

LA COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO: UN DOBLE BOOMERANG*

MARTA MARTÍN NÚÑEZ

VÍCTOR NAVARRO REMESAL

The Stanley Parable sumerge al jugador en la piel de Stanley, un oficinista acostumbrado a seguir órdenes que un buen día deja de recibirlas y, extrañado, decide salir de su despacho para averiguar qué ha ocurrido. El narrador, en voz *over*, relata los acontecimientos que suceden... pero lo hace en un tiempo verbal pasado, invitando al jugador a seguir el relato marcado —porque las cosas ya *han ocurrido* de un determinado modo—. Pero el jugador, haciendo gala de su *agencia*¹ en el sistema, también puede retar los acontecimientos que ya *han sucedido* y transgredirlos. A medida que avanza el juego, las acciones y decisiones de Stanley harán reaccionar al narrador, que irá alterando su conducta, llegando a burlarse de su obediencia ciega ante el sistema y confesándole que está sien-

Mira, Stanley, creo que tal vez hemos empezado con el pie izquierdo. Yo no soy tu enemigo, de veras, no lo soy. Entiendo que depositar tu confianza en otra persona puede ser difícil, pero el hecho es que esta historia ha sido sobre nada más que tú todo este tiempo. Hay alguien a quien has estado rechazando, Stanley, alguien de quien te has olvidado. Por favor, deja de intentar tomar todas las decisiones tú solo. [...] ¿Pero, de veras? Estaba en medio de algo ¿acaso no tienes consideración por los demás? ¿Tan convencido estás de que quiero que algo malo te pase? No sé cómo convencerte de esto, pero yo realmente quiero ayudarte, para mostrarte algo hermoso. Mira, déjame probártelo. Déjame probarte que estoy de tu lado. Dame una oportunidad. (El narrador. *The Stanley Parable*, Davey Wreden, Galactic Cafe, 2011).

do controlado por un jugador o, todo lo contrario, rogándole que le haga caso y confíe en él como si fuese una pareja sentimental despechada. *The Stanley Parable*, que se juega en bucle —ya que después de cada *final* se reinicia el juego con ligeras diferencias que comenzarán siendo sutiles pero que se harán cada vez más evidentes, especialmente en lo que respecta a la actitud del narrador—, supone una lucidísima reflexión sobre la agencia del jugador y la libertad dirigida en el sistema de juego reflejada a partir de la tensión entre el narrador —y las narrativas *estructuradas*— y el personaje jugador —y su libertad para hacer emerger *otras* narrativas—. El juego nos muestra una complejidad que anuda la capa lúdica con la capa narrativa para subvertir dispositivos fundamentales



The Stanley Parable

del lenguaje videolúdico, como el rol del jugador y su función dentro de la narrativa estructurada, la traición del bucle de la partida, la imposibilidad de una clausura dicotómica (ganar/perder) o la fiabilidad del narrador, para convertirlos en parte del diseño ludonarrativo con una finalidad metadiscursiva que reflexiona sobre la propia naturaleza del videojuego.

The Stanley Parable es solo un ejemplo de cómo las narrativas videolúdicas han ido complejizándose e interrelacionándose con el propio diseño de juego a lo largo de la última década. Sin embargo, el videojuego siempre ha tenido estructuras ludonarrativas complejas. Por ello, atender a esta complejidad solo desde el análisis de los videojuegos actuales sería simplificar en exceso la complicada relación entre el videojuego y la narrativa desde los orígenes del medio e ignorar las potentes influencias que ha recibido de otras formas culturales y audiovisuales. El videojuego, como un sistema digital remediador ya de por sí complejo, incorpora y actualiza elementos que van desde el juego de mesa o los juegos deportivos a las formas narrativas de la literatura, performativas como el teatro, sonoras y radiofónicas, así como otros ele-

mentos visuales que toma de la fotografía, la pintura o la ilustración, o espaciales, más vinculados a la escultura o la arquitectura. Sin embargo, desde que la potencia de las consolas y las tecnologías de renderización lo permiten, el cine y la televisión destacan como uno de los principales referentes expresivos y narrativos —aunque no solo— por su hegemonía en la construcción de las narrativas audiovisuales contemporáneas y la evidente familiaridad de los públicos con sus lenguajes expresivos.

Por otra parte, el lenguaje del videojuego y las lógicas digitales también han sido señaladas como el origen —entre otros— de ciertos gestos del audiovisual contemporáneo que desafían determinados modos narrativos clásicos del cine hegemónico (Cubitt, 2004; Daly, 2010; Simons, 2014; Mittel, 2017) alumbrando conceptos narrativos que coquetean con las lógicas lúdicas y algorítmicas como el de «database narratives» (Kinder, 2002), «narrativas modulares» (Cameron, 2008, 2014), «mind-game films» (Elsaesser, 2009, 2013, 2014), «puzzle films» (Buckland, 2009, 2014), «narrativas procedimentales» (Mittel, 2006, 2017) o «mind-tricking narratives» (Klecker, 2013) vinculadas a diferentes

formas de complejidad narrativa. Las narrativas complejas, que podemos entender como narrativas que dificultan conscientemente las relaciones causales y la progresión coherente de los relatos, a veces se entienden como contrarias a lo canónico, lineal o mimético al asociarse con la Teoría de Sistemas donde la complejidad se vincula a conceptos como emergencia, no-linealidad, control descentralizado, bucles de retroalimentación, recurrencias, auto-organización, simulación e inteligencias distribuidas que aluden a que el todo es más que la suma de sus partes o a pequeños eventos que tienen grandes consecuencias, como el conocido efecto mariposa (Ryan, 2019: 29). Además, las nuevas tecnologías digitales se dibujan también como una de las causas de los desórdenes perceptivos que impiden que los personajes diferencien lo que ocurre en sus mentes de lo que ocurre fuera de ellas, a propósito de la influencia de la cultura digital en la construcción de la subjetividad personal (Sorolla-Romero *et al.*, 2020).

Lo que proponemos aquí es partir de estas formulaciones para comprobar el retorno de las influencias de la narración compleja en el videojuego contemporáneo. Estos caminos de influencias mutuas entre la cultura y las tecnologías digitales han sido abordados por Manovich bajo el concepto de «transcodificación» (2001: 46). Nos interesa, pues, el modo en el que estas influencias se dan como un *doble boomerang* que contempla, por una parte, el retorno de rasgos que siempre han formado parte de la naturaleza del videojuego y que regresan reintegrados en la capa ludonarrativa y, por otra parte, cómo los rasgos de complejidad

exhibidos y reelaborados por el cine postclásico y otras formas audiovisuales se integran, de nuevo, en la capa narrativa videolúdica.

