imagen 1**, p. 80). La representación de esta imagen no responde a un hecho arbitrario sino que consecuentemente proyecta la finalidad que se ha de alcanzar. A medida que nos desplazamos por toda la isla, dividida en cuatro zonas principales a modo de niveles de exploración, la figura de la antena se irá visibilizando progresivamente en cualquiera de las localizaciones exteriores, a excepción de una sección interior ubicada en el interior de unas grutas laberínticas. Cada una de estos niveles responde a la representación de varias zonas espaciales determinadas que se vinculan en una dirección lineal, ubicadas desde la sección oriental de la isla hasta la zona más occidental,

desplazamiento de un punto A hasta un punto B. Siguiendo este orden, se traza un único trayecto donde no es posible alternar entre un nivel u otro ni tampoco es posible alejarse del camino trazado. No obstante, se ha observado la opción de alejarse de este trayecto unidireccional en dos secciones concretas, con el resultado de que el propio sistema nos devuelve a la misma ubicación antes de acometer la acción: al comienzo, en la playa, podemos adentrarnos en el mar en una acto suicida, con la ejecución automática de que regresamos a continuación a la misma playa como si nada hubiese ocurrido. En otro punto, podemos lanzarnos desde una colina rocosa, en lo alto de una llanura, la cual acaba devolviéndonos nuevamente al mismo extremo de la colina. A excepción de ambos casos, todo el desplazamiento por la isla actúa como un trayecto de un único sentido, sin retorno a los niveles previos. Las zonas que visitamos en el juego son las siguientes (**imagen 2**, p. 81):

-Nivel 1: nos encontramos en una zona de playa, junto a un decrepito faro abandonado, donde en su interior observamos algunos inmuebles, así como algunos libros sobre las islas Hébridas (lugar donde se desarrolla el videojuego). Siguiendo la senda de la playa localizamos restos de embarcaciones de maderas; algunos símbolos representados sobre la arena; diagramas sobre productos químicos que han sido pintadas en las superficies de una cueva; por último, una colina que nos conduce a una llanura rodeada de monolitos.

-Nivel 2: atravesando un pasillo rocoso, en un ligero descenso, nos ubicamos en una explanada en otra zona de playa. Aquí observamos multitud de contenedores junto a una embarcación varada, así como restos de basura a lo largo y ancho de la playa. Subiendo nuevamente por una nueva colina, alcanzamos un antiguo caserón abandonado en lo alto de una superficie, donde observamos algunos inmuebles (mesa, cama, libros antiguos con títulos no inteligibles, mapas, un antiguo calentador, etc.). Un nuevo descenso nos conduce otra vez a la playa donde se observa los restos de una antigua embarcación de madera y, por último, la entrada a una cueva donde nos adentramos directamente a la boca de un foso sin profundidad visible.

-Nivel 3: en esta sección del juego recorreremos unas grutas subterráneas, con largos pasillos y cascadas de agua. A lo largo del trayecto, nos encontramos con nuevos diagramas no legibles, velas alumbrando esquinas o superficies que son iluminadas con la biosfera subterránea. Así mismo, en uno de los descensos la acción espacial se

desplaza a una nueva localización que no responde a la continuidad con cada uno de los niveles: un tramo oscurecido de una autopista inundada, similar al fondo del mar, con dos coches siniestrados, que desaparecen a los pocos pasos que ejecutamos. Tras esta visión onírica, regresamos junto a una de las galerías que nos conduce finalmente a la superficie.

-Nivel 4: corresponde desde la salida de la caverna hasta un largo tramo desde la playa, pasando por un ascenso desde una colina que conecta con la antena, como último destino alcanzable. Aquí observamos otros elementos como fotografías monocromas del accidente automovilístico o de un posible embarazo, restos de carrocería como ruedas o tubos de escape, barcos de papel junto al agua, velas alumbrando el camino, textos en inglés con poca legibilidad de carácter religioso escritos sobre la superficie de la colina y gigantescos diagramas visibles desde la lejanía. Una vez alcanzado el ascenso final, el final consiste en una escena cinemática donde nos lanzamos desde la propia antena; he aquí que durante la caída, la sombra de un ave nos guía hasta a pleno vuelo recorriendo toda la superficie.

Como acabamos de exponer, *Dear Esther* hace uso de elementos delimitados en su desarrollo. Aquellos elementos que son aleatorios se circunscriben a la disposición y modificación de algunos objetos como son las fotografías, libros o los restos de la carrocería en cada uno de los niveles, entre algunos ejemplos. No obstante, existe otra manifestación presente que responde a cierta aleatoriedad en algunas secciones del videojuego: la presencia apenas visible de sombras fantasmales que nos observan desde la lejanía. En algunos casos, representa una figura anecdótica que solo es localizable por detenida observación mientras que en otras, se ubica en lugares de gran espacialidad (colinas, playa, grutas, etc.) para que seamos consciente de su aparición; no obstante, son figuras lejanas que desaparecen una vez que la hemos localizado o si intentamos acercarnos. Con respecto a los fragmentos textuales sonoros del narrador, el sistema del juego consta de un total ciento siete registros de naturaleza epistolar. El sistema selecciona uno entre varios fragmentos para cada sección programada del juego, si bien se ha observado que algunos textos no responden a esta cualidad aleatoria siendo pues registros predeterminados. De este modo, cada ubicación que exploramos se reproduce uno de los registros asignados para cada segmento. Por ejemplo: al comienzo del nivel 1 que nos situamos junto al faro derruido, escuchamos el primer texto entre cuatro fragmentos posibles que dispone el sistema para esta ubicación; por otra parte, en la

localización final en el nivel 4, una vez que hemos alcanzado la antena, el sistema selecciona un epílogo entre dos textos asignados para este final. Este sistema de aleatoriedad implica que se configura cientos de combinaciones posibles y, por tanto, modificaciones en la secuenciación de su narración. Las dinámicas del sistema compatibilizan una configuración lineal del diseño material espacial frente a una secuenciación no lineal de registros textuales narrativos. Sin embargo, la compatibilidad de un diseño preestablecido junto a estos descriptores mixtos (preestablecidos y emergentes) acaban sustentando una misma estructura narrativa con ligeras alteraciones. Esto nos conduce a que la conjunción de registros aleatorios no responde en su totalidad a una lógica secuencial de una trama lineal, provocando en la mayor medida incoherencias, omisión de información o breves pinceladas descriptivas sobre la isla. Lejos de establecer una estructura anárquica de la propia narración, el propio espacio audiovisual agrega los referentes que añade u omite estos fragmentos epistolares. De modo que desde la perspectiva lúdica, se modela toda una estructura de referentes continuos que si bien no configuran por sí mismo una trama lineal, una cuestión que es intencionada para potenciar la subjetividad interpretativa del jugador en cuestión, busca conformar una secuenciación de indicios de significantes. En este caso, la antena actúa como un objetivo lúdico alcanzable, el lugar físico al que nos dirigimos a lo largo de nuestra exploración. Entre los ejemplos de este tipo de descriptores mixtos, destacamos los siguientes:

-En el nivel 4, tras la salida al exterior de las grutas subterráneas, llegamos hasta una zona de playa a plena noche. Si observamos el cielo nocturno, podremos vislumbrar dos ligeras líneas que representan el rastro de unos aviones surcando las estrellas. En esta misma sección, el narrador nos relata lo siguiente:

Me senté aquí y observé dos aviones perfilar líneas blancas paralelas al cielo. Trazaron su ruta y los seguí durante veintiún minutos hasta que se desviaron cerca de Sandford y se perdieron. Si yo fuera una gaviota, abandonaría mi nido y me uniría a ellos. Privaría a mi cerebro oxígeno y sufriría delirios de trascendencia. Arrancaría la parte inferior de mi barco y navegaría a través de autopistas hasta llegar a esta isla una vez más.

-En este mismo nivel, una vez que ya hemos recorrido todas las ubicaciones previas, así como atestiguado la presencia de extraños diagramas, un fragmento epistolar nos informa de la intencionalidad del propio narrador de ocupar toda la isla de mensajes encriptados con la motivación de construir un mensaje en clave para la propia Esther:

"Haremos garabatos en lenguas muertas y diagramas eléctricos y los esconderemos para que futuros teólogos reflexionen y murmuren acerca de ellos. Enviaremos una carta a Esther Donnelly y exigiremos su respuesta". Así mismo, en otro de los textos aleatorios de este nivel nos puede asociar la siguiente afirmación con respecto a la continuada presencia de estas pinturas: "Había diagramas químicos en la taza en la que me sirvió café; pegajoso en el asa, donde le temblaban las manos. Trabajaba para una compañía farmacéutica con una oficina con base a las afueras de Wolverhampton".

-Ascendiendo desde la primera colina en el nivel 1, se vislumbra unos segmentos blancos de uno de los acantilados, similar a un corte o un desprendimiento que muestra la roca caliza interna. El narrador agrega una descripción desde uno de los pocos textos no aleatorios que el sistema reproduce:

Cuando alguien había muerto o se estaba muriendo, o estaba tan enfermo que daba por perdida la poca esperanza de sacrificarse, cortaba líneas paralelas en el acantilado, descubriendo la piedra caliza blanca que hay debajo. Si se sabe dónde mirar se pueden ver desde la península o desde los barcos de pesca y saber enviar o imponer un cordón protector y esperar una generación hasta que cualquier pestilencia que cubriese los senderos del acantilado muriese junto a sus anfitriones. Mis líneas son solo para esto: mantener cualquier intento de rescate bien alejado. La infección no se limita a la cárcel.

-En el nivel 2, tras el descenso hasta la playa donde se ubica los restos de una embarcación de transportes, junto con una ingente cantidad de basura y contenedores, uno de los registros sonoros hace referencia a un accidente automovilístico (la manifestación de este accidente no se manifiesta hasta el tercer nivel, con la visión onírica en las galerías subterráneas), así como la presencia continuada de piedras y estructuras rocosas:

Tenía piedras en el riñón, y me visitaste en el hospital. Después de la operación, cuando todavía estaba medio sumergido en la anestesia, tu perfil y tu habla ambos se volvieron borrosos. Ahora mis piedras se han convertido en una isla y se han escapado y tú te has vuelto opaca por el coche de un borracho.

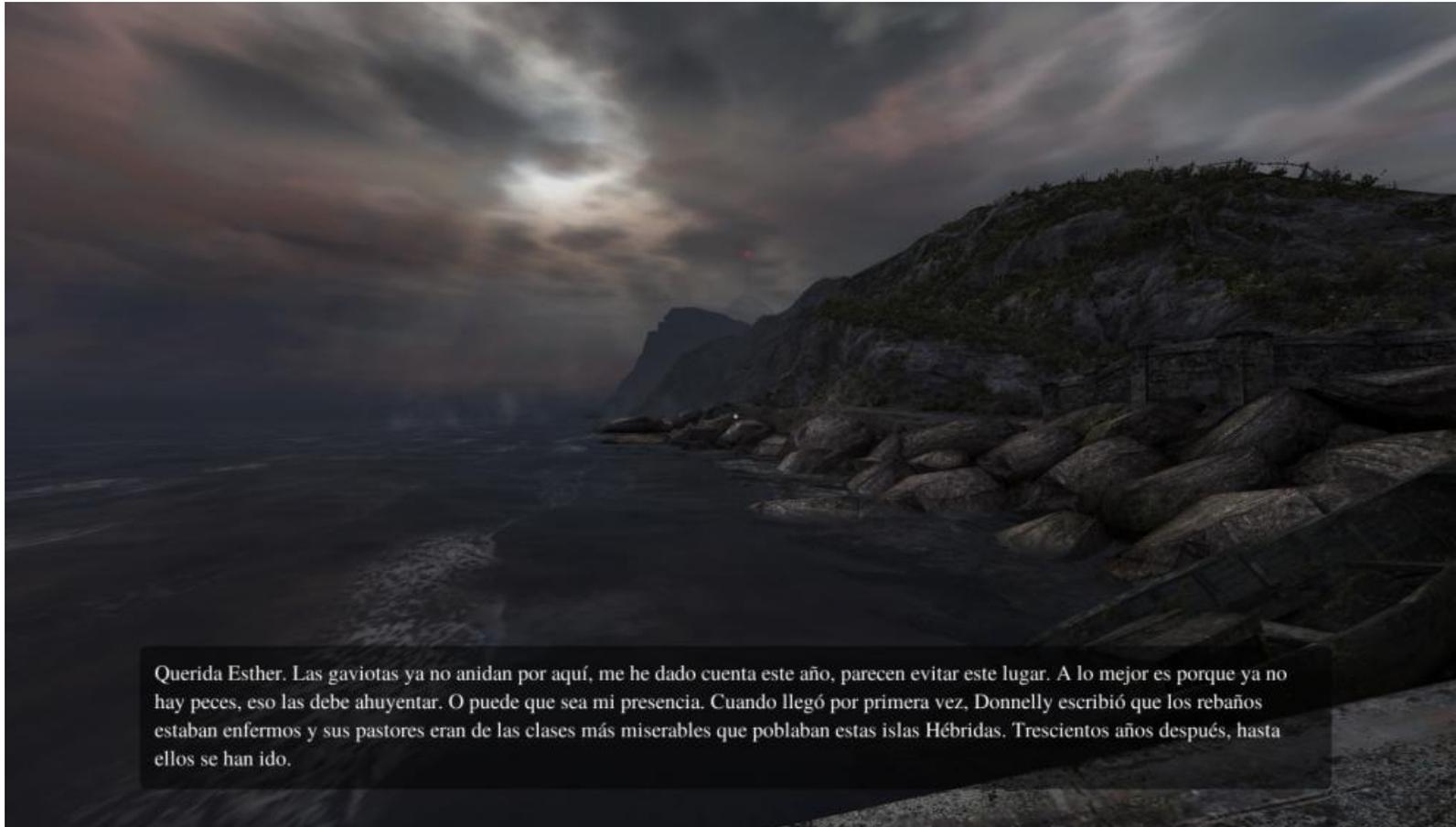
Este sistema de relaciones entre los registros sonoros y los elementos del mapa espacial son orientadas a la configuración de vínculos de significantes de carácter aleatorio (ver **imagen 3**, p. 82). El motivo de que exista un desplazamiento unidireccional que recorra la isla de este a oeste, pasando por pasadizos internos del subsuelo, responde a una

asociación actancial entre el sujeto (el narrador no identificado) y el objeto (la isla), puesto que recorreremos cada una de las zonas espaciales en las que se manifiesta algún aspecto oculto de la historia. Bajo esta perspectiva, hablamos de un espacio tematizado puesto que la narrativa se subordina directamente a unos caracteres ocultos del mapa; el trayecto de cada uno de los niveles manifiesta la intencionalidad de extraer un conocimiento o unos hechos completos de la historia. Estos hechos constituyen unos pocos datos básicos que conocemos por los indicios materiales, así como textuales-sonoros: un siniestro con al menos dos víctimas mortales (Esther y su hijo no nato), un narrador implicado que quedó gravemente herido por el accidente y la propia necesidad de la búsqueda de una redención personal. Todos los referentes significantes se subordinan a este principio, un deseo de comunicación entre el sujeto narrador, destinador del mensaje, hacia un destinatario, Esther. La isla como objeto actancial actúa como centro o vehículo de este vínculo.

Sujeto/Destinador (Narrador)	Objeto (Isla)	Adyudante/Destinario (Esther)
-----	-----	
Acción por deseo	Acción por comunicación	

Tabla 4: actividad actancial en *Dear Esther*. Fuente: elaboración propia

A pesar de que en *Dear Esther* nunca llegamos a presenciar ningún personaje físico, a excepción de algunas entidades fantasmales, todos los significantes remiten a ella y a la figura del propio narrador. En cada una de las ubicaciones (colinas, galerías subterráneas, etc.), se nos hace saber que todos los fragmentos epistolares tienen como destino a la añorada Esther, la cual es a sí misma el influjo que esta entidad narradora expone con sus recuerdos y sentimientos. Esto supone que los lugares que exploramos están atestados de connotaciones como la reclusión, la pérdida, culpa o la necesidad de redención. Del mismo modo, la antena como último reducto al que nos dirigimos, supone un lugar de liberación personal. Ejemplos de estas consideraciones las encontramos a lo largo de cada uno de los niveles: objetos anacrónicos que no pertenecen a la isla (ruedas, basura, la antena, etc), la presencia de símbolos como la cruz en una de las embarcaciones, los diagramas como un medio de expresión en código, frases bíblicas en superficies sobre la peregrinación como modo de expiación de los pecados, la visión onírica del siniestro, las presencias fantasmales que nos observan desde la lejanía, etc.



Querida Esther. Las gaviotas ya no anidan por aquí, me he dado cuenta este año, parecen evitar este lugar. A lo mejor es porque ya no hay peces, eso las debe ahuyentar. O puede que sea mi presencia. Cuando llegó por primera vez, Donnelly escribió que los rebaños estaban enfermos y sus pastores eran de las clases más miserables que poblaban estas islas Hébridas. Trescientos años después, hasta ellos se han ido.

Imagen 1: texto inicial junto a la playa, nivel uno. Uno de los primeros referentes visuales, además del faro y la playa, es un lejano punto rojo parpadeante, apenas visible, que corresponde a la antena, situada a su vez en el extremo oeste de la isla.



Imagen 2: mapa de la isla donde se ubica *Dear Esther*. La zona oriental (derecha) corresponde al primer nivel, mientras que el territorio occidental (izquierda) se desarrolla en el último y cuarto nivel. Los niveles dos y tres se extienden a las zonas intermedias.



Imagen 3: imagen comparativa de dos localizaciones con presencia de objetos aleatorios: un montículo de piedras y una fotografía de una ecografía de un embarazo.

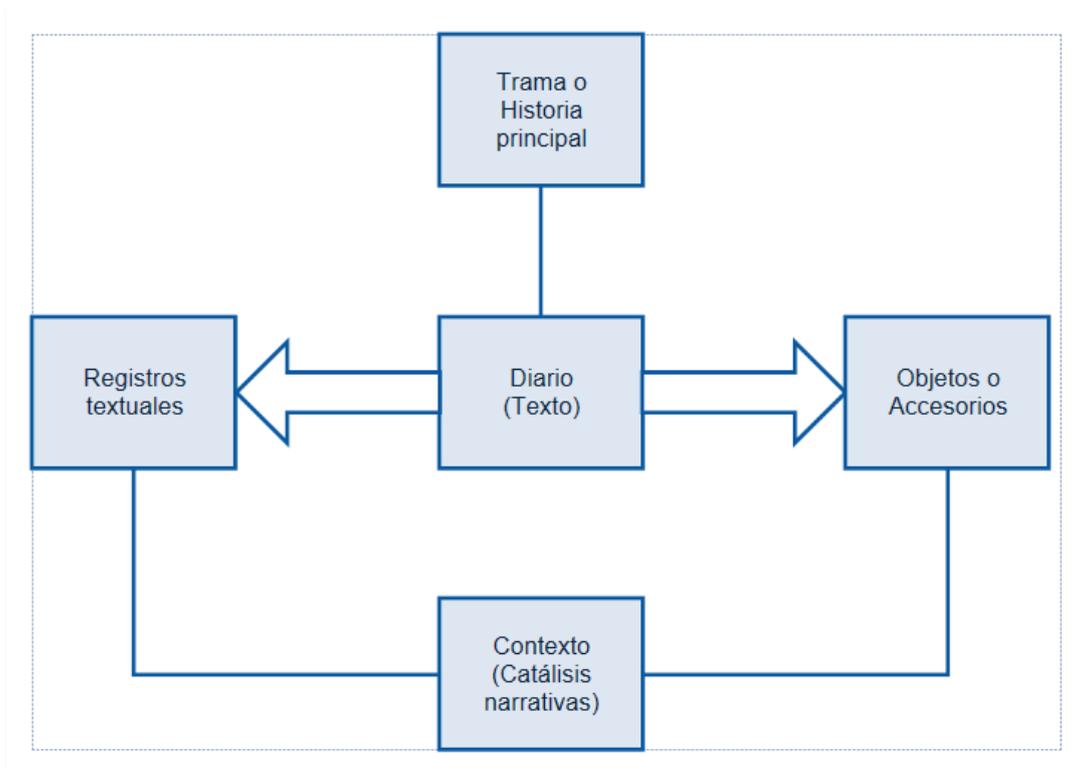
-Gone Home

Aquí observamos mecánicas muy similares a las ya analizadas al caso previo. La diferencia principal que obtenemos en los resultados se circunscribe a que las zonas de exploración están mucho más acotadas a un entorno hermético con varios focos de atención: tenemos una trama principal de carácter lineal, en la que se muestran los hechos principales de su narrativa a partir de un sistema de reglas delimitadas, mientras que por otro lado se introducen relatos secundarios o aspectos contextuales de carácter opcional, que complementan pero no son obligatorias para su desarrollo. La conjunción de estos elementos se materializa en una amplia narrativa pero que por separados representan breves historias individualizadas.

En *Gone Home* (Fullbright, 2013) controlamos a Kaitlin, una joven estudiante estadounidense que regresa a casa tras una temporada en el extranjero. Tras su llegada, acción que transcurre en la ciudad de Portland en 1995, descubre que ninguno de los miembros de su familia se encuentra en el domicilio familiar. Todos y cada uno de ellos aparentemente han desaparecido, con la única indicación de una carta de Sam (la hermana de Kaitlin) sobre la puerta principal. Sam advierte en el texto de que no debe investigar los motivos de su desaparición ⁴¹. Con este punto de partida, que constituye nuestros primeros pasos, encontramos los recursos espaciales que componen todo el sistema de juego: fragmentos de diario, periódicos, cartas, revistas, fotografías, objetos decorativos, mensajes de audio, cintas de cassette con nombres de canciones, carteles, dibujos, etc. Nos podemos mover casi con total libertad por toda la residencia, a excepción de determinadas ubicaciones (sótano, ala oeste, cocina, etc.) a los que no tendremos acceso si previamente no hemos explorado las zonas principales. El objetivo es recorrer todos los establecimientos para ir desbloqueando cada una de las secciones y, finalmente, alcanzar la última ubicación del hogar: el ático, planta superior, lugar donde Sam depositó el último indicio (**imagen 4**, p.89). Por otra parte, las zonas que previamente están bloqueadas accedemos a ella por medio de llaves o escondites secretos que nos son reveladas cuando exploramos cada uno de los rincones de la estancia familiar. Por tanto, se establece un patrón de juego sustentado en buscar-

⁴¹ El texto en cuestión dice lo siguiente: "Katie, lo siento pero no puedo estar ahí para verte porque me es imposible. Por favor, por favor, no intentes indagar por ahí intentando averiguar dónde estoy. No quiero que ~~mamá y papá~~ nadie lo sepa. Nos volveremos a ver algún día. No estés preocupada. Te quiero".

encontrar-desbloquear por el cual aquí sí interactuamos con el entorno para consecutivamente acceder a cada una estas ubicaciones. A pesar de que esta acción de desarrollo se configura por medio de un proceso no lineal en la interacción con el entorno, es decir, la aparente libertad con la que exploramos el hogar, su ejecución se sustenta directamente en un proceso lineal. Todas las acciones que acometemos parten del mismo modelo, puesto que no hay una modificación o una actividad alternativa que configure un orden impuesto por nosotros mismos; esto supone que todos los procesos programados están preconfigurados para que nuestros descubrimientos respondan a una jerarquía establecida de antemano.



Infografía 3: esquema de la configuración narrativa de *Gone Home*. Fuente: Elaboración propia

No obstante, por medio de este hermetismo del sistema lúdico se integran los suficientes indicios para la construcción de una trama mucho más estructurada, así como orientada a la producción de un contexto narrativo-espacial. En este sentido, encontramos dos tipos de descriptores narrativos, los cuales responden en el primer caso tanto al acceso a

nuevas entradas del diario de Sam como a nuevas ubicaciones explorables de la casa; el segundo tipo de descriptores se circunscriben a la contextualización de informaciones adicionales en relación a los hechos relatados por Sam. Estos fragmentos del diario se acceden como recompensa por la interacción de determinados materiales, sin embargo, no se especifica qué objetos desbloquean estos textos y cuáles no. Una vez que desbloqueamos nuevas entradas del diario, nuevos indicios materiales nos apuntan a otras localizaciones a explorar. El ático, como se ha mencionado, representa la última localización, lugar que alberga el último texto de Sam.

A lo largo de las diecinueve entradas del diario conocemos de manera cronológica todos los hechos principales de la historia de Sam. De manera sintética, la familia de Kaitlin acaba de mudarse a una nueva ciudad, Portland. Sam, que añora su antiguo hogar, es la chica nueva del instituto, donde conoce a Lonnie, una joven de carácter rebelde e inconformista. Ambas chicas, que conectan mutuamente, mantienen algo más que una amistad: están enamoradas. Sin embargo, los padres de Sam (Jan y Terry) no aceptan de buen grado esta relación, por lo que este conflicto acaba afectando de manera dramática a las jóvenes. En una última acción antes de perder a Lonnie para siempre, Sam abandona su nuevo hogar para escapar junto a ella a un lugar incierto. Los hechos adicionales que se circunscriben a este relato son datos informacionales que versan sobre la identidad o personalidad de cada uno de los personajes, la crisis de matrimonio de los padres de Sam, la añoranza de un amigo de la infancia, el supuesto fantasma del antiguo propietario de la residencia, así como algunos hechos complementarios sobre Lonnie. Toda esta información fragmentada, entre materiales y textos, se vincula por medio de una red de significantes que no solo apunta a la trama, sino al mecanismo lúdico de interacción con cada uno de estos espacios individualizados. Es decir, la búsqueda de indicios se transforma en el vehículo de reconstrucción de la propia narrativa. Ejemplos de esta mecánica lo encontramos en los siguientes casos, extraídas de una de las primeras localizaciones, el vestíbulo principal:

-Entre la multitud de objetos que observamos, encontramos una calavera de color verde de estética mexicana. En el ala oeste, dentro de un armario trastero, se localiza una postal de Lonnie que fue enviada desde México, donde se menciona este obsequio para Sam. Posteriormente, en uno de los compartimentos del sótano en la planta baja, localizamos una carta de Lonnie, en la que se alude su estancia de varias semanas en la capital mexicana en un campamento para jóvenes, además de mostrar una determinada

impaciencia por la visita de Sam. Esta carta desbloquea automáticamente una nueva entrada en el diario, donde se nos narra el lazo íntimo que estrechan ambas jóvenes en México.

-En una de las estanterías del vestíbulo principal, hallamos varias revistas; una de ellas versa sobre escritura creativa. En la oficina de Terry (**imagen 5**, p. 90), junto a una máquina de escribir eléctrica, se ubica una copia de un libro de ciencia ficción escrito por él, así como multitud post-its y varios borradores en la papelera para una hipotética obra de ficción. Tanto en la habitación de matrimonio como en el salón de descanso, localizamos entre otras: tarjetas de contacto de editoriales de publicación, cartas de rechazo sobre una reedición de antiguos éxitos literarios, anotaciones para anuncios publicitarios, un nuevo manuscrito no publicado, etc. Estos materiales inciden en la situación laboral y personal del propio Terry, como escritor que padece dificultades laborales.

-Situado en el mismo vestíbulo principal, se halla una carta para Jan, donde se nos informa de su nuevo puesto de trabajo como conservacionista en un parque forestal muy próximo a la nueva vivienda. En otras zonas comunes (habitación de matrimonio, ropero, escritorios, etc.) encontramos otros objetos relacionados: tarjeta de identificación como responsable de equipo laboral, manuales técnicos de protocolos, cartas de sus superiores donde se menciona la necesidad de un nuevo asistente, una ficha laboral del nuevo miembro del equipo, notas breves donde se sugiere un vínculo amistoso entre ambos personajes (lugar de copas, función de teatro, etc.), así como varios libros y panfletos de autoayuda para matrimonios en crisis. Estos significantes, que por separado nos indican breves retazos del contexto personal de Jan, actúan como una cadena de significación donde se incide en la idea de una hipotética infidelidad. Sin embargo, en ninguna de las entradas del diario de Sam se mencionan estos hechos, de igual modo tampoco hay referencia alguna de la crisis laboral de Terry. El descubrimiento de estos sucesos secundarios no son obligatorios para el desarrollo principal del juego, pero su compilación apunta a una estructura narrativa completa de los personajes y sus acciones.

Desde la perspectiva de la actividad actancial, esta cadena de significantes se sustenta en la configuración de zonas de amplia espacialidad que concentran los indicios de cada personaje en lugares perfectamente delimitados. Todas las ubicaciones constituyen un

eje o centro de vestigios de las acciones de los personajes, de intimidad y protección individual. De este modo, por ejemplo, la disposición de los materiales y objetos decorativos de la habitación de Sam (**imagen 6**, p. 91) nos indican no solo los rasgos de su personalidad sino también de su percepción emocional (persona creativa, de marcada sensibilidad, interés por la cultura de masas, etc.) en contraposición por otro lado a las zonas íntimas de Jan y Terry (cuarto de matrimonio, biblioteca, oficina, salón, etc.): materiales relacionados con sus profesiones, ausencia de indicios sobre sus hobbies particulares, revistas de autoayuda, cartas ocultas sobre la posible infidelidad de Jan o sobre los intentos de publicación del nuevo libro de Terry, ropa desordenada, etc; lugares que nos apuntan a la inestabilidad de un matrimonio. En este sentido, existe una relación de contraposición entre las zonas íntimas de Sam frente a las de sus padres. De igual modo, los lugares que nos comunican rasgos de Lonnie (sótano, habitaciones de descanso, ático, roperos, etc.) están atestados de objetos suyos (**imagen 7**, p. 92): dibujos de Sam y Lonnie, cintas de música rock, pósters de festivales, chapas con consignas feministas, anotaciones para Sam donde se manifiesta la relación sentimental o el complicado carácter de Lonnie, fotografías, etc.

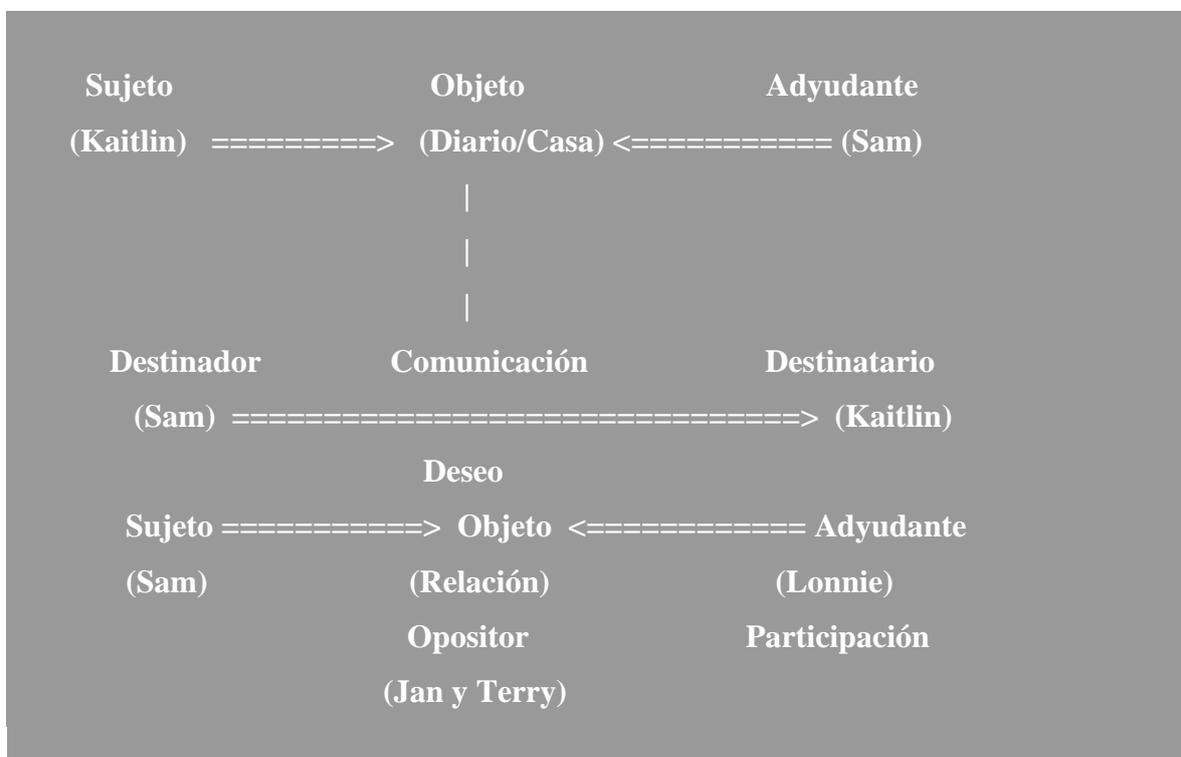


Tabla 4: esquema de la actividad actancial de *Gone Home*. Fuente: elaboración propia

Por medio de la configuración estructural de los actantes tanto los fragmentos textuales como las estancias familiares se transforman en objeto de comunicación de la narración. En principio, el sujeto actante (Kaitlin) tiene por objetivo conocer los hechos circunscritos a este drama, a partir de los indicios materiales y de los fragmentos del diario de Sam. La disposición de estos elementos son obra de su hermana, quien nos incita por medio de su diario a conocer todos los eventos pasados. Sin embargo, el foco del relato recae enteramente en ella, no solo a raíz de los fragmentos textuales que nos son relatados sino por cada una de los vestigios espaciales que complementan la narración. La localización, la disposición de los objetos o las anotaciones se integran dentro de esta actividad actancial, que nos comunican rasgos personales. Esto supone con rotundidad que el espacio es de carácter temático: se transforma en el propio objeto del relato. Así mismo, también se halla un espacio marco que representa todos los rasgos que nos ubica en el lugar y tiempo de la acción (Portland, 1995, contexto cultural, etc.).