Para analizar esta complejidad como un *doble boomerang*, rastreamos los rasgos de complejidad narrativa en la historia del videojuego, así como los que exhiben las narrativas fílmicas postclásicas y los aplicaremos a un corpus de videojuegos contemporáneos, analizando el diseño narrativo en relación con el diseño de juego y los comportamientos emergentes de los jugadores. Adoptaremos tanto aproximaciones metodológicas

a la narrativa videolúdica desde los *Game Studies* (Fernández-Vara, 2015; Plannells, 2015; Navarro Remesal, 2016) con enfoques semióticos (Pérez Latorre, 2012, 2017), como de la narrativa audiovisual y el análisis del discurso (Gaudreault y Jost, 1995; Gómez Tarín, 2011; Marzal y Gómez Tarín, 2015), así como el modelo que propone

Helmut Koenitz (2015) para el análisis de las narrativas interactivas, centrado en el sistema y no tanto en el producto resultante final, que es solo uno de los múltiples posibles. El uso combinado de estos modelos de análisis de los videojuegos pone de manifiesto que las narrativas en los videojuegos necesitan metodologías y aproximaciones específicas, pero también, que muchos de estos nuevos paradigmas están basados en conceptos de la narratología tradicional.

Somos conscientes de que el concepto de *complejidad narrativa* es un término muy amplio y vago, y extensible a distintas formas artísticas y culturales, no solamente contemporáneas, que tienen que ver con la multiplicidad de elementos

NOS INTERESA EL MODO EN EL QUE ESTAS INFLUENCIAS SE DAN COMO UN DOBLE BOOMERANG: EL RETORNO DE RASGOS QUE SIEMPRE HAN FORMADO PARTE DE LA NATURALEZA DEL VIDEOJUEGO Y QUE REGRESAN REINTEGRADOS EN LA CAPA LUDONARRATIVA Y CÓMO LOS RASGOS DE COMPLEJIDAD EXHIBIDOS Y REELABORADOS POR EL CINE POSTCLÁSICO SE INTEGRAN, DE NUEVO, EN LA CAPA NARRATIVA VIDEOLÚDICA

y los modos en los que se conectan para maravillarse y generar sorpresa, donde lo importante no es tanto la cantidad de elementos, sino su densidad y riqueza en la interacción de la imprevisibilidad y la indeterminación (Grishkanova y Poulaki, 2019: 2). Como ha señalado Mittel (2006), lo que parece ser el objetivo tanto en los videojuegos, como en los *puzzle films* y las series de televisión compleja es el deseo de estar involucrado en el relato al mismo tiempo que sorprenderse por las manipulaciones de los procesos narrativos. La lógica operacional estética es, por tanto, disfrutar del resultado mientras nos maravillamos con sus mecanismos de funcionamiento. Sin embargo, esta complejidad no puede ser entendida únicamente desde los parámetros del cine, la televisión o los videojuegos contemporáneos, ya que estos entroncan con tradiciones literarias, artísticas y fílmicas experimentales que podemos rastrear desde los relatos de Borges o Cortázar hasta el cine de Fritz Lang o Luis Buñuel y, además, hace referencia a un estatus general de los relatos posmodernos de nuestro tiempo que se vinculan igualmente con estas y otras disciplinas contemporáneas como la fotografía, el cómic, el videoarte, la *performance*, el *netart*, los nuevos discursos de la poesía o la novela, el ensayo, o el teatro de improvisación y experimental.

I. EL PRIMER BOOMERANG. LA COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA EN LA HISTORIA DEL VIDEOJUEGO

La historia de los videojuegos suele contarse como una evolución desde un «modelo clásico» (Juul, 2011), muy deudor de los primeros *arcade*, centrado en el reto, hacia formas de narración interactiva hermanadas con el cine. En esta visión, lo importante de un juego es su base lúdica (reglas, objetivos, esfuerzo y resultado) y la ficción es un añadido cosmético o, en todo caso, didáctico, en una interpretación amplia de las «reglas de irrelevancia» de Goffman (1967). En el marco académico, esta interpretación se debe, en buena medida,

EN LA ACTUALIDAD, LA COMPRENSIÓN DEL MEDIO TIENDE A ENTENDER QUE AMBOS FACTORES, LO LÚDICO Y LO NARRATIVO (SI ES QUE PUEDEN SEPARARSE DE MANERA TAN ESTANCA), ESTÁN ENTRELAZADOS Y TRABAJAN JUNTOS

al esfuerzo inicial por fundamentar la disciplina de los *Game Studies*, en un movimiento que los alejase de los análisis del medio desde otras disciplinas, en particular la narratología. Se ha escrito ya suficiente sobre esa *guerra* entre ludólogos y narratólogos (Kokonis, 2014; Aarseth, 2019). También la industria problematizó la naturaleza del juego como dos fuerzas distintas siempre susceptibles de entrar en conflicto: sirva de ejemplo el concepto de «disonancia ludonarrativa», acuñado por el diseñador Clint Hocking en 2007 en su análisis temático y mecánico de *Bioshock* (2K Games, 2007) y convertido en un estándar (simplificado) para industria, crítica, jugadores e incluso académicos. De este modo, el sesgo preliminar estaba claro: analizar un juego implicaba buscar los puntos de choque entre ambas estructuras.

En la actualidad, las huellas de estos planteamientos perviven, pero la comprensión del medio tiende a alejarse de reduccionismos y entender que ambos factores, lo lúdico y lo narrativo (si es que pueden separarse de manera tan estanca), están entrelazados y trabajan juntos. Analizar un videojuego es entender cómo ambas estructuras crean un discurso único, y el diseño narrativo no plantea fronteras claras entre ellas.

Ya en 2012, Espen Aarseth propone una «teoría narrativa de los juegos» que pretende conciliar las distancias y diferencias entre ambos aspectos. Los juegos no son «formas narrativas», afirma, pero comparten con las historias un fuerte parentesco a partir de cuatro dimensiones ópticas: mundo, objetos, agentes y acontecimientos (2012:

130). Para complicar más las cosas, Aarseth defiende que los videojuegos no son simples juegos, sino *software* híbrido que combina aspectos de juegos, narrativas y otras formas.

Esta no es, ni mucho menos, una postura revolucionaria. Recordemos que las reglas de irrelevancia de Goffman no se referían al sentido o la ficción, sino al *valor* (particularmente el económico). Por ejemplo, una moneda usada para jugar a *cara o cruz* pierde su función y pasa a ser una «máquina de decidir» (1967: 151). Ya en su pionera catalogación del juego en cuatro categorías —*agon*, *alea*, *ilinx* y *mímica*—, Roger Caillois prioriza la competición y la fantasía como dos fuerzas dominantes del juego, ambas igualmente importantes y capaces de crear sus marcos de juego: «A pesar de su carácter paradójico, afirmaré que, en este caso, la ficción, el sentimiento de *como si*, reemplaza y cumple la misma función que las reglas. Las reglas en sí mismas crean ficciones²» (2001: 8). En los juegos basados en *mímica*, la «conciencia de la irrealidad básica del comportamiento asumido» (2001: 8) crea su propia legislación lúdica.