Imagen 4: ático (superior derecha e izquierda). Véase el diario de Sam que da acceso al último fragmento de texto. (Inferior derecha e izquierda) llave del sótano y boceto de una galería oculta del vestíbulo principal.

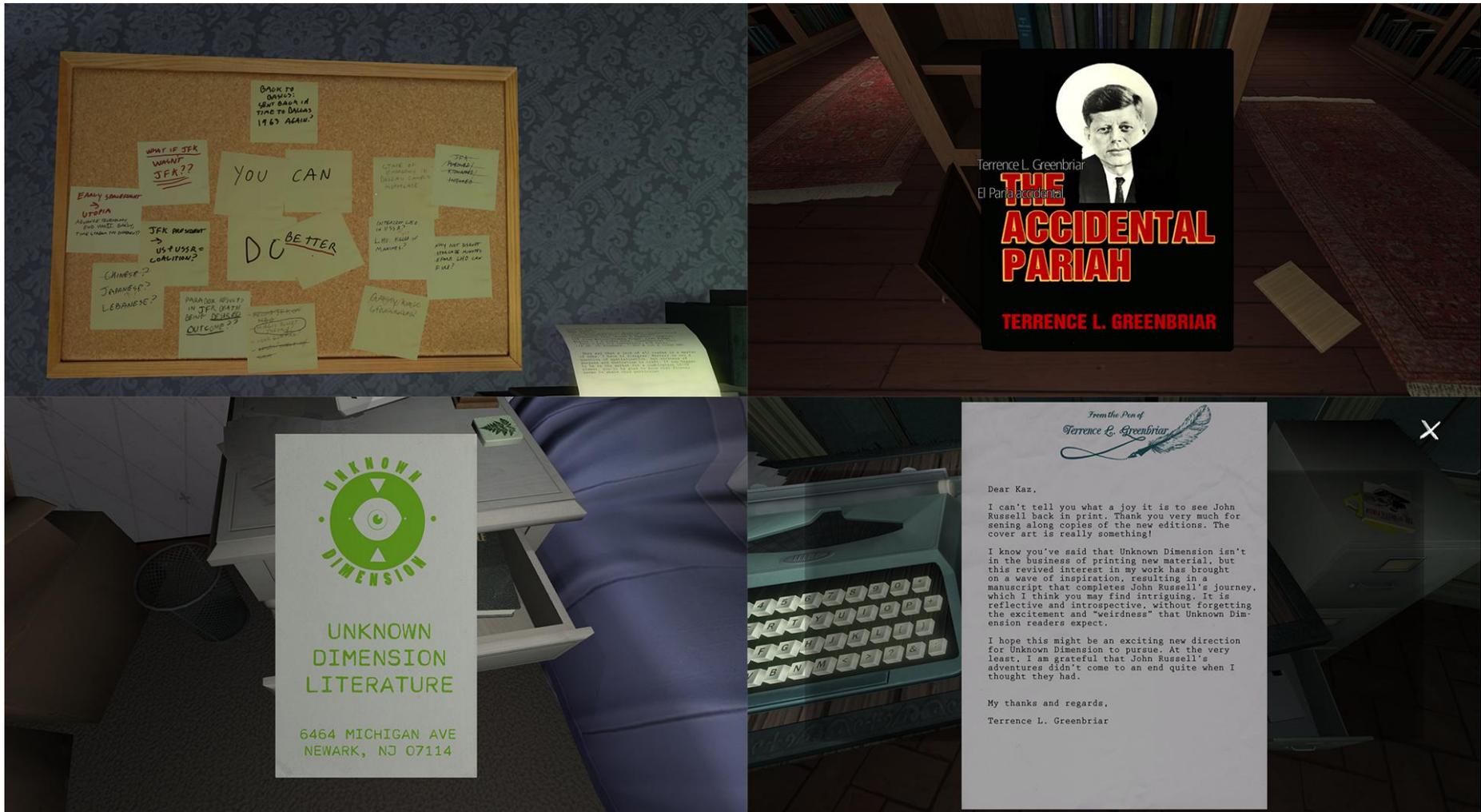


Imagen 5: visualización de los objetos y textos de Terry distribuidos en diferentes lugares.

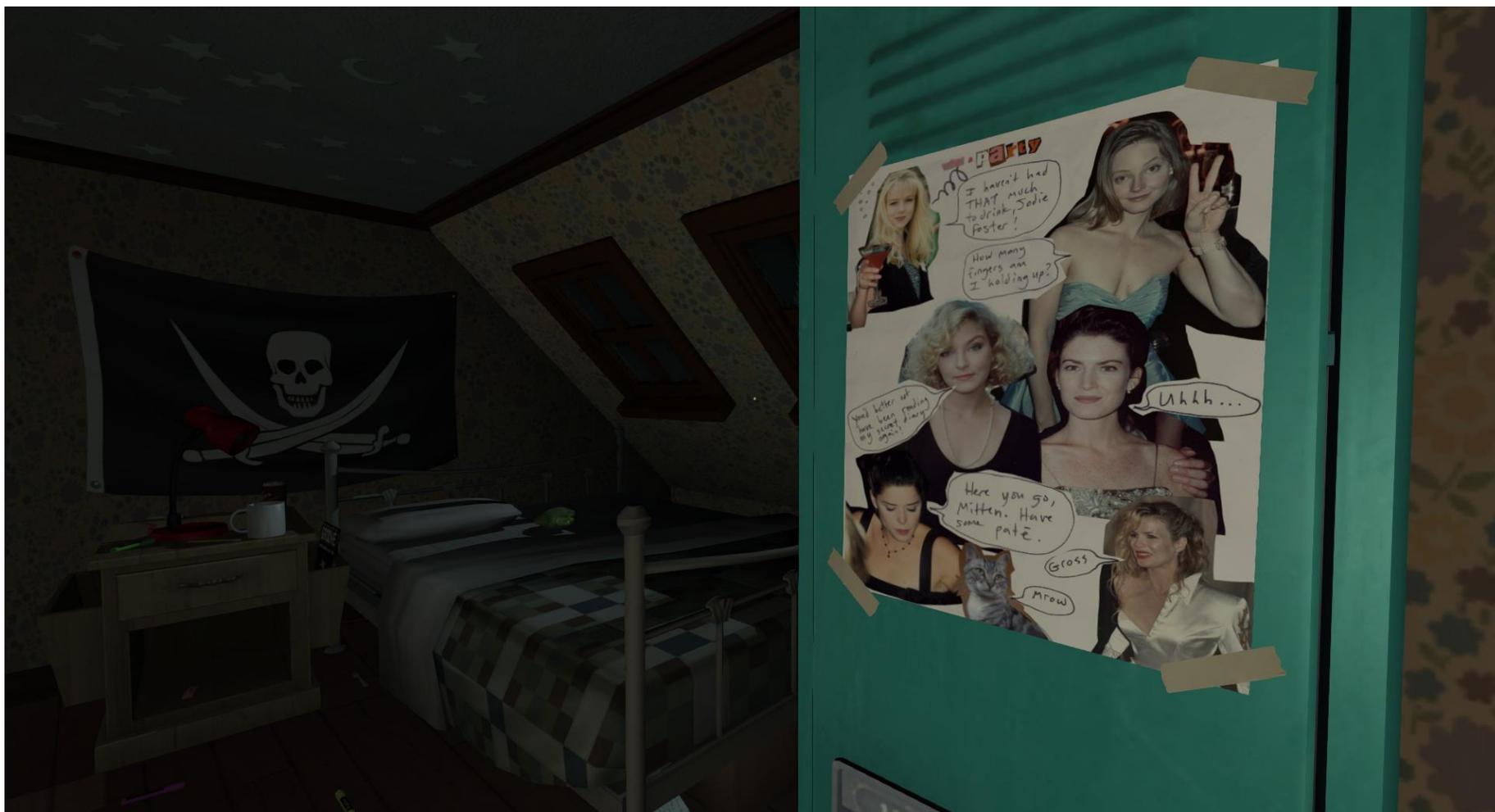


Imagen 6: habitación de Sam. Además de la multitud de objetos significantes que estructuran el relato, también abundan referencias (magazines de música rock, videojuegos, posters, etc.) sobre la cultura pop de la década de los noventa, donde se nos sitúa tanto la acción como el contexto personal de los personajes.

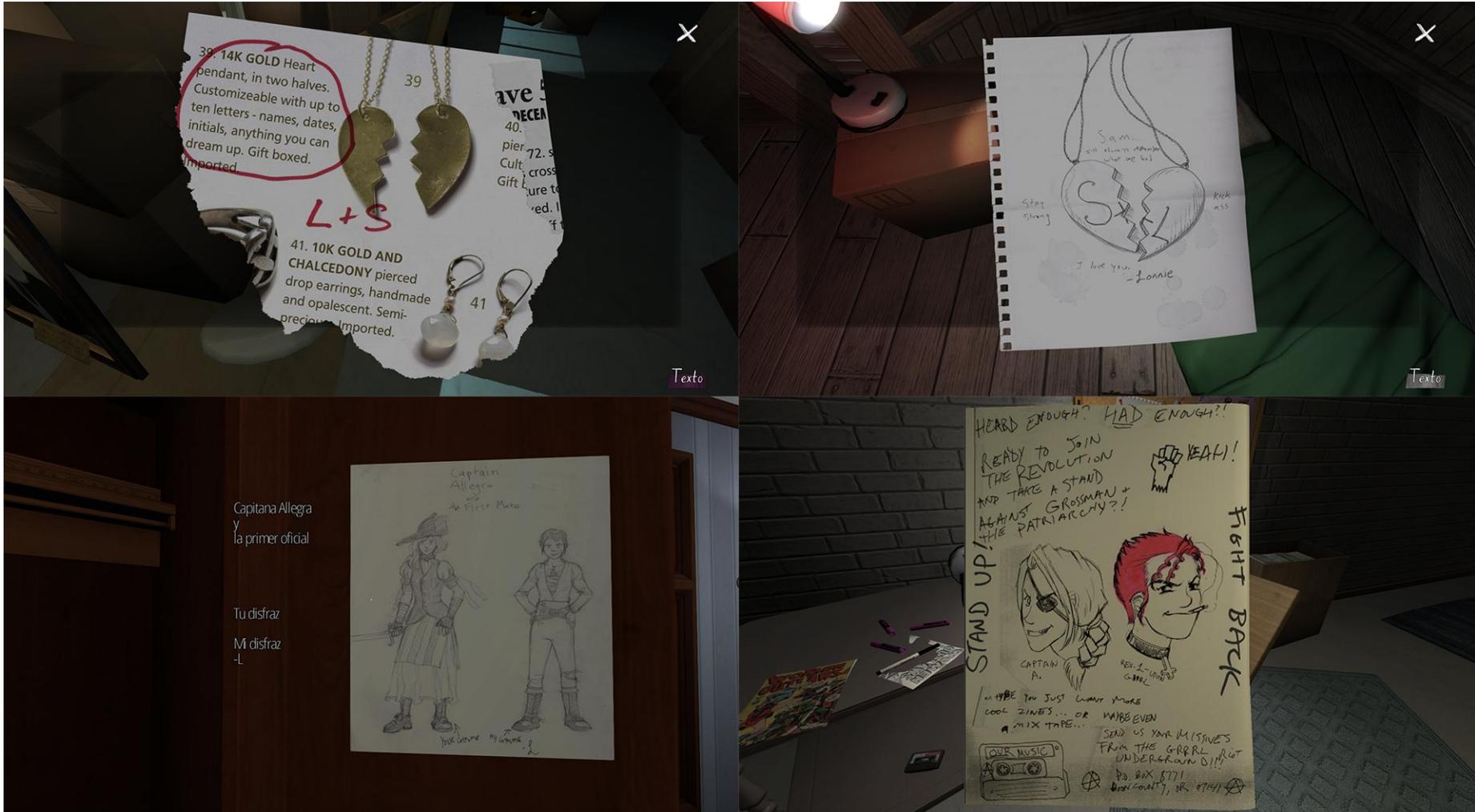


Imagen 7: en la parte superior, un recorte de una publicidad localizada en el sótano con las iniciales de Lonnie y Sam. A la derecha, un boceto del mismo objeto con las iniciales inscritas en ella halladas en el ático. Los bocetos del ámbito inferior aluden a un relato de piratas escrito por Sam, con los rasgos de las jóvenes.

-The Vanishing of Ethan Carter

Con este título nos trasladamos desde unas mecánicas motivadas en base a la exploración hacia la resolución de puzles con el fin de reconstruir relatos secundarios. En este videojuego abundan las escenas automáticas y cinemáticas, que recordamos son animaciones de presentación donde el jugador no mantiene ningún control y según la cual nos irán relatando breves fragmentos de los eventos narrativos. Sin embargo, el principal sustento recae en la producción de un mundo abierto o extensa espacialidad en la que tenemos absoluta libertad para desplazarnos. La disposición de los puzles, que detallaremos más adelante, se extiende por todo el mapa del juego, de modo que podamos acceder a ellos en el orden que deseemos. Su resolución nos conduce a una localización determinada, donde aguarda la última escena cinemática a modo de epílogo.

The Vanishing of Ethan Carter (The Astronauts, 2014) comienza con la llegada del detective Paul Prospero, personaje al que controlamos, a un valle situado en algún lugar de Nueva Inglaterra, durante la década de los setenta. Nuestro cometido es salvar a Ethan Carter, un joven al que previamente nos contactó advirtiéndonos que su vida peligra por un terrible suceso no especificado. Tras esta introducción, a partir de una escena cinemática donde escuchamos únicamente la voz de Prospero accediendo al recinto, el cometido principal del juego se sustenta en la recopilación de cada una de las historias individuales que pueblan el extenso mapa. Para este fin se limita la interacción con el entorno a elementos exclusivamente orientados a los puzles, al mismo tiempo que se hace uso de registros sonoros, según la cual Prospero expresa sus impresiones sobre los sucesos, así como recortes de texto (periódicos, cuentos breves, cartas, etc.) que nos informan de datos contextuales sobre los personajes. A pesar de que disponemos de absoluta libertad de exploración espacial y de orden de resolución, el relato se estructura bajo un desarrollo unidireccional preestablecido, puesto que no existe alternativa de acción ni tampoco una modificación en los sucesos narrativos.

No obstante, los resultados obtenidos en este videojuego nos muestran que el diseño lúdico se orienta principalmente a la resolución de puzles narrativos diseminados por una extensa espacialidad: son las propias historias que se subdividen en significantes, tanto de carácter indicial (por ejemplo, objetos) como por secuencias cinemáticas, en las que debemos establecer un orden de reproducción determinada. Esta acción se sustenta

bajo el modelo de localización de indicios materiales del puzle en cuestión, distribución de los objetos en las secciones adecuadas y secuenciación final:

-Trampas y calaveras (**imagen 8**, p. 99): es el primer puzle que nos encontramos en el videojuego. Consiste en la compilación de trampas en una zona de campo abierto que nos desbloqueará un fragmento de texto de un relato de Ethan: un anciano, que ha superado multitud de trampas para obtener una savia sagrada, observa lo que antaño fue un valle incendiado cubierto de cenizas y calaveras.

-Escenarios del crimen (**imagen 9**, p. 100): corresponden a un total de cinco rompecabezas en total distribuidos por el mapa, de carácter secundario y no obligatorios para el desarrollo del juego. Aquí se nos muestra los asesinatos acometidos por los miembros familiares de Ethan (padre, madre, abuelo, tío, hermano). Cada objeto o personaje constituye un segmento de una secuencia cinematográfica: su estructuración en una secuencia completa desbloquea una nueva cinemática a modo de epílogo de la acción. En estas secuencias se nos relata que la familia Carter enloqueció tras el descubrimiento de una deidad pagana que exige sacrificios entre los propios familiares, para lograr la dominación sobre el mundo.

-Cápsula espacial (**imagen 10**, p. 101): la activación de una extraña máquina en una zona de campo abierto, nos muestra la presencia de un cosmonauta al que debemos perseguir con extrema rapidez, puesto que se teletransporta en diferentes ubicaciones del lugar. Tras finalizar la acción, somos abducidos por una cápsula espacial trasladándonos al espacio exterior. Brevemente, dentro de la cápsula interactuamos con el único objeto observable, el borrador de un cuento que versa sobre la persecución directa de una bestia salvaje hacia un extraño resplandor móvil que acaba en abducción extraterrestre. Acto seguido, aparecemos nuevamente en la misma llanura campestre dentro de un refugio de madera no existente con anterioridad. En su interior, localizamos el borrador del cuento junto con un cómic de ciencia ficción en cuya portada aparece el mismo receptáculo extraterrestre.

-Casa de los portales: este puzzle consiste en la representación de un relato de terror fantástico, sobre un alquimista que obtiene la capacidad de abrir portales a otra dimensión por medio de un pacto con un ser poderoso. La dinámica de acción para su resolución consiste en vincular por medio de portales los distintos segmentos de la casa (cocina, habitaciones, salón, ático, etc.) en un orden establecido, descubriendo

finalmente una habitación oculta (una representación del laboratorio del alquimista) con el extracto del cuento en cuestión.

-Dios antiguo: se ubica en el subsuelo de unas minas. Se trata de un laberinto donde tenemos que localizar un número determinado de cadáveres, los cuales nos indican un símbolo rúnico especial. Manipulando estos símbolos esotéricos sobre un panel, nos transportamos a una campiña sumergida bajo el agua, donde habita un gigantesco monstruo tentacular. El relato al que se referencia es sobre un extracto de un cuento acerca de un ritual pagano hacia una deidad monstruosa, en una localización laberíntica que acaba inundada por una presa.

-El bosque de la bruja: fragmento de una historia sobre el pacto de una madre con una hechicera para evitar el sacrificio de su hijo. Al igual que el puzle del cosmonauta, la dinámica de acción se basa en seguir un resplandor hacia una dirección determinada, mientras que escuchamos un fragmento de diálogo entre la hechicera y la madre.

-Vivienda incendiada: una vez que se ha resuelto cada uno de los puzles anteriores, en el sótano (el refugio de Ethan) se ubica un mural, donde se nos muestra un mapa con la ubicación de cada puzle (**imagen 11**, p. 102), finalizando con una cinemática epílogo sobre el misterio final de Ethan: cada relato es una invención suya, incluyendo al propio Prospero, personaje al que controlamos; una representación imaginaria en un mismo plano de cada una de sus invenciones, como influjo o salida hacia una realidad que le atormenta, una familia desestructurada.

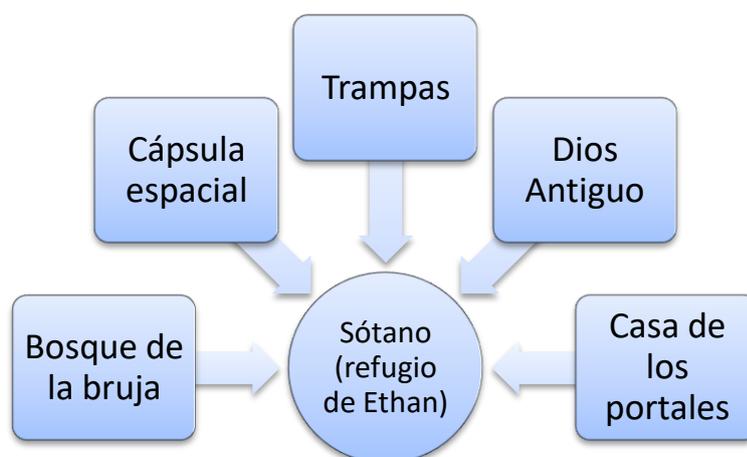


Diagrama 2: vínculo estructural de las localizaciones del mundo espacial

En *Ethan Carter* el diseño lúdico se erige como un modo de distribución de cada uno de los relatos-puzles fragmentados que apuntan a la identidad narrativa del personaje de Ethan. Se configura una red de significantes que no solo responden a la intencionalidad de reconstruir un suceso misterioso (misterio que al igual que los relatos adyacentes se trata de una invención) sobre la familia Carter sino que subyace un significado implícito sobre el estado de los personajes. En cada una de estas historias-localizaciones hay rasgos, objetos o textos indiciales, que apuntan a la desestructuración de los personajes o al acoso sufrido por Ethan.

Así, por ejemplo, mientras exploramos la casa de los portales escuchamos diferentes fragmentos sonoros; entre ellos, un diálogo entre Ethan y su madre en referencia a la actividad delictiva de su tío Chad, quien utiliza una destilería ilegal en una de las habitaciones secretas de la casa:

-¿Qué has hecho? ¿Qué te despertó?

-¡Nada! Encontré una habitación. Entré en ella. ¡Y ya está!

Posteriormente, tras la lectura del fragmento del cuento, se reproduce un fragmento de diálogo entre Chad y Ethan:

-¿Por qué te quedas ahí? ¿Estás espionando?

-No.

-¿No, eh? ¿Qué problema tienes, en serio?

-Ninguno.

-Tienes que dejar de contar tus estúpidas historias por ahí. Están asustando a todo el mundo.

A pesar de que son breves indicios narrativos, su inclusión dentro del contexto lúdico, así como un recorte de periódico sobre un incendio en una destilería de la zona que encontramos en el mismo lugar, nos apunta a la situación de conducta de los personajes en relación a Ethan, quien se muestra principalmente como un personaje altamente creativo, artífice productor de los relatos.

La dinámica de juego que subyace en este aspecto consiste en que a medida que exploramos o resolvemos los rompecabezas, hay una distribución de los significantes que nos apunta a información contextual sobre Ethan, en el que abundan multitud de recursos materiales que se alternan con la resolución de los puzles. Esto implica que los descriptores o elementos significan por asociación con una estructura mayor de significantes, cuyo sustento se localiza en la dinámica de acción del rompecabezas. Por ejemplo: una colección de libros de terror-ciencia ficción ubicada en la casa de los portales, junto con otros recortes de periódico sobre una catástrofe en una destilería ilegal; un cómic de ciencia ficción sobre una abducción extraterrestre, en cuya portada aparece escrita la palabra *gaylord* en rotulador; cartas o fragmentos sonoros donde se manifiesta el *bullying* que sufre el joven, etc.

Estos puntos de referencia se presentan por sistematización de los caracteres principales. Es decir, se sigue una estructura de desarrollo que con independencia de nuestra libertad de acción por el mapa, cada segmento narrativo contiene las piezas que apuntan a un significado determinado. Es la conjunción de todas las localizaciones-rompecabezas lo que construye un marco completo narrativo sobre Ethan Carter. En este sentido, cuando comenzamos el juego tras desembocar a la salida de un antiguo raíl abandonado, todo el desplazamiento espacial se orienta en dirección norte-sur, lugar donde se ubica el refugio de Ethan. El mapa espacial, de una amplia extensión de movimiento, contiene límites bien definidos para su exploración, de modo que hay múltiples trayectos de interacción pero no de salida. De hecho, la única salida definida es donde comenzamos al principio del juego, las vías de un túnel abandonado; si lo atravesamos en sentido contrario, es decir, desde donde comenzamos, el juego nos devuelve a la misma posición. Este mecanismo de un espacio amplio delimitado, hermético, lo hemos observado anteriormente; la diferencia estriba que aquí existe una apariencia de libertad que en los casos previos no era tan acusada. De este modo, solo es posible una única dirección de norte a sur, donde desemboca a la ubicación-epílogo de Ethan: todas las zonas confluyen o conectan hacia un mismo foco espacial, motivando la justificación de un lugar que configura toda una red de espacios narrativos.

Por medio de la sucesión de cada una de las ubicaciones, los lugares alternan panorámicas de estilizada belleza, como son las zonas exteriores iluminadas por una radiante iluminación y naturaleza excelsa, frente a interiores oscuros, inmuebles derruidos, escenarios macabros de asesinatos o ambientes opresivos (**imagen 12**, p.

103). Es así como el mapa espacial manifiesta una estética donde conjuga lo irreal fantástico con el drama subyacente; la representación de un imaginario frente a la exposición de los terrores de Ethan. A él corresponde el sujeto actancial de la acción a pesar de que controlamos a otro personaje, una invención suya. Al igual que en *Gone Home*, desde la perspectiva lúdica, Prospero es el destinatario/sujeto que tiene como objeto salvar a Ethan -destinador-, quien nos ha contratado para rescatarlo. Sin embargo, todas las acciones, al igual que las intervenciones en *voice over* de Prospero, apuntan directamente a Ethan: los rompecabezas son representaciones de relatos, inspirados en su contexto dramático; cada localización es una proyección distorsionada de su hogar natal, el valle, donde lo transforma en objeto de un relato de relatos, mientras que su familia actúa como los actantes oponentes que son. En este espacio irreal, ellos se corrompen por influjo de una deidad monstruosa (con claras referencias a Lovecraft, uno de los autores de ficción de Ethan que observamos entre su colección de libros de lectura), una representación de la dramática situación familiar. Por tanto, se trata de una extensión temática en el que sujeto y objeto se sustentan en la figura del personaje.



Imagen 8: puzzle de las trampas y calaveras. En la imagen inferior izquierda, representación espacial del fragmento del cuento.



Imagen 9: visualización de una de las secuencias del escenario del crimen: asesinato de Chad (tío de Ethan).



Imagen 10: visualización del rompecabezas del cosmonauta, junto con uno de los relatos escritos por Ethan: *Fangs* (Colmillos), donde se nos relata la persecución de una bestia salvaje hacia un ente de luz extrarrestre.



Imagen 11: Sótano de la casa incendiada, donde se ubica el mapa de todas las localizaciones principales.



Imagen 12: localizaciones de interiores y exteriores. Aquí vemos el contraste entre zonas oscuras interiores de carácter opresivo o macabro, frente a exteriores con amplia iluminación y estilizada belleza donde abundan los parajes naturales.

-The Beginner's Guide

Siguiendo el sistema lúdico o de mecánicas de interacción, el análisis de los resultados de este juego presenta pautas similares con respecto a los títulos previos; sin embargo, desde el diseño narrativo actual los resultados arrojan diferencias sustanciales. Lo primero que observamos es que se trata de un videojuego con similares mecánicas a *Dear Esther*: exploramos un número determinado de niveles en sentido lineal mientras una voz narradora nos va guiando a través de un sistema programado y preestablecido. Difiere en este caso en la integración de acontecimientos guionizados, además de los consabidos registros sonoros, materiales físicos y un sistema integrado de diálogos. Estos acontecimientos se activan a medida que nos desplazamos, siendo de carácter orientativo en el progreso de juego. Por ejemplo: si atravesamos un pasillo, llegamos a una habitación interior con estética de cabina de nave espacial, donde el narrador nos explica algunas consideraciones pertinentes sobre esta instancia. Una vez que acaba su exposición nos permite acceder al siguiente módulo. A grandes rasgos, las dinámicas de acción que se sustraen de este ejemplo son las que imperan en *The Beginner's Guide* - Everything Unlimited, ltd, 2015.

Como jugador seguimos un trayecto delimitado por galerías o pasadizos herméticos subordinado por las indicaciones que nos son dictadas. Esta entidad no solo nos explica en qué consiste cada escenario sino que además nos insta a que ejecutemos las acciones que nos encomienda -"debes atravesar ese rallo; pulsa el botón para continuar en la siguiente sala; abre esa puerta", etc.- Puesto que las acciones son programadas, el sistema de juego responde a unas mecánicas que no permiten ninguna libertad para el jugador. En este aspecto, hablamos del título más lineal de todos los que hemos analizado, sin presencia de elementos emergentes o de carácter aleatorios. No obstante, sus mecánicas se sustentan en la representación de un número delimitado de materiales, los cuales a partir de ellos se combinan para producir nuevas representaciones. Es decir, a lo largo de 17 capítulos o niveles, exploramos entornos en los que se nos presentan estructuras y materiales que se reutilizan para producir nuevos escenarios; esto se alega a que cada nivel equivale al prototipo de un juego no acabado, donde se incluye supuestos errores de programación o elementos no definidos.

Davey Wreden, el narrador, nos introduce en primer lugar en un escenario prototípico para un juego de acción multijugador; solo podemos movernos por una amplia sala

donde una cantidad de objetos y texturas no están integradas. Él argumenta que quiere hablarnos de cada uno de los escenarios programados por su amigo Coda, un diseñador independiente que aprendió de forma autodidacta, por el cual con cada prototipo de juego estos se fueron volviendo más sofisticados, respondiendo a un propósito artístico o personal. Según Davey, su objetivo era homenajear a su amigo, integrando en un mismo videojuego cada uno de estos escenarios que Coda había programado desde el 2008-2011, con el fin de exponer una interpretación a su obra inacabada. En los primeros niveles, Davey nos explica que estos juegos comenzaron siendo como un modo de expresión para Coda, un medio de experimentación para explorar nociones e ideas sobre el proceso de creación artístico. En ellos observamos estructuras laberínticas, rayos azulados, habitaciones con algunas inmuebles, superficies con formas geométricas que descienden a niveles inferiores, el interior de una nave espacial de ciencia ficción donde hacemos uso de un arma con munición limitada y algunos sistemas de diálogo entre maniqués, etc. (**imágenes 13 y 14**, pp. 111,112). El resto de los prototipos jugables se edifican a partir de estos elementos comunes, estableciendo diversas conexiones entre los mismos objetos o espacios a medida que los escenarios se vuelven más conceptuales. Mientras que el narrador interpreta activamente cada uno de estos escenarios, la disposición de los elementos espaciales o la propia intervención del narrador nos sugiere otro sentido adicional. A medida que avanzamos lo que se manifiesta físicamente no corresponde con lo que Davey menciona, dado que de manera progresiva manipula cada uno de estos escenarios de modo intencionado. Si bien los contenidos de cada uno de estos espacios están perfectamente acotados, aún con la intervención continuada del narrador que nos guía en todo momento con su exposición, la significación se produce por la contraposición de los materiales que se representan con respecto a las palabras del propio Davey.