Es cierto que los juegos de *agon*, contruidos sobre la abstracción y la compactación de la realidad, dominaron los primeros compases de la historia del videojuego, desde el catálogo de Magnavox Odyssey (1972) o Pong (1972) hasta Tetris (1984). Pero también es cierto que esa segunda mitad del juego, la formada a partir de la *mímica*, la representación y los placeres de la inmersión y la transformación (Murray, 1997), ha sido parte del medio desde su primera generación: ya en 1977 William Crowther creó *Colossal Cave Adventure*. Este juego, inspirado en parte por el clásico de mesa *Dungeons and Dragons*, utilizaba los nacientes interfaces de texto para presentar una aventura de fantasía que tenía en la palabra escrita su único método de *input* y *output*.

Adventure utilizaba la segunda persona para referirse al jugador («you») y ya desde sus instrucciones de apertura anunciaba la presencia de un narrador que hacía a la vez de intermediario: «I

WELCOME TO ADVENTURE!! WOULD YOU LIKE INSTRUCTIONS? Y

SOMEHWERE NEARBY IS A COLOSSAL CAVE, WHERE OTHERS HAVE FOUND FORTUNES IN TREASURE AND GOLD, THOUGH IT IS RUMORED THAT SOME WHO ENTER ARE NEVER SEEN AGAIN. MAGIC IS SAID TO WORK IN THE CAVE. I WILL BE YOUR EYES AND HANDS. DIRECT ME WITH COMMANDS OF 1 OR 2 WORDS.

(ERRORS, SUGGESTIONS, COMPLAINTS TO CROWTHER) (IF STUCK TYPE HELP FOR SOME HINTS)

YOU ARE STANDING AT THE END OF A ROAD BEFORE A SMALL BRICK BUILDING. AROUND YOU IS A FOREST. A SMALL STREAM FLOWS OUT OF THE BUILDING AND DOWN A GULLY.

Colossal Cave Adventure

will be your eyes and hands. Direct me with commands of one or two words» [Seré tus ojos y tus manos. Dirígeme con órdenes de una o dos palabras]. En esto, *Adventure* revelaba un rasgo fundamental del medio: siempre jugamos en segunda persona. Las instrucciones como «Press Start» [Pulse el botón de inicio] o, de manera más clara, los «You Died» [Has muerto] o «You Are Dead» [Estás muerto] de *Dark Souls* (From Software, 2011) o *Resident Evil* (Capcom, 1996-2020) evidencian que siempre hay un *otro* intermediando entre el juego y nosotros. Esta instancia percibida, que podemos teorizar como *Invisible Gamemaster* (IG), combina el reglamento, el código y las operaciones de la máquina para actuar como organizador y árbitro de la partida (Navarro-Remesal y Bergillos, 2020: 102). Como un *Dungeon Master* o *Game Master* de un juego de rol analógico, este IG es una autoridad que vigila nuestros movimientos, automatiza las reglas y se asegura de que se cumplan, además de evaluar nuestras acciones. Dicho de manera rápida: el juego es *alguien* con quien jugamos. Y este *alguien* utiliza estrategias narrativas para *contarnos* las operaciones de los sistemas en activo durante la partida.

No hablamos de una *narrativización* de la experiencia *a posteriori*, sino de un proceso comunicativo con el jugador que remedia y adapta estrategias que resultan familiares a sus creadores y destinatarios. La focalización, la gestión de los saberes y las estructuras de misterio, suspense o sorpresa, por ejemplo, pasan a ser elementos comunes en los descendientes de *Adventure*. Estos juegos basados en texto se conocieron pronto como *Interactive Fiction* (IF), en castellano *aventuras textuales* o *aventuras conversacionales*. Esta nueva forma *textual* llamó pronto la atención de la academia; así, los primeros artículos dedicados al videojuego, como *Interactive Fiction* (Niesz y Holland, 1984) y la tesis *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure* (Buckles, 1985), se centraron en ellos desde la literatura.

No es difícil ver el porqué: además de la familiaridad para un teórico de la literatura, la escritura de estas aventuras era un factor clave y cuidado. El IG, actuando como narrador, no se limita a la descripción y se permite licencias poéticas y gestos de humor: «*The floor acts like a trampoline on an ice rink, or like something they've been working on for years at Disneyland*» [El suelo actúa como un trampolín en una pista de hielo, o como algo en lo que han estado trabajando durante años en Disneylandia], responde la adaptación interactiva de *The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy* producida por Infocom y escrita por el autor original, Douglas Adams, en 1984. En una entrevista para la BBC, Adams describía así el juego: «es el primer juego que va más allá de ser “*user fiendly*”. En realidad es “*user insulting*” y porque te miente también es “*user mendacious*”³» (BBC Archive, 2018). *The Hitch Hiker's Guide to the Galaxy* presentaba otras innovaciones narrativas, como el cambio de focaliza-

ción. El jugador controlaba en diferentes momentos del juego a diferentes personajes, en ocasiones con deseos y objetivos en conflicto: «de hecho, en este juego en particular, te conviertes en varios de los personajes, así que tienes que ser consciente de cómo tratas a otros personajes en el juego cuando eres uno de los otros personajes⁴» (BBC Archive, 2018). En otra producción de Adams, *Bureaucracy* (Infocom, 1987), el jugador ha de enfrentarse a un laberinto burocrático para cambiar su dirección de correo, y el juego abre con un giro metatextual al presentar un *software registration form* en el que pide datos personales; datos que más tarde confundirá constantemente.

Metatextualidad, metalepsis, narradores no fiables, cambios de focalización y chistes autorreferenciales son algunos de los rasgos de la IF, género de gran éxito en los ochenta, y de algunos géneros parientes, como la japonesa *visual novel*, una suerte de aventura textual ilustrada muy influenciada por el manga que se inaugura con *Portopia*

Renzoku Satsujin Jiken (Enix, 1983), conocido como *The Portopia Serial Murder Case*. Este pionero juego detectivesco presenta una estructura no lineal, finales alternativos y diálogos ramificados que acaban con un giro de guión que busca

la sorpresa. A partir de aquí, el género creció y se ramificó en múltiples subgéneros que van de la ciencia ficción o la fantasía (Loriguillo-López, 2020) al romance (Tosca, 2020).

La complejidad ludonarrativa de la aventura textual, donde el reto y el relato dependían de elementos comunes, tuvo continuidad en las aventuras gráficas, género popular en los noventa que dominó el mercado con producciones de Sierra Entertainment/Sierra Online, LucasFilm Games/LucasArts o, en menor medida, Coktel Vision,

METATEXTUALIDAD, METALEPSIS, NARRADORES NO FIABLES, CAMBIOS DE FOCALIZACIÓN Y CHISTES AUTORREFERENCIALES SON ALGUNOS DE LOS RASGOS DE LA FICCIÓN INTERACTIVA, Y DE ALGUNOS GÉNEROS PARIENTES

Broderbund o Cyberdreams. Fue esta una época marcada por la experimentación formal, la variedad temática y el enfoque adulto. Valgan de ejemplo los viajes en el tiempo de *Space Quest IV: Roger Wilco and the Time Rippers* (Sierra On-Line, 1991), en el que se visitaba el primer juego, los gags visuales y verbales de *The Secret of Monkey Island* (LucasFilm Games, 1990), la avataridad múltiple de *Maniac Mansion* (LucasFilm Games, 1988) y *Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993), las *cutscenes* del primero o las narrativas paralelas del segundo, el humor erótico de *Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards* (Sierra On-Line, 1987), el terror psicológico de *Dark Seed* (Cyberdreams, 1995), el tratamiento de temas sociales como la homosexualidad y el travestismo en *Police Quest: Open Season* (Sierra On-Line, 1993) o el cambio de focalización de la saga *Fables & Fiends* (Westwood Studios, 1992-1994), que en su tercera entrega, *The Legend of Kyrandia: Malcolm's Revenge* (1993), nos ponía en la piel del villano de los juegos anteriores.