Capítulo	Localización	Recursos espaciales
Introducción	Escenario de aprendizaje	
1	Nave espacial. Laberinto	Pistola, rayo azul
2	Localización interior con paredes de ladrillos. Pasillos	
3	Sendero	

4	Escaleras. Habitación	Inmueble. Registros de texto
5	Pasillos. Salón.	Acertijo puerta. Inmueble. Puntos sobre las paredes
6	Sendero	
7	Casa. Pasillos. Prisión. Explanada	Estructuras geométricas. Acertijo puerta. Celda. Diálogos con Maniqués. Farola.
8	Pasillos. Salón.	Iconos. Acertijo Puerta. Puerta. Farola. Máquinas de escribir. Diálogo cabina de teléfono.
9	Habitación. Prisión. Pasillos	Inmueble. Pozo. Acertijo Puerta. Estructuras geométricas. Diálogo cabina de teléfono. Farola.
10	Casa. Explanada.	Inmueble. Diálogo con Maniquí. Farola
11	Auditorio.	Diálogo con Maniquí
12	Pasillo. Teatro. Prisión	Diálogo con Maniquí. Farola.
13	Nave espacial	Diálogo Maniquí. Puerta.
14	Pasillo. Explanada. Prisión.	Diálogo Maniquí. Farola
15	Pasillo. Prisión. Salón	Acertijo Puerta. Maniqués Máquina. Pistola. Máquinas de escribir. Acertijo Puerta
16	Pasillos. Laberinto. Escaleras. Localización interior con paredes de ladrillos	Acertijo Puerta
17	Pasillos. Laberinto	Rayo azul

Presentación Tergiversación Coda

Tabla 5: correspondencia entre la presentación-tergiversación de los espacios físicos

Siguiendo la tabla adjunta, hasta los primeros siete capítulos exploramos escenarios de presentación, con los materiales de base que posteriormente se vuelven a emplear. Davey nos comenta que Coda busca la necesidad de expresar sus sentimientos, la frustración de crear videojuegos funcionales con una intencionalidad definida: en ellos recorreremos extensos pasillos, senderos que no conducen a ningún lugar, edificaciones con forma de prisiones o con inmuebles, farolas iluminadas que representan un objetivo de dirección física alcanzable o acertijos sobre puertas donde accedemos a zonas intermedias que vinculan dos ubicaciones diferentes. Todo ello para intensificar la percepción de soledad de Coda, además de la necesidad de comunicación por medio de diálogos con entidades no móviles (maniqués) cuyas respuestas no alteran los acontecimientos. Sin embargo, a partir del octavo capítulo las intervenciones de Davey se intensifican, los prototipos espaciales ya no se escenifican por lo que representan sino que se modifican de manera gradual: se incrementa la presencia constante de farolas, mayor número de acertijos de puertas, repetición de escenarios, interrupciones del ritmo del juego para la exposición de interpretaciones simbólicas, aumento de las acciones que nos son dictadas para ejecutar, etc. El punto de inflexión final de esta dinámica radica en los dos últimos capítulos: en ellos Davey no altera los significantes espaciales, sino que exploramos entornos laberínticos, pasillos y galerías donde las paredes están cubiertas de mensajes de Coda (**imagen 15**, p. 113), en el que insta a Davey que abandone obligatoriamente todo intento de emplear indebidamente sus juegos, especificando que el marco de interpretación o dominio sobre estos prototipos no le corresponde a él.

Estas pautas de significación por repetición-contraposición de elementos espaciales son observables de manera ejemplificada en el capítulo diez. Aquí se nos presenta una situación en el interior de una vivienda donde se nos sugiere que interactuemos con una figura, a modo de personaje, que nos dictamina cada una de las acciones en bucle que debemos efectuar: limpiar los platos, el plato de ducha, ordenar la habitación, etc. Después de repetir las acciones una y otra vez, Davey nos comenta que le fascina este prototipo de juego, que responde al concepto de rutina y trabajo doméstico que proporciona a Coda seguridad, pero que no obstante debe detener su ejecución para que exploremos el resto de las localizaciones. Acto seguido, nos orienta hacia una salida en el exterior, en el alto de una oscura llanura, donde visualizamos una de las farolas ya descritas en el capítulo siete. En el capítulo catorce, una localización compuesta por

pequeños islotes que se desbloquean a medida que vamos accediendo al paso, similar a un pasillo o sendero, Davey menciona que Coda se cuestionaba a sí mismo, provocando un movimiento circular donde las preguntas y respuestas no conducían a ninguna dirección. El escenario se desvirtúa en muros que se fragmentan con textos inscritos sobre acciones visualizadas en los niveles previos, al mismo tiempo que un sistema de diálogos incide en la pérdida de la inspiración, en la frustración creativa; la localización desaparece y volvemos a encontrarnos otra vez frente al farol, junto a un habitáculo prisión con barrotes donde en su interior aguarda una figura aprisionada. En ambos ejemplos, la intervención continuada de Davey incide con rotundidad en el carácter interpretativo de cada localización según su propia visión, sin embargo, no describe los elementos que se representan. Se nos indica que existe una noción de soledad o de autoaislamiento por sus palabras, junto con una abundante repetición de los motivos físicos (farolas, prisiones, pasillos, etc.). Esta sucesión de espacios narrativos produce un patrón en los significantes que nos apunta a la posibilidad de que el sentido simbólico está siendo forzado, de que no hay una exposición formal sino una imposición de una visión totalizadora del plano simbólico. Esta idea se asienta aún más de manera ejemplificada en el capítulo doce, nivel que se escenifica en un teatro que se transforma progresivamente en una prisión mientras nos desplazamos, aquí nuestro artífice narrador nos menciona lo siguiente:

La solución a la ansiedad social, al miedo de tener que rendir y tener que perseguir el éxito, ante todo esto... La respuesta para Coda es abandonar. Quitarse de en medio. Que es lo que motiva escenarios como las escaleras que te frenan hace algunos juegos, donde cada vez es más difícil acceder al mundo interior de Coda porque no deja de retirarse, sigue huyendo con posibles conexiones con nadie que no sea él mismo. Y para ser sincero, eso no me pareció muy saludable cuando jugué por primera vez a este juego. Me parecía como si estuviera tratando de justificar la idea de desconectarse del mundo. Y eso no era lo que yo quería para él o para sus juegos. Porque creo que muchos de sus juegos me están invitando a conectar, a conectar con esa persona, a acercarla.

Sin embargo, en el capítulo quince, Davey advierte que los juegos se habían vuelto inestables, de modo que toma la decisión de reconstruir-deshacer los juegos de Coda para ayudarle, como un medio de aproximarse hacia su amigo, de comprensión sobre

sus motivaciones. Nos expone físicamente ante múltiples escenarios que ya hemos visitado, al mismo tiempo que nos obliga a que los destruyamos con una pistola:

Cuando jugué por primera vez a este juego, poco después de que lo creara, pensaba en plan: "Creo que Coda se siente atrapado en su propia cabeza y que está teniendo un efecto muy negativo en él, ¡y lo único que tiene que hacer es empezar a enseñar su obra a la gente! ¡Que la gente le dé opiniones sobre sus juegos! Así tal vez salga de su aislamiento". [...] Así que empecé a enseñarle la obra de Coda a la gente. Cogí este, las islas a las que acabas de jugar, el teatro, las notas, el juego de limpiar la casa y algunos de los juegos de la prisión. Se los enseñé a gente que conocía y en quien confiaba, les pedía su opinión. ¡Y lo mejor es que la gente estaba encantada con sus juegos! [...]¿Te das cuenta de por qué creo que hacer esto era lo correcto? Porque es siempre lo que creo que necesito, que me digan que mi obra es buena, ¡que soy bueno! [...] Pensé que estaba haciendo algo bueno, que estaba siendo buena persona, sentí que había un amigo con problemas y que era infeliz y que tal vez no se gustaba a sí mismo, ¡y que yo podía arreglarlo!

Davey confirma desesperadamente la impetuosa necesidad de buscar la aceptación personal por medio de la obtención de una obra ajena. Esto le obliga a localizar un significado implícito a través de la alteración de los mismos juegos. Sin embargo, él pierde el control en los dos últimos capítulos, donde observamos mensajes de Coda en las galerías y pasillos. El acertijo de la puerta se modifica para encerrarnos dentro de una zona intermedia, mientras confiesa su culpabilidad, así como las paredes comienzan a estrecharse, aprisionándolo. Finalmente, recorreremos unas galerías interminables y escenarios abstractos sin un objetivo visible.

Davey mantiene una función de dominio sobre estos espacios con el fin de personificarse en alguien como Coda. Cada una de estas localizaciones se alterna en un modelo de continuidad de espacios recluidos (prisión, salones, etc.) frente a extensas ubicaciones abiertas, para enfatizar la expresión de soledad o aprisionamiento. En un comienzo, pensamos que en todo momento nos está hablando de Coda, pero a medida que recorreremos cada uno de los niveles se impone la presencia de nuestro interlocutor, corrompiendo cada uno de estos espacios. Este vínculo que se establece por medio de los juegos, la obra, materializa el posicionamiento entre ambos personajes que sufren

una transformación como figuras actantes contrapuestas: Davey, que empieza siendo el sujeto y destinatario que pretende ayudar a Coda por medio de la descodificación de los juegos, por el cual se dirige a nosotros como un jugador implícito ayudante, acaba siendo el oponente que perturba la obra. En cambio, Coda se desplaza en el plano narrativo de destinatario a destinatario, cuando expone su posicionamiento a través de los mensajes. Estos espacios mantienen el status de objeto actante, pero permutan a las expresiones de ambos agentes actantes. Es decir, se representa como un medio de proyección de las acciones de los personajes, para manifestar un planteamiento sobre la soledad y la creación artística. En definitiva, los espacios narrativos de *The Beginner's Guide* se construyen a partir de la subversión de un conjunto limitado de elementos físicos frente a la acción del narrador.

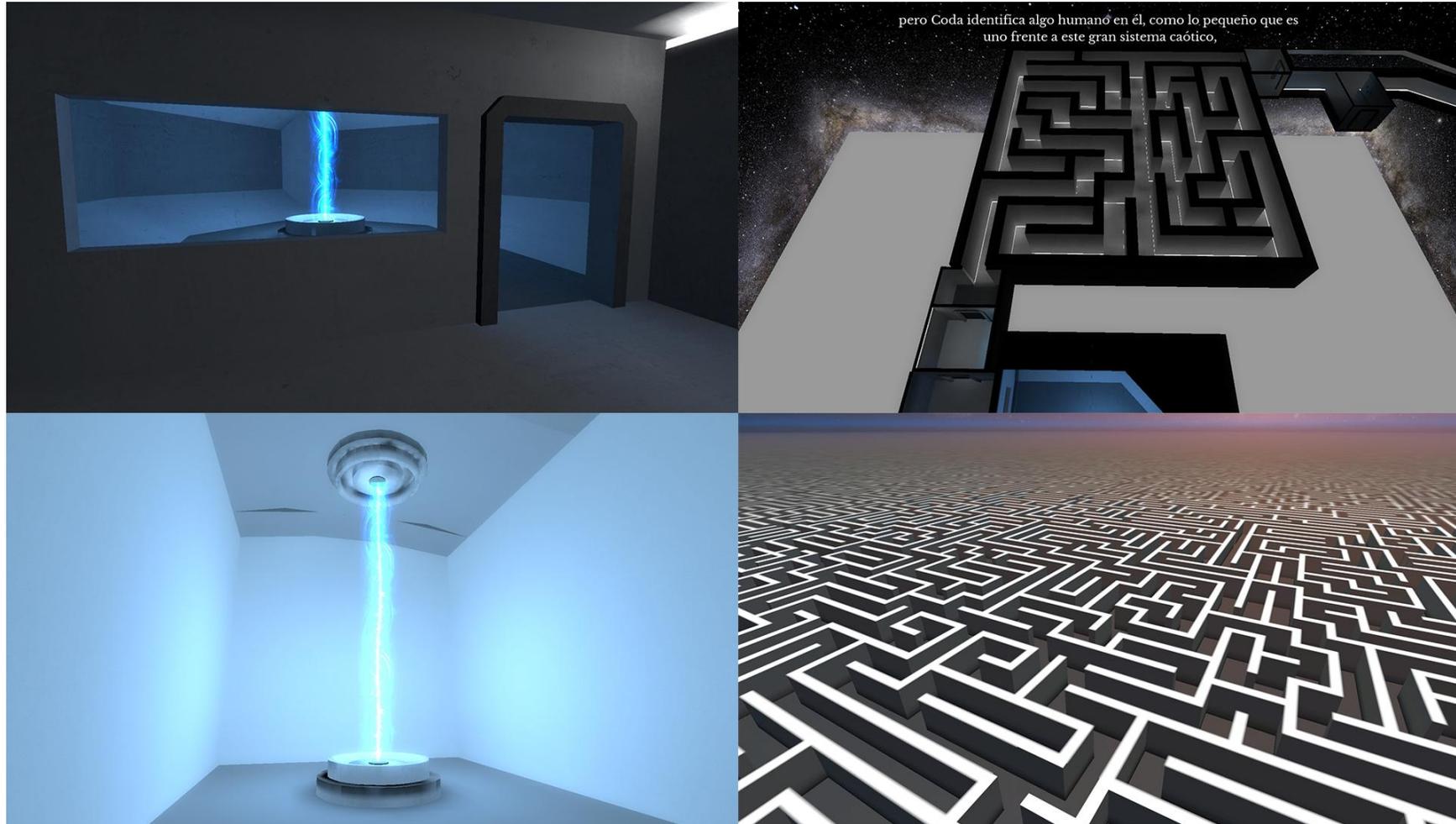


Imagen 13: estructuras laberínticas y rayos lumínicos, dos de las constantes que se repiten en *The Berginner's Guide*.

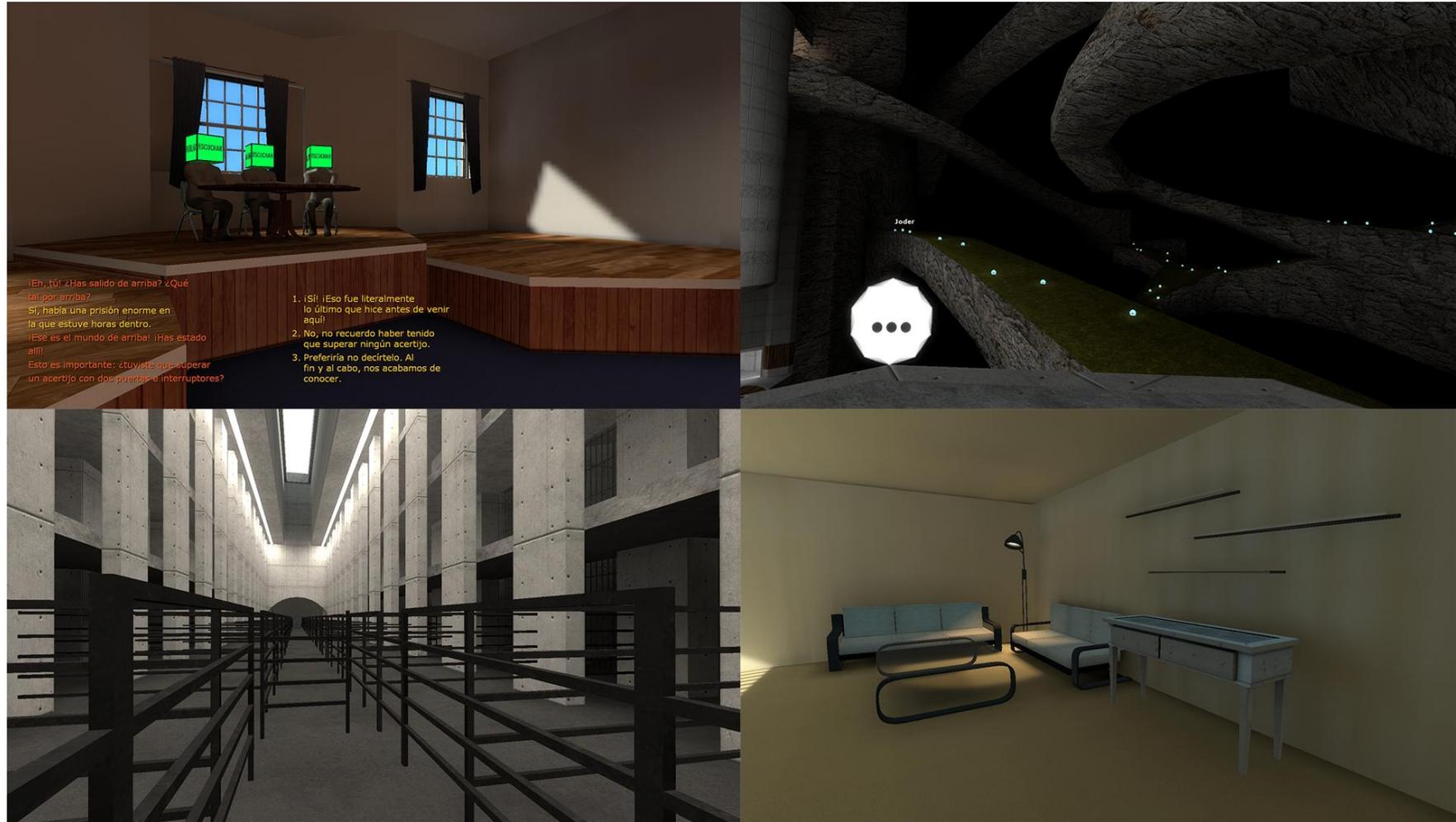


Imagen 14: prisiones, inmuebles, diálogos con entidades no móviles e iconos.



Imagen 14: Mensaje de Coda en el capítulo 16.

Firewatch

En *Firewatch* (Campo Santo, 2016) observamos la composición de diferentes espacios narrativos que se estructuran en tramas individualizadas por medio de mecanismos de selección de acción. En primer lugar, el sistema lúdico consta de un mapa espacial en el que interactuamos libremente por el entorno, sin embargo, el sustento que motiva el desarrollo del juego se singulariza por la imposición de objetivos o pequeñas gestas realizables. Por ejemplo: desplazamiento hasta un determinado lugar, recoger suministros en un campamento situado en el noroeste del mapa, revisar el abastecimiento eléctrico en la zona norte, etc. Por lo general, estas acciones configuran el medio para desplegar el resto de los mecanismos de interacción con los espacios narrativos. Cuando nos desplazamos, interactuamos con un sistema de diálogos con Delilah, personaje coprotagonista con la que nos comunicamos por radio, que nos dicta no solo los objetivos, sino que también establecemos un vínculo de relaciones entre el entorno espacial y el personaje, quien nos notifica de multitud de aspectos informativos sobre las ubicaciones. A partir de estas directrices, se sustenta la posibilidad de una exploración libre en el que se premia la búsqueda de elementos materiales, registros textuales (hojas de diarios) o la activación de acontecimientos narrativos. Cada uno de estos espacios narrativos actúan como registros de la trama cuyo medio conductor es el sistema de diálogos con Delilah, Por ejemplo: si ella advierte a Henry que debe ir hasta la zona del lago para advertir a unas adolescentes del posible perjuicio que acometen con unos fuegos artificiales, en algún momento durante el trayecto Delilah preguntará sobre la vida personal de Henry, así como otros datos complementarios sobre antiguos visitantes del parque forestal. Esta información complementaria responde a objetivos secundarios que nos impulsen a explorar o a encontrar más indicios materiales para la producción de un marco narrativo completo sobre el lugar de acción.

Esta aparente libertad de interacción con el medio, tanto desde los elementos materiales como con Delilah, se configura por otro lado desde la selección de múltiples respuestas en las acciones de diálogo (**imagen 15**, p. 121) que nos conducen a un modelo narrativo preestablecido, en base a la representación material de los indicios narrativos. Es decir, el progreso de los acontecimientos narrativos son acotadas hacia unas mecánicas lineales del sistema de juego, sin una posible modificación de la trama narrativa. Sin embargo, el sistema lúdico promueve mecanismos para producir respuestas en función de las decisiones del jugador, que se materializa en los espacios de interacción del

juego: el sistema posibilita que la acción realizada se manifieste explícitamente bajo la responsabilidad del jugador, a pesar de que los acontecimientos ya están sistemáticamente definidos. La orientación de este sistema mecanizado que promueve la elección de una respuesta contribuye a que la construcción del código narrativo no recaiga únicamente en el espacio físico sino que además proyecte un espacio implícito de carácter virtual por medio de la actividad dialogante. En cierto modo, si la trama ya está preestablecida por medio de un modelo lineal la participación en las respuestas que plantea Delilah, así como las acciones en el entorno físico, apunta a la proyección de un control parcial de los acontecimientos, que se subordinan a los objetivos alcanzables. En otras palabras, un sistema de reglas definidas hacia la consecución de unas acciones con opciones de respuesta. Esto conduce a una determinada ilusión de dominio del control de la acción narrativa por parte del jugador, a pesar de que estructuralmente no es posible modificar la trama.

Al comienzo *Firewatch* nos introduce en un capítulo introductorio focalizado exclusivamente en el contexto personal de Henry. En esta introducción, el juego presenta una secuenciación de pantallas de textos donde el jugador selecciona una o varias respuestas a los eventos que son planteados desde un periodo de 1975 hasta 1989, año que toma lugar toda la trama central del juego. Estos segmentos textuales se alternan con breves secciones jugables con el entorno físico que representan la llegada de Henry a la torre de vigilancia -Henry coge el coche; aparcamiento en la entrada del parque; recorrido de un sendero, acampada nocturna y llegada a la torre-. La funcionalidad que subyace aquí no es otra que la construcción de un modelo de conocimiento sobre Henry que impulse la interacción posterior con la estructura narrativa que propone el juego:

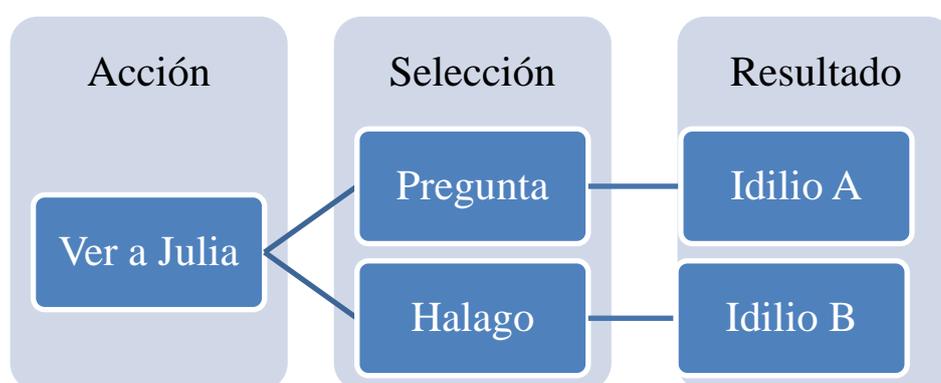


Diagrama 3: ejemplificación del sistema de elección. Fuente: elaboración propia.

Por medio de textos descriptivos, una de las primeras situaciones que se nos plantea en este capítulo versa sobre el modo en que Henry conoce a su futura mujer Julia: "tiene más o menos tu edad. Veintimuchos. Ríe en compañía de profesores y estudiantes de postgrado de la Universidad de Boulder. Tú, Henry, has salido de fiesta con unos amigos. Te acercas a ella". Se nos presenta una situación, cuya respuesta radica en dos posibles opciones, un halago o una pregunta hacia ella bajo un disimulado estado de embriaguez, como modos de presentación: "eres... muy guapa" o "y... estudiasss... o trabajas". Tanto en la selección de una respuesta como en otra, la acción se resuelve con Henry comenzando una relación con Julia; sin embargo, la diferencia radica en el matiz resolutivo de la propia acción narrativa: con el halago, Julia invita a Henry a comer una hamburguesa, mientras que con la pregunta Julia incomoda deliberadamente a Henry, de manera jocosa. Ambas acciones se resuelven con la sentencia "una semana más tarde eres el novio de Julia".

Las acciones efectuadas en esta secuenciación de textos, el capítulo introductorio, configuran con posterioridad los espacios narrativos representados, ya sean los elementos físicos o los diálogos. La trama se mantiene inamovible puesto que se acota a la ejecución del sistema; no obstante, este contexto previo contribuye a que las interacciones con estas estructuras espaciales se sustenten en una significación implícita por medio de la identificación de los referentes contextuales. De este modo, si se nos plantea que Henry y Julia desean formalizar una familia, las dos respuestas seleccionables -ya sea a favor ante la propuesta o mostrándose disconforme, posponiéndola de forma indefinida- finalizarán con la misma modalidad, con ambos personajes comprometiéndose. Si Julia quiere un perro, es posible optar por la adopción de un pequeño Beagle de nombre Pipo o por un pastor alemán de aspecto amenazador llamado Atila, con la representación posterior de un suceso en el que uno u otro perro resultan malheridos por la situación planteada. Toda la construcción contextual de los acontecimientos individualizados, junto con el conflicto final que se relata en esta introducción -Julia padece los primeros síntomas de la enfermedad del Alzheimer, provocando en Henry una frustración personal por la dramática situación-, conducen a un código de conexiones indiciales posteriores que se manifiesta en los diálogos con Delilah: este personaje realiza no solo comentarios jocosos, irónicos, con Henry sino que además preguntará explícitamente sobre su vida privada, accediendo a la

posibilidad de responder en función de las opciones seleccionadas en el primer capítulo o bien aguardando silencio como opción alternativa.

Por ejemplo, Delilah nos ordenará que nos desplacemos hasta un determinado lugar para supervisar el estado de una red de cables de comunicación. Tras alcanzar un descenso donde se observa una espesa neblina desde un pequeño valle, Delilah nos introducirá en una conversación en relación a la climatología sobre la zona en ese preciso momento, para a continuación preguntarnos sobre nuestra labor antes de la llegada al parque. Las respuestas engloban aspectos de este contexto ya descritos como que Henry cuidaba de un perro -Pipo o Atila-, vivía con su mujer -obviando las circunstancias dramáticas- o el bar favorito de Henry -el lugar que frecuentaba a raíz de la situación dramática con Julia, explícitamente relatado en este contexto introductorio que hemos hecho referencia-. Ella nos interrumpirá para comunicarse con alguien desde otra línea, sin embargo, he aquí que escuchamos parcialmente las respuestas de ella. En esta situación se plantea dos posibilidades: por un lado, cuestionarla sobre la llamada, provocando así la incomodidad de Delilah y la brusca finalización del diálogo; o por el otro, continuar el diálogo sobre Julia, con un desglose de respuestas seleccionables que engloban la posibilidad de expresar cierto distanciamiento hacia Delilah sin entrometerse o expresar su preocupación hacia la mujer de Henry, compartiendo su culpabilidad por alejarse de ella a causa de la enfermedad.

Por otra parte, hemos observado que la construcción narrativa no se instituye únicamente a partir del espacio implícito entre ambos personajes, es decir, todo el sistema de diálogos que se configura entre Henry y Delilah, si bien ocupa una importancia estructural a lo largo del desarrollo del juego. Es así como el aspecto físico, material, que corresponde al paraje natural y todos los elementos que lo habitan proyectan indicios narrativos de carácter estructurante. Es decir, la configuración de los espacios físicos -parajes, cuevas, objetos naturales diseminados, restos de basura o todos los elementos del interior de la torre de vigilancia-, proporcionan la posibilidad de interactuar activamente con cada una de las zonas, de modo que la acción efectuada sea tanto ornamental como descriptiva de la propia estructura narrativa. Esto implica además que las conexiones entre las unidades narrativas se manifiesten por una doble vía: los aspectos físicos de los elementos espaciales justifican la narración al mismo tiempo que el espacio implícito apela directamente a ello.

Sobre este proceso estructurante encontramos una extensa selección de ejemplos. Por un lado, tenemos el carácter físico del paraje natural que muta a medida que se alcanza los objetivos impuestos por Delilah; esta transformación actúa tanto por la disposición climatológica -los ciclos día y noche se alternan además con las inclemencias que nos encontremos-, como por la imposición de una catástrofe natural que modifica la totalidad del entorno (**imagen 16**, p. 122). En uno de los primeros diálogos, Delilah advierte de la amenaza acuciante del riesgo de incendio en el paraje natural durante todos los veranos; si bien en un primer momento se hace mención a ello superficialmente, de manera informativa, progresivamente esta amenaza se torna en una situación real. Con la aparición posterior del incendio, Delilah insta a Henry que elija un nombre para ello entre cuatro posibles opciones: El Gran Fuego, El Fuego del Mendrugo, el nombre de Delilah -con esta elección ella reacciona de manera jovial sin embargo preferirá el nombre de June, muy similar al nombre de Jules, Julia en inglés- o El Fuego del Alce -suponiendo que no haya sido elegido ninguna opción será la denominación por defecto elegido por ella-. La amenaza del incendio será una constante posterior que genera una gran magnitud hasta que finalmente envuelva el territorio al completo, condicionando la resolución final de la historia.

Tramas	Modo de codificación
Delilah y Henry	Acontecimientos guionizados Diálogos
Brian y Ned Goodwing	Elementos del mundo jugable
Ron y Dave	Registros textuales

Tabla 6: codificación de las tramas según por espacios narrativos. Fuente: elaboración propia.

Además, del frente amenazador que transforma el entorno, los objetos y parajes no accesibles instauran tramas de carácter secundario o indicial que se alternan con la relación entre ambos personajes. Así por ejemplo la recolección de cartas que encontramos en multitud de cajas de suministros en referencia a la estrecha amistad entre dos guardabosques, Ron y Dave, que les une tanto una amistad profesional como

una relación homosexual frustrada: corresponden a un total de seis cartas cuya localización se complementa a los objetivos principales de la historia principal a modo de incentivo exploratorio. Otro pilar narrativo que se alterna con la trama principal versa sobre Brian Goodwing y su padre Ned, un guardabosques desaparecido. Aquí es donde encontramos gran variedad de descriptores narrativos que nos alientan a descubrir el misterio que envuelve esta historia. Un ejemplo de ello es la localización de un mapa ficticio con el título *Escape from Two Orcs* -en referencia al nombre de nuestra torre de vigilancia, *Two Forks*- junto con un dado de juego de rol. Delilah nos informa que corresponde al anterior guardia forestal, pero desconoce qué ha sido de él. En uno de nuestros desplazamientos, localizamos una mochila con el nombre de Brian Goodwing, donde se nos confirma que Ned estaba acompañado por su hijo. Delilah nos comenta que conocía la existencia del joven, pero que nunca informó de su presencia. Posteriormente, a medida que alcanzamos los objetivos destacados, el desencadenante principal que altera la trama principal a favor de esta trama secundaria se manifiesta a raíz del encuentro con unas anotaciones de las conversaciones entre Delilah y Henry que impulsa la paranoia de ambos. El conflicto se agrava cuando ella escucha fragmentos de audio de las conversaciones en una de las sintonías de radiofrecuencia. Sin embargo, este misterio de carácter conspiranoico -otro de los objetivos planteados versa sobre el acceso a una zona vedada por una cerca metálica, donde encontramos un campamento de estudios biológicos, así como algunos documentos transcritos sobre los perfiles psicológicos de Henry y Delilah-, se torna en revelación cuando encontramos los refugios secretos de Ned y Brian: dibujos y juegos de rol de Brian, fotografías, borradores y transcripciones con errores de los diálogos de Henry, el cuerpo de Brian en una cueva junto a su refugio -fallecido a causa de un accidente-, un equipo de radiofrecuencia con grabadoras, basura acumulada por Ned que denotan el paso del tiempo, etc.

La combinación de cada una de estas tramas, así como los diferentes espacios narrativos, conduce a la consecución de un movimiento circular por todo el mapa forestal. Es posible visualizar desde la distancia la torre de vigilancia de Delilah, prevaleciendo como un punto de referencia durante los trayectos; este foco visual se transforma también en objeto de acción puesto que representa el desenlace y última localización a la que debemos desplazarnos. Esto nos conduce a un gran marco narrativo de carácter dramático, donde se configura un sistema de relaciones tanto desde

los diálogos como de los objetos materiales que pueblan el espacio físico: Henry habita en un entorno natural con el único sustento comunicativo de Delilah, personaje que nunca llega a conocer presencialmente excepto por voz. Esto implica que el amplio espacio físico actúa como un medio de expresión de sentimientos, confesión o liberación entre los personajes, que no tienen nada que ocultar (**imagen 17**, p. 123). Sin embargo, Delilah no es un personaje neutral: su actitud con Henry bascula entre el flirteo y la actitud cínica. Si bien ella actúa como un actante destinador y ayudante -nos marca los objetivos y nos informa de todas las cuestiones pertinentes-, Henry tiene por objeto además de la huida de su drama personal con Julia su labor como guarda forestal, el modo de liberación personal. Esto implica no solo las labores que acometemos a lo largo del juego a través de los objetivos lúdicos o por la exploración libre, sino también por la configuración de objetivos conceptuales que recaen en la propia figura de Delilah. Tanto la visibilidad constante de la torre de vigilancia como la estrecha relación por radio, nos conduce a la necesidad de alcanzar esta ubicación, que no será posible hasta el desenlace final: Henry menciona en multitud de ocasiones la necesidad de conocerla, así como establecer posibles planes futuros. Finalmente, cuando el incendio ha cubierto toda la zona natural, Henry alcanza el puesto de su superiora como punto de extracción. La sorpresa recae en que ella abandonó el lugar antes de su llegada, sin embargo mantienen una última conversación por radio: exige a Henry que la olvide, que vuelva con su mujer Julia. Desde el plano actancial, el objeto que recae en un espacio físico se modifica progresivamente a lo largo del desarrollo narrativo para recaer en el desenlace, en la figura de Julia.