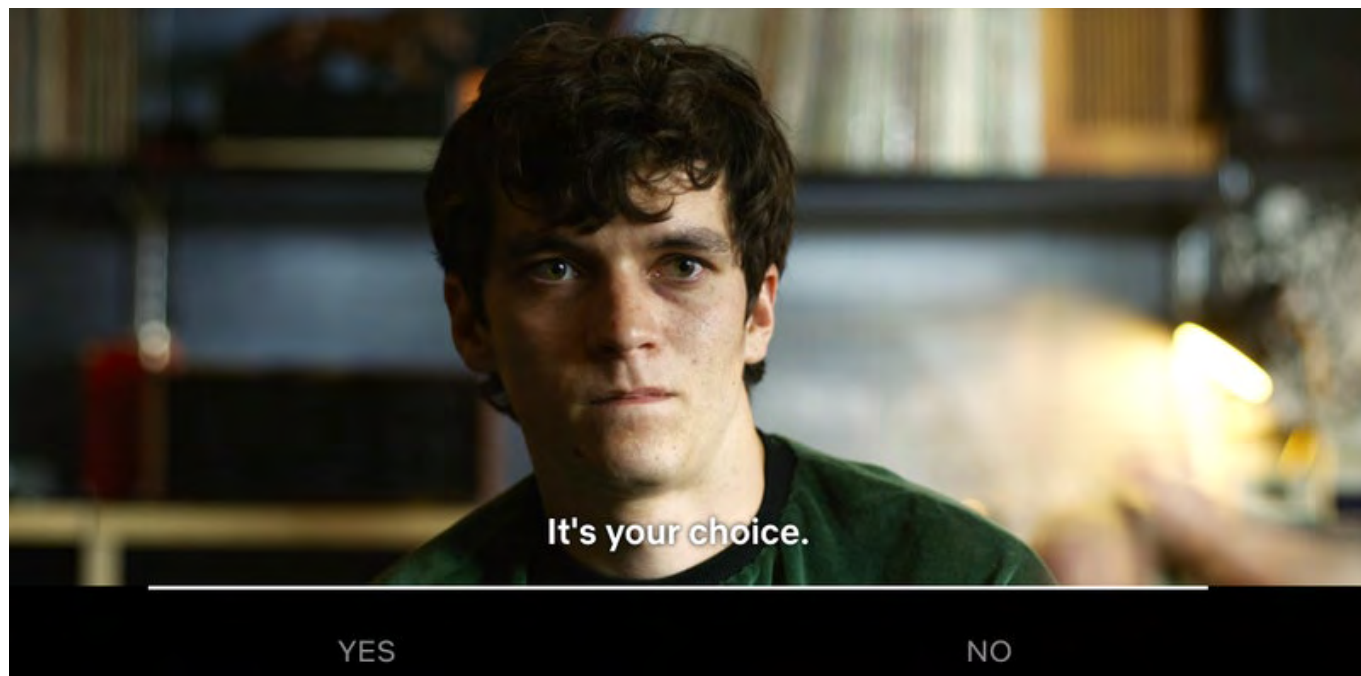
Las aventuras textuales, las *visual novels* y la aventura gráfica no fueron el único espacio de experimentación de la complejidad ludonarrativa en las primeras décadas del videojuego (sería injusto no destacar, por ejemplo, los RPG y JRPG), pero sí fueron una punta de lanza que demostraron la capacidad del medio para remediar y hacer suyas estrategias narrativas de otros medios, creando así una *manera propia de narrar* que no rechazaba sus herencias pero manejaba con holgura códigos propios. La otra columna del juego, la del *agon* y el reto, se beneficiaría pronto de lo aprendido aquí, y el final de siglo vería llegar cruces que integraban esta complejidad ludonarrativa en otras estructuras, como el *survival horror* inaugurado por *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992) y cimentado por *Resident Evil* (Capcom, 1996), las hibridaciones fílmicas de *Metal Gear Solid* (Konami, 1998), el terror psicológico de *Silent Hill* (Konami, 1999), la aventura de acción en tres dimensiones de *Legacy of Kain: Soul Reaver* (Crystal Dynamics, 1999), inspirada en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*

(Nintendo, 1998) y con diálogos de fuerte carácter teatral y viajes en el tiempo, o el costumbrismo y la recreación de interacciones diarias de *Shenmue* (Sega, 1999).

2. EL SEGUNDO BOOMERANG. LA REELABORACIÓN DE LA COMPLEJIDAD VIDEOLÚDICA EN EL CINE POSTCLÁSICO

Si podemos ver en los relatos postclásicos⁵ la influencia de las lógicas videolúdicas y de los sistemas digitales reelaborados de diferentes modos e integrados en el cine (y la televisión) contemporáneas es porque se define por dominar los códigos clásicos del mismo modo que es capaz de absorber, transformar, y apropiarse de lo que inicialmente se opone a lo clásico —otras tradiciones fílmicas, como el cine de arte y ensayo europeo, el cine asiático, la publicidad, la instalación videoartística, los discursos críticos— (Elsaesser y Buckland, 2002: 79). Más allá de una distinción entre narrativa y espectáculo con la que a veces se ha caracterizado el cine postclásico a partir de un predominio de la mostración sobre la narración (Company y Marzal, 1999) podemos identificar otros rasgos que tensan algunas de las construcciones clásicas del MRI vinculadas a la lógica causal o la construcción espacio-temporal, cuyas alteraciones modifican la enunciación cinematográfica y el modo en el que se transmite y fluye la información, ampliamente cartografiadas por Thanouli (2006, 2009) y cuya batería retórica ha sido conceptualizada por Palao *et al.* (2018).