Imagen 15: visualización del sistema de diálogos entre Henry y Delilah con la ejecución de cuatro posibles respuestas, si contamos también la posibilidad de guardar silencio.

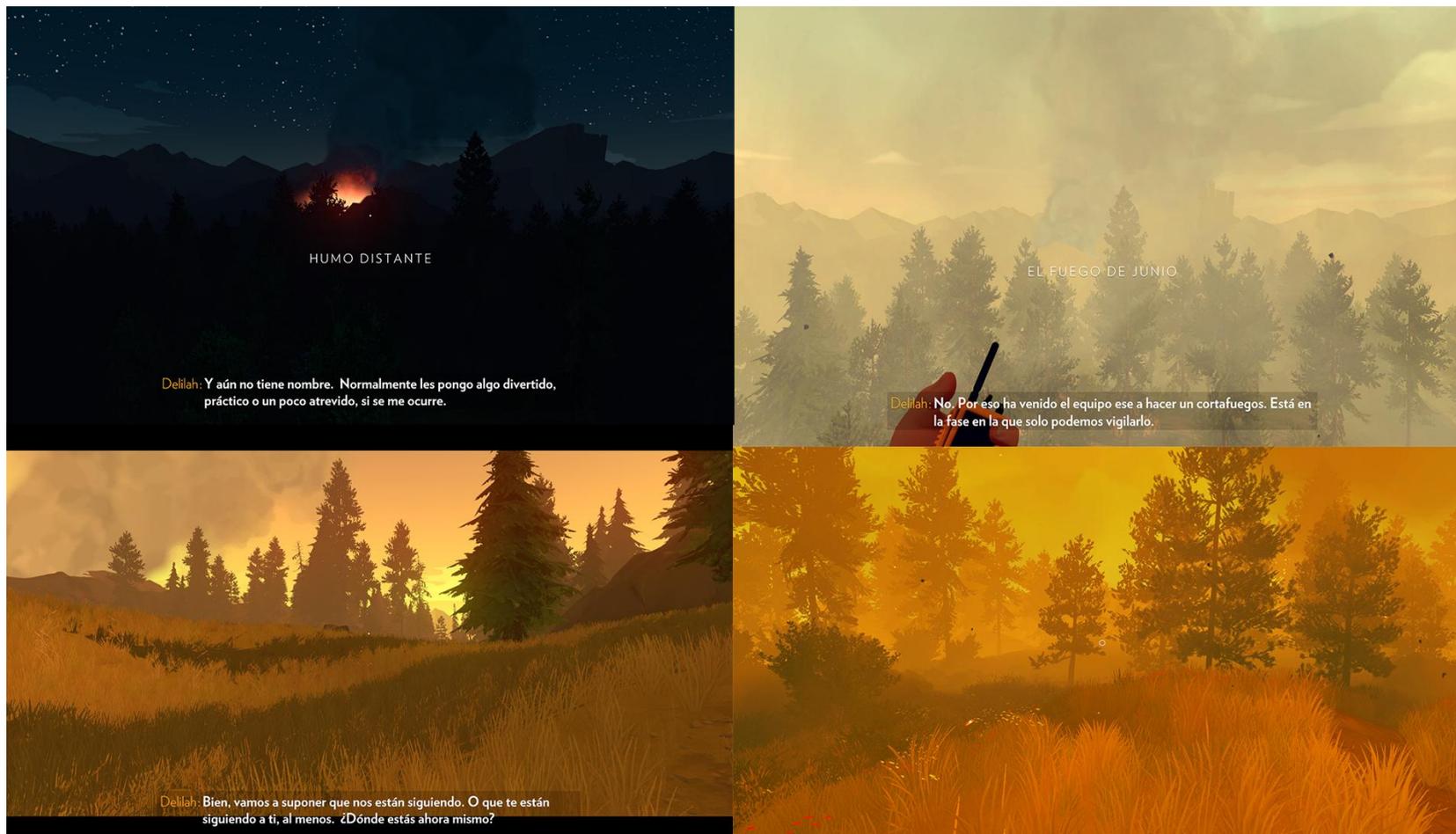


Imagen 16: transformación del espacio natural donde se desarrolla Firewatch. La presencia del incendio supone una de las continuas pautas del desarrollo narrativo .



Delilah: Llevo mintiendo desde hace... más de diez años, y por algún motivo quería que tú supieras la verdad.

Imagen 17: En uno de los capítulos Delilah nos habla de sus fracasos personales en sus relaciones sentimentales. Se trata de uno de los ejemplos en los que ambos personajes estrechan relaciones mientras nos desplazamos por el mapa.

13. Discusión

Empezamos desglosando esta discusión diferenciando los espacios narrativos según los resultados obtenidos. En primer lugar, hemos observado que se prioriza la construcción de un mundo ficcional espacial tangible dividido por ubicaciones o niveles. En tres de los casos principales (*Gone Home*, *The Vanishing of Ethan Carter* y *Firewatch*), la producción espacial responde a dinámicas de acceso a un entorno homogéneo, con posibilidad de libre trayecto en puntos de referencia. Es decir, se observa que los contenidos narrativos o los objetivos lúdicos se configuran alrededor de zonas específicas localizables, con elementos contextuales o estructurales que sustentan un marco espacial ficcional.

Estas ubicaciones se alternan con espacios intermedios que son orientadas por la contraposición con otras ubicaciones: senderos que vinculan varias localizaciones, amplias secciones exteriores con vistas sinuosas o multitud de elementos ornamentales, son algunos ejemplos. Por otra parte, en los casos de *Dear Esther* o *The Beginner's Guide* estos puntos de referencia espacial, los lugares, se dividen por la consecución de una estructura de niveles o capítulos: son heterogéneos, fragmentados, con focos de interacción múltiple que no responden a la construcción de una espacialidad global. No obstante, observamos que la construcción del espacio físico se complementa adicionalmente por la inclusión de objetos textuales, como modelo de sustento narrativo. Es decir, establecido las dinámicas de inmersión espacial por el entorno a través de los elementos ornamentales, la exposición narrativa se proyecta en la utilización de textos escritos o sonoros.

La sucesión de ambos recursos estructura en un mismo plano la dimensión descriptiva con la dimensión narrativa, cuestión que ha sido estudiada por Chatman (2013) y Gaudreault y Jost (1995) en relación a los espacios literarios y fílmicos. Sin embargo, se contempla diferencias sustanciales con sus presupuestos teóricos. Ambos autores coinciden en la confluencia del estado descriptivo y la narración en la imagen fílmica o audiovisual resultante, no así en el espacio literario donde el signo verbal discrimina ambos planos. Siguiendo nuestros resultados, existe una discriminación de la descripción con la narración, si bien no son mecanismos excluyentes sino que se integran dentro de un marco espacial general. En otras palabras: mientras que el espacio material nos indica multitud de indicios contextuales, descriptivos, la narración se

instituye en función de los textos. Ejemplos de estos casos han sido expuestos con anterioridad en *Gone Home* o *Dear Esther*, cuya estructura de exploración se fundamenta en este principio.

Por otra parte, estos datos sugieren que estos videojuegos se vinculan, además de la utilización de objetos textuales, por medio de la exposición explícita de acciones narrativas programadas. Como observamos en *Firewatch* o *The Beginner's Guide*, predominan multitud de acontecimientos o sucesos que responden a un sistema programado por acciones. Es decir, que el propio sistema nos orienta qué labores tenemos que hacer, hacia qué ubicación debemos dirigirnos, activación de secuencias de diálogo o exposición narrativa por una entidad ficcional. En estos casos, el uso de textos responde a un recurso adicional secundario que si bien apela a información narrativa, en estrecha relación con la trama principal, supone un sustento para un marco ficcional general. No obstante, también hemos estudiado que los eventos programados se configuran en función de cinemáticas o escenas automáticas, aunque representa un medio mucho menos presencial. En *The Vanishing of Ethan Carter* el diseño de los rompecabezas apunta a este mecanismo como modo de presentación narrativa; cada vez que interactuamos con uno de estos puzzles, se reproduce una escena cinemática sobre los acontecimientos circundantes. Sin embargo, se proyecta tanto en los rompecabezas de carácter secundarios -los asesinatos de la familia Carter-, como aquellos que pertenecen al desarrollo principal de la trama -las puzzles-relatos de Ethan-. Esto supone que el relato lúdico se ejecuta por la combinación de espacios narrativos estructurados, para exponer las acciones narrativas principales frente aquellas de carácter adicional o secundaria.

Asimismo, se advierte que la producción del marco ficcional proyecta determinados focos de atención que revelan un amplio rango de acceso a los diferentes entornos descriptivos. El propósito de concebir un espacio topográfico coherente que pueda ser explorado dentro de una demarcación delimitada, sea por niveles o un mapa espacial homogéneo. Por el contrario, la construcción de este espacio contextual se erige en función de una linealidad mayormente estática, donde la trayectoria queda acotada a uno o varios trayectos consecutivos. Esta linealidad no solo se traduce en la orientación del modo de exploración, sino que también se proyecta en la estructura narrativa donde no observamos transformación de los acontecimientos o acciones. Hemos visto que en los casos de *Dear Esther* y *Firewatch*, la proyección de la inmersión narrativa se orienta

por medio de la modificación de algunas acciones; es decir, existen breves alteraciones en el plano de la acción espacial, pero no así en su estructura lúdico-narrativa. De este modo, desde el propio sistema que selecciona aleatoriamente determinados fragmentos textuales o, por el contrario, posibilitando una secuenciación de elecciones dentro de un rango limitado de opciones, la demarcación de los objetivos lúdicos responde a un foco narrativo de carácter estático. En otras palabras: la representación de los eventos o la configuración de los trayectos se subordinan a la trama del relato, donde la única mutación queda relegada a un plano limitado de funciones en la jugabilidad, cuyos presupuestos teóricos coinciden con la teoría de Propp (2001).

Con respecto a la naturaleza de los descriptores narrativos, se vinculan principalmente a partir de redes de significantes de carácter indicial, con objetos o elementos que adquieren significación por medio de otros significantes diseminados en los espacios físicos. Este sistema de conexiones también se reafirma con significantes de carácter virtual o textual, como es el caso de las dinámicas de conversación o las escenas cinemáticas. Aarseth (1997) apunta que la naturaleza de los cibertextos radica en que la producción narrativa no se produce en la concatenación de las unidades textuales, sino que deben incorporarse a través de un medio que regule el sistema garantizando así la interactividad. Esta alegación se confirma en los casos analizados donde si bien no existe una sucesión de acontecimientos explícitamente, sí existe un propósito de creación de mundo textual a través del desplazamiento que garantiza la interacción con los elementos espaciales. Sin embargo, especialmente en dos de los casos analizados, *Dear Esther* y *The Beginner's Guide*, las interacciones con los entornos espaciales son mínimas, con limitaciones expresas en el sistema lúdico a excepción de unas pocas acciones, en función del desplazamiento de un rango definido de localizaciones. De igual modo, el sistema se configura por acciones preestructurados, donde los elementos emergentes son escasos o se subordinan para la producción de un entorno espacial de carácter dinámico, como un medio para proyectar vitalidad o simular una espacialidad existente. Salen y Zimmerman (2003) apuntan que los descriptores emergentes permiten mutaciones en la textualidad lúdico-narrativa, sin embargo observamos que las modificaciones actúan con estrecha delimitación en la dimensión narrativa.

Más aún, el rango de interacción limitada en estos juegos sugiere que las posibilidades de manipulación de los significantes están predefinidas con el fin de articular una dirección exclusiva de la construcción narrativa. Esto plantea que estos videojuegos

construyen una extensa espacialidad con multitud de recursos que responden a una finalidad a favor del relato frente al propio sistema lúdico. Entre los autores que han teorizado sobre las dinámicas de entrelazamiento entre sistemas lúdicos y narrativos, tenemos a Juul (2011) que apunta que la creación de un marco ficcional global proyecta los mecanismos de configuración de la producción del sentido lúdico. Siguiendo los casos analizados, se sugiere que las dinámicas de exploración no promueven acciones que alteren este marco ficcional. Además, contemplamos que las posibilidades de actuación dentro de un rango de acción no compromete a la estructura narrativa, sino que el propio sistema lúdico favorece mecanismos que la reorientan. Por tanto, no existen mecanismos emergentes de transformación en la dimensión lúdica. Por ejemplo, en determinados segmentos de *Dear Esther* nos podemos lanzar por un acantilado o adentrarnos en el mar, sin embargo el juego nos devuelve al punto inicial antes de acometer cada una de las acciones. Por otra parte, en *The Beginner's Guide* el narrador actúa tanto como agente narrativo como un activo que nos recuerda cómo tenemos que interactuar, sin posibilidad de otras acciones. Estos casos implican la existencia de multitud de caracteres que se inscriben en la narrativa principal, en su trama, mientras que otros elementos apuntan directamente a un contexto general o a la concatenación de los objetivos implantados por el sistema lúdico. Es decir, que durante la actividad de exploración por los entornos o localizaciones discriminamos objetos o registros textuales, que nos informan acerca de aspectos indirectos sobre los personajes: magazines juveniles, revistas sobre escritura creativa, comics, cartas que nos informan sobre la situación laboral de los personajes, libros, fotografías, etc. Esto apunta a la asimilación de un contexto narrativo en estos videojuegos que se materializa por medio de una temporalidad presente, que reconstruye un estado pretérito en función de los elementos asociativos. Los condicionantes que nos determinan las coordenadas espaciotemporales del texto narrativo se erigen a partir de conexiones indiciales de los mismos entornos espaciales, cuya tesis defiende Ryan (2004) en relación a la producción de inmersión de los textos virtuales.

No obstante, según nuestros resultados debemos resaltar que esta estructuración de los significantes narrativos están asociados a espacios tematizados. Si bien desde el diseño lúdico, vemos una distribución de localizaciones por objetivos o recursos indiciales, desde el plano actancial predominan vínculos entre los sujetos y los objetos espaciales. Puesto que los *walking simulator* presentan limitadas interacciones con las entidades

ficcionales, la acción lúdica recae en la asociación de los actantes con los lugares de interacción. En cada uno de los casos estudiados se establece una confluencia entre un sujeto, que debe resolver un conflicto narrativo, y un objeto por medio de la decodificación de las mecánicas espaciales, que se inscribe dentro de las localizaciones. Con esto interpretamos que el movimiento se transforma en la primera causa y no la consecuencia en la forma de producción narrativa. No hay una representación de acontecimientos expresamente ni desafíos que atenten contra la consecución del éxito, de modo que todas las acciones efectuadas son guiadas o asignadas por una figura ayudante, con una única solución. A pesar de que observamos desplazamientos de los actantes -por ejemplo, de ayudante a oponente en *The Beginner's Guide*- la ausencia de un sistema que regule el error y la resolución desde la perspectiva del relato, sugiere que estos videojuegos no son compatibles a los procesos de aporía o fracaso del cibertexto de Aarseth (1997). De hecho, se favorece únicamente un estado de éxito o consecución de la meta. A pesar de que la exploración permite una determinada ilusión de libertad, la desorientación no termina de formalizarse puesto que la acotación del espacio virtual no instituye un estado de alarma. Por tanto, la actividad actancial se supedita a una única dirección, hacia la epifanía o revelación personal. De este modo, observamos la presencia de espacios virtuales que remiten a diferentes estados simbólicos: irreal, íntimo, abstracto u onírico como medios de expresión estética de las entidades narrativas. Por ejemplo, en *Dear Esther* sabemos que la representación de la isla responde a una expresión imaginaria del protagonista sin nombre, donde se combina elementos materiales anacrónicos de diversas temporalidades en estrecha relación a los hechos relatados. En cambio, en *Firewatch* el espacio natural donde trabaja Henry se irá transformando progresivamente a medida que estrechamos lazos con Delilah; apreciación que no solo nos apunta a una resolución dramática de la historia sino también a la evolución emocional del protagonista. Además, observamos la presencia de espacios virtuales que remiten a una determinada configuración laberíntica de carácter lineal: solo existe una única solución, pero los trayectos son asimétricos y circulares. Esto posibilita la navegación de estos entornos como un modelo de exploración del mapa virtual que aliente al usuario a recorrer todo el contenido del texto, así como la manifestación de un tipo de espacialidad mítica presente, casos de *The Beginner's Guide* o *The Vanishing of Ethan Carter*, donde la figura del laberinto adquiere un matiz simbólico en relación al acceso del conocimiento, con estudios defendidos por autores como Bal (1991) o Gullón (1980).