Además de las adaptaciones de algunos títulos de videojuegos al cine, las manifestaciones más evidentes de esta integración fílmica pasan tanto por la incorporación del videojuego como tema central —y espacio diegético— como por las hibridaciones formales entre ambos medios. El videojuego se ha representado tradicionalmente en la pantalla cinematográfica —desde *Tron* (Steven Lisberger, 1982) hasta *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018)— y televisiva —como podemos ver en



Black Mirror: Bandersnatch

el episodio *Playtest* de la serie *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel 4 y Netflix, 2011-2019)— con un énfasis especial en la disolución de los planos de realidad entre el mundo real y un mundo virtual en el que los protagonistas entran pero no pueden salir, y cuyas acciones tienen consecuencias sobre ambos mundos. Concebido tradicionalmente como un mundo virtual autónomo oculto que *atrapa* a jóvenes adolescentes inadaptados caracterizados como *nerds*, parece que el retrato está evolucionando y «tras décadas de un pánico moral que todavía colea, el videojuego vive hoy la hipérbola contraria, una celebración milagrosa» (Navarro Remesal, 2019: 23). También las películas interactivas que hibridan las formas fílmicas con la posibilidad de agencia deslumbran con su promesa de argumentos laberínticos y arbóreos, prometiendo al espectador convertirse en coguionista a partir de elecciones trascendentes. Experimentos recientes como *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) exploran la hibridación de las lógicas del cine y del videojuego⁶, pero fracasan precisamente porque evidencian la falsa sensación de libertad del espectador-jugador, que acaban tenien-

do un impacto en el grado de implicación porque carece de un papel real de actante (Crisóstomo y Valderrama Carreño, 2020).

Sin embargo, más allá de estos recursos evidentes de integración de la lógica videolúdica en el cine postclásico, su influencia también se ha dejado notar en la propia estructura narrativa de los films. A lo largo de las últimas décadas han sido numerosos los debates sobre los términos empleados, los rasgos y las supuestas novedades de la complejidad en los sistemas narrativos, especialmente en el campo fílmico, cuyas problemáticas y debates ha recogido ampliamente Simons (2014). No obstante, podemos sintetizar los rasgos vinculados a la complejidad narrativa aludiendo a características comunes relacionadas con la confusión y desorientación espectral y que tienen que ver con la fragmentación espacio-temporal, los bucles temporales, los límites difusos entre diferentes niveles de realidades, los personajes inestables con identidades escindidas o amnésicos, las tramas múltiples o laberínticas, los narradores poco fiables y las coincidencias manifiestas en las lógicas causales (Buckland, 2014). Poulaki (2014)

incide también en la metareflexividad como una de las características principales de las narrativas complejas, que juega un importante papel en la organización textual de los films.

Dos conceptos sobresalen y se solapan en el entramado de las narrativas complejas fílmicas y, además, guardan una estrecha vinculación con el juego: los *puzzle films* y los *mind-game films*. Como indica Buckland, la complejidad de los *puzzle films* opera en el nivel de la narrativa y de la narración y enfatiza la complejidad del relato (narración) de una historia simple o compleja (narrativa) (2009: 6). Emerge principalmente del pluralismo ontológico que proviene del enredo de mundos incompatibles, las fronteras ambiguas de esos mundos y la disonancia cognitiva que generan. La estructura compleja incita a la repetición de los visionados, y un seguimiento de culto que genera una comunidad que interpreta y examina las ambigüedades, improbabilidades e inconsistencias de la trama en la red (2014: 6-7). En este sentido,

frente a su intensa proliferación, Sorolla-Romero plantea las narrativas no lineales «como síntoma de las obsesiones y malestares de una época [...] de la cual se desprende la fracturación y/o la torsión formal como índice de lo problemático» (2018: 525).

Por otra parte, el *mind-game film* no se refiere solamente a la perspectiva narratológica, sino que abarca también perspectivas psicológicas y psicopatológicas, históricas y políticas para abordar films que se deleitan con la desorientación o confusión de los espectadores ocultando información, con puntos de giro inesperados o finales trampa. Abarca películas⁷ donde el concepto de juego es esencial, bien porque se está jugando con

un personaje sin que este lo sepa, o bien porque se está jugando con la audiencia al retener o presentar de forma ambigua algunas informaciones. Los trastornos mentales adquieren protagonismo, presentando personajes con diferentes condiciones, inestables o patológicos pero que se muestran como normales y, de esta forma, juegan con la percepción de realidad del público y de los propios personajes que obligan a elegir entre realidades incompatibles o multiversos, tratando cuestiones sobre la conciencia y la memoria, la realidad de otras mentes o la existencia de mundos posibles o paralelos (Elsaesser, 2009: 13-15). En la misma línea, García Sahagún, en su investigación sobre la crisis de identidad como tema en el cine contemporáneo, destaca cómo en los relatos que juegan con la inestabilidad de la mente y los recuerdos, presentes a través de la aparición del doble y la transgresión de la memoria «se intensifica la interpretación sobre la repetición de la vida del personaje —a modo de dos planos temporales superpuestos—» y en el caso del olvido «se agrega la posibilidad de borrar, de seleccionar qué olvidar. La participación —y la interacción, añadimos nosotros— se inscribe como un valor propio de la época actual» (2017: 416).

Así, mientras el *puzzle* señala directamente al juego del rompecabezas e incita a (re)ordenar y (re)encajar las piezas (narrativas) que han sido dislocadas de su lugar natural en el relato, el *juego mental* alude a la suspensión del contrato entre el film —y sus mundos diegéticos verdaderos y autoconsistentes— y los espectadores, de modo que estos se pueden sentir engañados, *jugados* por el film ya que «además de la ordenación caótica, el relato nos sitúa en puntos de vista perturbados por la locu-

MIENTRAS EL PUZLE SEÑALA DIRECTAMENTE AL JUEGO DEL ROMPECABEZAS E INCITA A (RE)ORDENAR Y (RE)ENCAJAR LAS PIEZAS (NARRATIVAS) QUE HAN SIDO DISLOCADAS DE SU LUGAR NATURAL EN EL RELATO, EL JUEGO MENTAL ALUDE A LA SUSPENSIÓN DEL CONTRATO ENTRE EL FILM Y LOS ESPECTADORES, DE MODO QUE ESTOS SE PUEDEN SENTIR ENGAÑADOS, JUGADOS POR EL FILM

ra o el trauma» (García Catalán, 2019: 29). Aunque estos rasgos se dan en diferentes filmografías y géneros diversos, aquí nos resultan especialmente interesantes los mecanismos empleados en films que integran como parte de su estructura lógicas videolúdicas para configurar una estructura narrativa compleja en base a un mundo con unas reglas establecidas, como vemos en los distintos planos de realidad de *Origen* (Inception, Christopher Nolan, 2010) (Cameron y Misk, 2014), el bucle en *Código fuente* (Source Code, Duncan Jones, 2011) (Buckland, 2014: 185; Navarro Remesal y García Catalán, 2015b), o la reincidente resurrección del protagonista en *Al filo del mañana* (Edge of Tomorrow, Doug Liman, 2014) (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2015).

Las lógicas de la complejidad narrativa filmica, además de en las estrategias de construcción de las tramas, se sustentan en el control de la información. Así, las categorías que Bordwell toma de Meir Sternberg para caracterizar las estrategias narrativas (1996: 57-61) nos resultan muy apropiadas para pensar la complejidad de las narrativas. El grado de *cognoscibilidad*, es decir, el conocimiento sobre la historia que se articula en la narración a partir del punto de vista y la focalización —expresado como *restricción* y *profundidad*—, y que se modula constantemente para proporcionar indicios para la formación de hipótesis; el grado de *autoconsciencia*, es decir, los rasgos que revelan los principios de construcción narrativos; y el grado de *comunicabilidad*, o con qué disposición la narración comparte la información a la que su grado de conocimiento le da derecho, nos permiten comprender las causas de la complejidad. En este sentido, Thanouli (2009: 137) ha identificado los rasgos complejos del cine postclásico a partir de un grado de *restrictividad* del conocimiento bajo, y un alto grado de profundidad, autoconsciencia y comunicabilidad, mientras que Loriguillo-López identifica la televisión compleja a partir de un alto grado en la *restrictividad* del conocimiento pero también en

su profundidad y autoconsciencia y un grado bajo o moderado de comunicabilidad (2019).

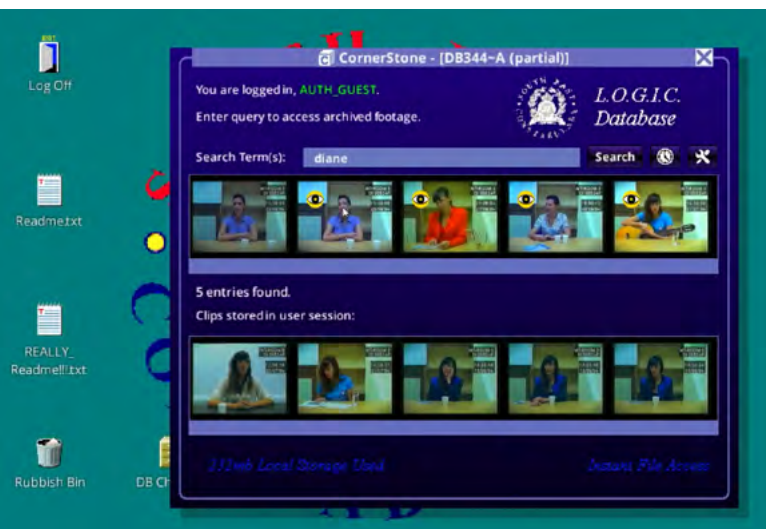
La complejidad narrativa en el cine postclásico hegemónico, sin embargo, pese a generar relatos confusos que buscan la desorientación a partir de torsiones en la trama y lógicas lúdicas, exige un esfuerzo intelectual al espectador —«caramelos para el cerebro», en palabras de Elsaesser (2009: 38)— pero no podemos verlos como una suerte de subversión de los códigos clásicos del lenguaje cinematográfico. Como apunta Bordwell, «si queremos capturar los matices de la continuidad histórica, no queremos que cada arruga sea un cambio de marea»⁸ (2006: 9) porque estas innovaciones «[son] una suerte de disfraz carnavalesco que, ciertamente, propicia la fiesta y la subversión de lo que se ha identificado como el mismísimo lenguaje del cine para, en lugar de renovarlo o contestarlo, fortalecerlo» (Sorolla-Romero *et al.*, 2013: 108). Por otra parte, pese a que las lógicas de los sistemas digitales se encuentran en el origen de estas mutaciones no podemos ver en el cine postclásico una mera integración, sino una contestación frente a estos, ya que el film siempre se ofrece como un espacio de sentido al albergar en su pantalla los inputs de las *otras* pantallas: «el cine, como la pantalla anfitriona, se postula como una interfaz de sentido, en contraste a las otras pantallas que aloja pero que son consideradas puramente informativas, denotativas, e incapaces de generar sentido por ellas mismas» (Palao *et al.*, 2018). Las rupturas de la linealidad y de los diferentes planos de realidad, y los engaños y juegos de la enunciación se revelan como mecanismos pirotécnicos que dejan claves y pistas para su desciframiento, evidenciándose como relatos contruidos que siempre se leen de forma lineal. Por eso, como señala Simons, «los modelos de la narratología y la teoría de juegos pueden ser atemporales y reversibles, pero los procesos que describen no lo son. Este es exactamente el punto en el que la narratología, la teoría de juegos y la teoría de la complejidad convergen»⁹ (Simons, 2014: 27).

3. RASGOS DE COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA

3.1. La transgresión de la ruptura de la linealidad espaciotemporal y el bucle

Si la fragmentación espaciotemporal es un rasgo propio del sistema videolúdico, que se organiza habitualmente en un *gameworld* dividido en niveles y cuya progresión nunca es lineal, lo que nos interesa explorar aquí es cómo esa fragmentación se traslada a la capa narrativa como rupturas de la linealidad que caracterizan los *puzzle films* y su relación con el sistema lúdico. Más allá de las rupturas espaciotemporales que se dan por el uso del *flashback* para fortalecer la construcción de los personajes y dar pistas sobre mecánicas o ítems —como ocurre en *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (*Uncharted 4: A Thief's End*, Naughty Dog, 2016)—, o para favorecer la exploración de un mismo espacio en el pasado —como ocurre en la jugabilidad de las cintas de VHS en *Resident Evil 7: Biohazard* (Capcom, 2017)— los videojuegos de Sam Barlow, tanto *Her Story* (2015) como *Telling Lies* (2019) llevan la idea de *ruptura* al extremo. En estos juegos el relato está roto, despedazado, y la jugabilidad consiste, precisamente en su reconstrucción, haciendo de la narración mecánica. Sus

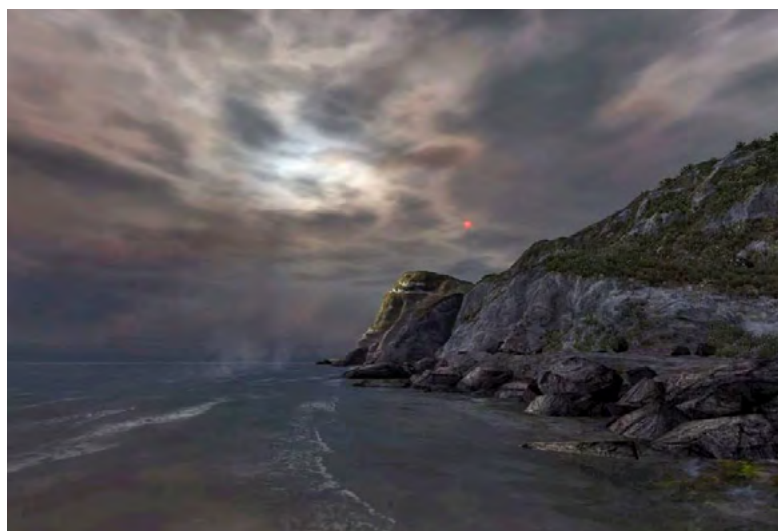
Her Story



juegos se plantean como investigaciones en las que el jugador, introduciendo palabras clave en una base de datos recupera fragmentos de vídeo en los que aparece esa palabra. El protorrelato —el sistema que contiene la historia completa—, descompuesto en cientos de clips, se puede reconstruir de tantas formas como partidas diferentes, adoptando un diseño narrativo diferente cada vez. Esta mecánica ejemplifica de forma explícita el concepto de *data-base narratives* porque el jugador no solo juega a reconstruir el puzzle narrativo, sino a recuperar y rearmar sus piezas. En el caso de *Telling Lies* podemos hablar, incluso, de un triple puzzle al cruzarse tres variables: la palabra clave, el personaje y el momento del vídeo en el que se activa la reproducción, que dificultan aún más la construcción narrativa.