Por último, si bien contemplamos que estos juegos parten de unas mecánicas delimitadas, los mecanismos cibertextuales de exploración o interacción permiten la producción de una narrativa de carácter asociativo de los espacios narrativos. A pesar de que no existe transformación textual, la significación narrativa se limita únicamente a la vinculación de nexos espaciales o materiales significantes. En este sentido, la asociación es una de las características que definen a los cibertextos; sin embargo, no vemos existencia de un sistema que regule las acciones improvisadas del jugador o de la producción ergódica. Se trata de un sistema lúdico hermético delimitado hacia la manifestación de un relato.

14. Conclusiones

Antes de exponer las conclusiones debemos mencionar que esta investigación ha estado sujeta a determinadas limitaciones con respecto a nuestro aparato teórico y metodológico. En primer lugar, la imprecisión para definir una estructura teórica sobre los espacios narrativos literarios y audiovisuales siguiendo unas directrices autorales. La revisión de Bal (1991) o Grullón (1980) que realizan con respecto a esta cuestión nos facilitó una conceptualización definida con numerosos ejemplos desde el ámbito literario, con precisa aplicabilidad a nuestro objeto de estudio. Sin embargo, se trata de una cuestión que entrelaza variedad de perspectivas dentro de la narratología, de ahí que no sea un objeto de estudio estructurado. En segundo lugar, la dificultad para esclarecer una metodología aplicada al videojuego. Hemos revisado publicaciones y tesis sobre videojuegos cuya metodología se constituye de herramientas multidisciplinares, que no responden a metodologías tradicionales de las ciencias sociales. El motivo de esta problemática se ciñe al carácter experimental del estudio del propio medio, que se caracteriza por un análisis transversal desde diferentes ciencias. Por otra parte, no hemos encontrado una definición académica con respecto al término *walking simulator*, puesto que se trata de un subgénero de escaso recorrido comercial vinculado al auge de las plataformas digitales y al mercado *indie* (videojuegos independientes). No obstante, a pesar de las limitaciones expuestas, hemos analizado los videojuegos y estudiado los resultados obtenidos. El análisis de los datos nos ha permitido responder a los objetivos planteados, de modo que las conclusiones principales nos servirán como exposición y síntesis de nuestras preguntas de investigación.

- 1. Los *walking simulators* reproducen dinámicas de interacción textual a partir de una extensa configuración espacial.** Si nos atenemos a que la consideración de texto ergódico se define en palabras de Aarseth por los mecanismos reguladores del sistema cibertextual que promueven una amplia variedad de respuestas no previstas en función de las acciones del usuario, los *walking simulators* no se circunscriben en la perspectiva ergódica debido a las dinámicas de interactividad de estos videojuegos que responden a un rango de acción limitado preestablecido previamente. Sin embargo, este sistema preestablecido se proyecta dentro de una construcción espacial con multitud de elementos significantes que promueven una determinada inmersión con el propio texto lúdico, de modo que las interacciones se sustenten en una contextualidad espacial acotada en un entorno exploratorio, estableciendo así un sistema de conexiones de carácter sígnico que orientan la construcción narrativa.

- 2. La configuración espacial se articula mediante redes de significantes dentro de un sistema lineal o multilineal.** Los *walking simulators* presentan un sistema lúdico de carácter lineal, donde la imposición de un sistema de reglas se orienta hacia la exposición de unos eventos representados en diversos espacios narrativos, desde fragmentos textuales hasta materiales del mundo espacial. Puesto que no manifiestan desafíos en base al ensayo y error, la consecución de unas mecánicas de juego se inscribe en la recolección de indicios por medio de la exploración espacial, los cuales responden a cadenas de significantes para la construcción de un marco contextual narrativo. De igual modo, esta búsqueda y exposición de los significantes se sustenta en la proyección de un objetivo focalizado en localizaciones específicas, que orientan la resolución del conflicto narrativo, así como mecánicas de juego que proyectan un sistema de reglas en base a la exploración y acceso a nuevas ubicaciones. Por otra parte, en menor medida la presencia de mecanismos emergentes permiten ligeras variaciones en la interacción del entorno, subordinada a una estructura narrativa preestablecida.

- 3. La estructura narrativa espacial proyecta los objetivos lúdicos y la correspondencia temática con los actantes en un mismo plano.** En primer lugar, se establecen vínculos entre un sujeto ficcional que tiene por objeto resolver un objetivo, desde un enigma general o una tarea específica. El objetivo se inscribe dentro de una o varias espacialidades, si se fragmenta en niveles de acceso, con múltiples redes de significantes; así como discriminación de elementos o materiales principales para el desarrollo de juego frente a composiciones de significantes de carácter secundario, que apuntan a información contextual o complementaria. De igual modo, las relaciones estructurales entre las localizaciones y los sujetos confieren estos espacios un carácter temático, en el que cada ubicación corresponde a rasgos definitorios de las entidades ficcionales. Es decir, las ubicaciones se configuran como un modelo de expresión psicológica de cada una de los actantes narrativos.
- 4. Aunque el sistema presenta los mecanismos principales que favorecen la interacción con la espacialidad, se ha comprobado que en los *walking simulators* el sistema de reglas se subordina a favor de la estructura narrativa como medio de exposición ficcional.** Existe un desplazamiento de la acción lúdica hacia la producción de una acción narrativa, en el que se conjuga acontecimientos fragmentados con objetivos focalizados en desplazamientos entre localizaciones. De este modo, el desafío se sustenta en la construcción de un relato en función de unos parámetros basados en la revelación ficcional y representación de nuevos indicios no resueltos.
- 5. Puesto que estos videojuegos representan un tipo de espacialidad narrativa con unas mecánicas determinadas preestablecidas, contemplamos una investigación futura en aplicación a otros géneros con dinámicas emergentes para estudiar los modelos de producción sígnica y narrativa.**

15. Referencias Bibliográficas

- Aarseth, E. J. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Anderson, T. [et al.]. (1980). *Zork*. Massachusetts: Infocom. [en línea] Disponible desde Internet en:
<<http://iplayif.com/?story=http%3A//media.textadventures.co.uk/games/GQLrNEIS8k26ddJ2nco6ag/Zork.gblorb>> [con acceso 10-01-2018].
- Aristóteles. (1974). *Poética*. Madrid: Editorial Gredos.
- Bakhtin, M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Bal, M. (1985). *Teoría de la narrativa: (una introducción a la narratología)*. Madrid: Cátedra.
- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (2002). *Variaciones sobre la escritura*. Barcelona: Paidós.
- Barthes, R. (2004). *S/Z*. Argentina: Siglo veintiuno.
- Birkerts, S. (1999). *Elegía a Gutenberg: el futuro de la lectura en la era electrónica*. Madrid: Alianza Editorial.
- Bobes Naves, M. del C. (1993). *La novela*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Bolter, D. (2006). "Ficción interactiva". En E. Aarseth [et al.] (Ed.), *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica* (pp. 241–297). Madrid: Arco Libros.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Chatman, S. B. (2013). *Historia y discurso : la estructura narrativa en la novela y en el cine*. Madrid: RBA.
- Clark, N. (2017). A brief history of the "walking simulator", gaming's most detested genre. *Salon (11)* [publicación en línea]. Disponible desde Internet en:
<<https://www.salon.com/2017/11/11/a-brief-history-of-the-walking-simulator->

- gamings-most-detested-genre/> [con acceso el 16-01-18].
- Clément, J. (2006). "El hipertexto de ficción: ¿nacimiento de un nuevo género?". En E. Aarseth [et al.] (Ed.), *Teoría del hipertexto: la literatura en la era electrónica* (pp. 77–91). Madrid: Arco Libros.
- Cortázar, J. (1984). *Rayuela*. Barcelona: Edhasa.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2002). *Mil mesetas : capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Eco, U. (1990). *Obra abierta*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Frasca, G. (2003). "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology". En Wolf, Mark J. P; Perron, B. (Eds.), *The Video Game Theory Reader* (pp. 221–235). Nueva York: Routledge.
- Garrido Domínguez, A. (1996). *El texto narrativo*. Madrid: Editorial Síntesis.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Editorial Lumen.
- Greimas, A. J. & Courtés, J. (1979). *Semiótica. Diccionario Razonado de la Teoría del Lenguaje*. Madrid: Gredos.
- Greimas, A. J. (1987). *Semántica estructural: investigación metodológica*. Madrid: Gredos.
- Gullón, R. (1980). *Espacio y novela*. Barcelona: Bosch.
- Huizinga, J. (1987). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jenkins, H. (2004). "Game Design as Narrative Architecture". En P. H. N. Wardrip-Fruin (Ed.), *Firstperson: New media as a Story, Performance and Game* (pp. 118–129). Londres: MIT Press.
- Jones, P. (2008). *The I ching points of balance and cycles of change*. London: Karnac Books.

- Joyce, M. (1990). *Afternoon, a story*. Massachusetts: Eastgate Systems. [en línea]
 Disponible desde Internet en:
 <<http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/aft/>> [con acceso 15-01-2018].
- Juul, J. (2005). "Games telling stories?" En J. Raessens, J; Goldstein (Ed.), *Handbook of computer game studies* (pp. 219–226). Londres: MIT Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Londres: MIT Press.
- Kant, I. (1928). *Crítica de la razón pura*. Madrid: Librería General de Victoriano Suárez. [publicación en línea].
 Disponible desde Internet: <www.cervantesvirtual.com> [con acceso el 15-10-2017].
- Kristeva, J. (1981). *Semiótica*. Madrid: Fundamentos.
- Landow, G. P. (2009). *Hipertexto 3.0: la teoría crítica y los nuevos medios en una época de globalización*. Barcelona: Paidós.
- Lotman, Y. M. (1996). *La semiosfera*. Madrid: Cátedra.
- Magariños de Morentin, J. A. (1983). *El signo : las fuentes teóricas de la semiología : Saussure, Peirce, Morris*. Buenos Aires: Hachette.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación : la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Martínez García, M. A. (2012). *Laberintos narrativos : estudio sobre el espacio cinematográfico*. Barcelona : Gedisa.
- McLuhan, M. (1993). *La galaxia Gutenberg : génesis del "Homo Typographicus."* Barcelona: Círculo de Lectores.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968) Vol. 1*. Barcelona: Paidós.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet en la holocubierto : el futuro de la narrativa en el*

- ciberespacio*. Barcelona: Paidós.
- Navarro Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida : una gramática del análisis y diseño de videojuegos*. Santander: Asociación Shangrila.
- Pajares Tosca, S. (2006). *Literatura digital : el paradigma hipertextual*. Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de Publicaciones.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción : de Super Mario a Portal*. Madrid: Cátedra.
- Propp, V. (2001). *Morfología del cuento*. Madrid: Akal.
- Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española (23.ª ed). Disponible desde Internet en: <<http://dle.rae.es/?w=diccionario>> [con acceso 10-10-2017].
- Ryan, M.-L. (2004). *La Narración Como Realidad Virtual: La Inmersión y la Interactividad en la Literatura y en los Medios Electrónicos*. Barcelona: Paidós.
- Salen, K; Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play - Game Design Fundamentals*. Londres: MIT Press.
- Saporta, M. (2012). *Composición nº 1*. Madrid: Capitán Swing Libros.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones : elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Segre, C. (1985). *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona: Editorial Crítica.
- Shklovski, V; Tomashevski, B. [et al.] (1978). *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Buenos Aires: Signos.
- Soler, P. (2011). *La investigación en comunicación : métodos y técnicas en la era digital*. Barcelona: Gedisa.
- Todorov, T. (1974). *Literatura y significación*. Barcelona: Planeta.
- Vannevar, B. (1945). "As we may think". *The Atlantic Monthly*, 176, 112–124.
- Villanueva, D. (1989). *El comentario de textos narrativos : la novela*. Gijón: Ediciones

Júcar.

Wirman, H. (2009). "View of on productivity and game fandom". *Transformative Works and Cultures*, (3). [publicación en línea]. Disponible desde Internet en: <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/145/115>> [con acceso 11-12-2017].

Wolf, Mark J. P; Perron, B. (2005). "Introducción a la teoría del videojuego". *Formats Revista de Comunicació Audiovisual*, 4, 1-5.

16. Anexo: fichas de análisis

Dear Esther

- Diseño lúdico:
 - Espacios narrativos:

Escenas cinemáticas.

Registros textuales y sonoros.

Elementos del mundo jugable.
 - Composición del sistema de juego: multilínea.
 - Descriptores: mixto.

- Diseño narrativo:
 - Relaciones paradigmáticas: desplazamiento lineal de este a oeste en zonas exteriores, pasando además por ubicación interior hasta llegar a punto de referencia: el faro. Se establece un vínculo entre sujeto actante - narrador- y objeto -isla-, como vehículo para alcanzar al destinatario - Esther-.
 - Valores asociados: expresión onírica; lugar de reclusión y redención del sujeto actante.
 - Modelo de espacialidad:

Espacio marco: islas Hébridias.

Espacio tematizado: isla, como lugar de expresión del propio sujeto.

Gone Home

- Diseño lúdico:
 - Espacios narrativos:
 - Registros textuales y sonoros.
 - Elementos del mundo jugable.
 - Composición del sistema de juego: lineal.
 - Descriptores: preestructurado.

- Diseño narrativo:
 - Relaciones paradigmáticas: desplazamiento delimitado entre las ubicaciones de carácter circular, en función de la apertura de nuevas secciones a medida que son exploradas. Cada zona se circunscribe a uno o varios actantes a partir de la configuración de los elementos espaciales.
 - Valores asociados: vínculos de intimidad y expresión emocional circunscritos a cada lugar.
 - Modelo de espacialidad:
 - Espacio marco: Portland, 1995.
 - Espacio tematizado: casa-mansión.

The Vanishing of Ethan Carter

- Diseño lúdico:
 - Espacios narrativos:
 - Escenas cinemáticas.
 - Escenas automáticas.
 - Registros textuales y sonoros.
 - Elementos del mundo jugable.
 - Composición del sistema de juego: lineal.
 - Descriptores: preestructurado.

- Diseño narrativo:
 - Relaciones paradigmáticas: vínculos espaciales de carácter céntrico. Confluencia hacia un mismo foco espacial mediante un desplazamiento norte-sur en correlación con los actantes.
 - Valores asociados: irrealidad, representación dramática mediante el horror fantástico.
 - Modelo de espacialidad:
 - Espacio marco: Nueva Inglaterra, década de los setenta.
 - Espacio temático: Red Creek Valley, hogar de Ethan Carter.

The Beginner's Guide

- Diseño lúdico:
 - Espacios narrativos:
 - Acontecimientos guionizados.
 - Diálogos.
 - Registros textuales y sonoros.
 - Elementos del mundo jugable.
 - Composición del sistema de juego: lineal.
 - Descriptores: preestructurado.

- Diseño narrativo:
 - Relaciones paradigmáticas: reformulación de los espacios a partir de la delimitación de materiales concretos, como medio de exploración. Desplazamiento lineal en entornos conceptuales, en correlación con zonas herméticas u opresivas frente a zonas amplias y libres. Los actantes se expresan a partir de la manipulación de los espacios.
 - Valores asociados: dominio y poder; aprisionamiento y ausencia de libertad.
 - Modelo de espacialidad:
 - Espacio marco: no especificado, entre 2008-2011.
 - Espacio temático: escenarios de videojuegos, con presencia explícita de figuras laberínticas.

Firewatch

- Diseño lúdico:
 - Espacios narrativos:
 - Escenas automáticas:
 - Acontecimientos guionizados.
 - Diálogos.
 - Registros textuales y sonoros.
 - Elementos del mundo jugable.
 - Composición del sistema de juego: multilineal.
 - Descriptores: preestructurado.

- Diseño narrativo:
 - Relaciones paradigmáticas: movimiento circular en una única espacialidad, con especial énfasis en dos puntos de referencia de este-oeste: las torres de vigilancia de Henry y Delilah. Zona espacial exterior amplia. Los actantes se comunican a distancia.
 - Valores asociados: naturaleza como expresión de liberación emocional.
 - Modelo de espacialidad:
 - Espacio marco: Colorado, década de los ochenta.
 - Espacio temático: parque natural.