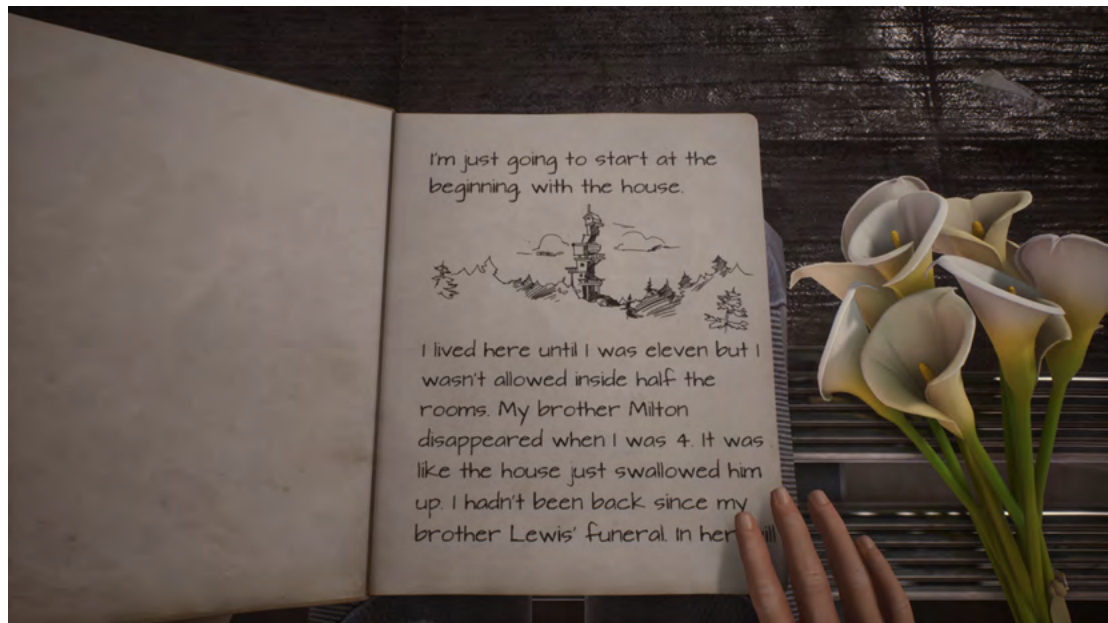
También en *Dear Esther* (Thechineseroom, 2012), una reflexión poética sobre la pérdida y el duelo, la propuesta es similar, solo que en este caso la mecánica principal es la propia exploración —como errancia— por el espacio. Mientras el jugador recorre una isla abandonada sin rumbo fijo, se van desencadenando breves relatos sonoros que harán del deambular la articulación del relato narrativo. Estos videojuegos parten de la fragmentación para dejar en manos del jugador la reconstrucción lineal, la articulación narrativa

Dear Esther



que les permita encontrar un horizonte de sentido a las informaciones que van encontrando. El sistema de juego pierde el control sobre el orden en el que se suceden las informaciones (aunque en los juegos de Sam Barlow sí existen algunas reglas para limitarlas) por ello, la clausura no se propone tanto como una *resolución* del misterio planteado, sino como una *ampliación* de la información y *profundización* en los actos, motivos y psicologías de los diferentes personajes que permitan conectar y dar sentido a la información revelada.

Por otra parte, la fragmentación espaciotemporal propia del videojuego hace que el jugador esté habituado a interactuar en distintos planos de realidad. De entrada, existe un plano funcional —el menú del juego, pantallas de carga, etc.— y otro ficcional —donde se despliega el juego— y todas sus hibridaciones intermedias, señaladas con diferentes efectos visuales. *What Remains of Edith Finch* (Giant Sparrow, 2017), en cambio, propone la *fluidéz* entre niveles de realidad como experiencia narrativa a través de distintos personajes, tiempos, espacios y narradores para adentrarse en la tragedia de una familia en la que casi todos sus miembros han muerto de forma inesperada en accidentes sin sentido. La exploración por las diferentes habitaciones de la casa familiar permite un viaje de idas y vueltas en la memoria familiar donde el punto de vista subjetivo fluye poéticamente en *mise-en-abyme* entre los diferentes miembros para *jugar* las muertes. De nuevo, aquí la complejidad reside en una exploración que fluye entre distintos niveles de realidad para reconstruir la continuidad y así, la comprensión del legado familiar.



What Remains of Edith Finch

El bucle es otro de los efectos propios del lenguaje del videojuego que supone una ruptura espacial y temporal, vinculado al aprendizaje y la muerte, ya que «para aprender hay que morir» (Rodríguez Serrano, 2020). El bucle es un dispositivo de *reinicio* y, a través de la experiencia, permite el aumento de la dificultad del juego y el reto permanente, que permite entender el videojuego como un «arte del fracaso» (Juul, 2013) —y, como hemos visto, supone el núcleo de muchas de las propuestas de los *puzzle films*. Videojuegos como *Braid* (Jonathan Blow, 2008) o *Life is Strange* (Donnod, 2015) hacen del bucle una mecánica que entronca con la capa narrativa del videojuego. Así, en *Braid*, el fracaso adopta la forma de arrepentimiento, y el protagonista progresará por los diferentes mundos a partir del uso de mecánicas relacionadas con la posibilidad de revertir el tiempo, mientras se exploran temas relacionados con el perdón, el misterio, el espacio, la decisión o la duda. *Life is Strange* despliega estructuras más complejas que se articulan en mundos posibles alternativos. La posibilidad de equivocarse y la reversibilidad de las acciones se convierte en una mecánica con implicaciones sobre el desarrollo narrativo, aunque no consigan aplacar la culpa del jugador ni evitar

algunas de las tragedias que ocurren a lo largo del juego (Martín-Núñez *et al.*, 2016).

Estos ejemplos nos muestran que, cuando el bucle se convierte en mecánica, existe un alto grado de autoconsciencia y de comunicabilidad, ya que el jugador es perfectamente consciente de cómo, cuándo y con qué efectos emplea esta mecánica, que además es adecuadamente señalizada por el juego. Por ello, creemos que es en *The Stanley Parable* donde realmente podemos encontrar un mayor grado de complejidad narrativa, al transgredir el bucle como dispositivo lúdico e integrarlo en el desarrollo de las partidas sucesivas sin advertir explícitamente sobre sus efectos de continuidad narrativa. El jugador quedará desorientado cuando se dé cuenta de que el bucle aquí no es *reinicio* sino *continuidad*, y que las sucesivas partidas forman parte de un mismo trayecto narrativo con fuertes relaciones causales entre ellas.

3.2. Personajes traumatizados e inestables

El videojuego contemporáneo ha ido introduciendo una mayor profundidad emocional en sus personajes hasta en géneros tradicionalmente poco

narrativos, como en juegos de plataformas como *Thomas Was Alone* (Mike Bithell, 2012) o en el modo historia de juegos deportivos que introdujo *FIFA 17* (Electronic Arts, 2016) para jugar *El camino* de Alex Hunter. Esta profundidad emocional, en consonancia con otros relatos contemporáneos, refleja el malestar de nuestro tiempo y nos permite observar una mayor presencia de héroes inestables, lejos de los tradicionales héroes felices y aventureros como Mario o Link. El trauma —que siempre ha estado ahí, como muestran los juegos de la saga *Wolfenstein* (Rodríguez Serrano, 2014)— emerge ahora como el origen de la inestabilidad mental que sufren los personajes y que desatan la complejidad narrativa. De este modo, si la amnesia del personaje-jugador se ha utilizado de forma recurrente en el videojuego como excusa para justificar el aprendizaje necesario de las mecánicas principales, o el doble, también, con efectos funcionales, esta condición regresa en el videojuego contemporáneo totalmente integrada en la capa narrativa, provocada por un trauma doloroso y que jugará un papel esencial en la identidad del personaje y la configuración de la narra-

Until Dawn



tiva que suele llevar también a la ruptura de la linealidad espaciotemporal. *Alice: Madness Returns* (Spicy Horse, 2011) despliega el tema del doble explícitamente invitando a jugar directamente la locura de la protagonista anudando la capa lúdica y narrativa. Su esquizofrenia es representada en dos mundos antagónicos —el del psiquiátrico y el mental— mientras se explora el trauma por la muerte violenta de sus padres en un incendio. Sin embargo, es en *Her Story* donde la construcción del doble contribuye a una complejidad narrativa precisamente porque se subvierte el canon: la protagonista, que está siendo interrogada por el asesinato de su pareja, son en realidad dos gemelas, Eve y Hanna, que juegan a ser una, y mantienen una relación amor-odio, arrojando amplias sospechas sobre su estabilidad emocional y su participación en el asesinato. El jugador es aquí *engañado*, jugado por el juego.

En *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) también podemos entender la locura como un gesto de complejidad narrativa. El jugador, como el resto de personajes, es engañado por Josh, que esconde una personalidad psicópata desatada por el trauma causado por la muerte de sus hermanas y prepara una noche de juegos de terror para vengarse de sus amigos, a los que culpa de las muertes. Pero el jugador, sin saberlo, también ocupará la posición de Josh y contribuirá con sus propias decisiones a la creación de los juegos de terror de los que luego será víctima, al participar en unas sesiones de terapia descontextualizadas del resto del juego, como en *Silent Hill Shattered Memories* (Climax Studios, 2009). Como en la lógica de los *mind-game films*, el jugador queda a merced de la construcción del mundo psicopatológico del protagonista y de los males que les amenazan. La creciente complejidad emocional de los personajes demanda también una escritura audiovisual del juego que se aleje del grado cero para privilegiar la tensión dramática, la identificación emocional con los personajes, el punto de vista adecuado y la gestión del saber. En *Until Dawn*, esto será es-

pecialmente notable con los saltos de una cámara de seguimiento libre a cámaras automáticas que nos mostrarán planos más cerrados o más distantes para generar los efectos expresivos requeridos (Martín-Núñez, 2020).

3.3. La complejidad de la estructura lineal y la debilidad causal

El diseño narrativo de tramas múltiples, ramificadas y laberínticas ha funcionado como el sello distintivo de algunos estudios como Quantic Dream, Telltale, Supermassive Games o Dontnod que se identifican con la creación de videojuegos cinemáticos impulsados por narrativas profundas. Sin embargo, la complejidad de estas estructuras reside más en la ilusión del poder de control de los acontecimientos que en el poder real que tienen los jugadores. La elección entre posibilidades narrativas, bien en los diálogos o en las acciones, y el modo en las que estas modelan los rasgos de carácter del personaje, los avisos al jugador de que cierto personaje recordará una respuesta o actitud o, incluso, la posibilidad de ver en un *flashforward* uno de los desenlaces potenciales, son algunas de las estrategias para generar esta ilusión al provocar la apariencia de disponer de un conocimiento amplio. No obstante, la información que tiene el jugador suele ser muy restringida, porque nunca sabe exactamente cómo afectarán sus decisiones en la trama, lo que supone elegir a ciegas sin conocer las consecuencias reales lo que hace de las elecciones una mecánica intrascendente. Las tramas ramificadas se sustentan entre la tensión del efecto que el jugador cree que tienen sus acciones y su efecto tangible, y los finales suelen demostrar que, aunque se pueda llegar a ellos de diferentes modos o, incluso con diferentes personajes vivos, los puntos de llegada no dependen tanto de las elecciones del jugador. En este sentido, Fernández-Vara (2020) destaca cómo la conexión entre las decisiones que toma el jugador y sus consecuencias son más importantes aún dentro de una historia donde la sensación de agencia depende de



Gris

que estas no parezcan aleatorias y propone una taxonomía de elecciones narrativas que pueden dar lugar a un rango de acciones expresivas. En este sentido, que las decisiones lleven a una muerte irreversible podría suponer una subversión, pero como indica Rodríguez Serrano en su análisis sobre la muerte a propósito de los juegos de Supermassive Games, cuando se subvierte la muerte funcional —es definitiva— pero se escribe «únicamente en tanto *pérdida* —ya no podemos controlar a uno u otro de los personajes— pero no se nos ha dado la oportunidad de experimentar, con todo su peso, la abrasadora onda temporal de sus efectos» llevándonos a «una clausura del relato convencional: la huida, la supervivencia, la salvación» (2020: 176).

En este sentido, otras estructuras narrativas más lineales pueden desarrollar mayores niveles de complejidad al presentar acciones y decisiones que realmente supongan un reto emocional o ético para el jugador. *The Last of Us Parte II* (Naughty Dog, 2020), al desplegar relatos paralelos que colisionan en un «hipernúcleo» (Palao, 2013) invita a explorar la misma historia controlando a dos per-

sonajes antagonicos generando así un conflicto de fidelidad emocional en el jugador. Otros juegos que, en principio, son menos cinematográficos, como *Papers Please* (Lucas Pope, 2013), *This War of Mine* (11 bit studios) o *Gods Will be Watching* (Deconstructeam, 2014) y que se juegan en ciclos sucesivos, generan contradicciones irresolubles para el jugador a través de un cuidado diseño de ética en el que la toma de decisiones y la gestión de recursos escasos en situaciones límite colocan en aprietos al jugador, porque sabe que los resultados de sus acciones tendrán consecuencias positivas, pero también negativas, lo que dificulta sus elecciones.

También es importante destacar la complejidad (no) narrativa que despliegan algunos juegos con estructuras totalmente lineales y en los que existe una manifiesta debilidad en las relaciones causales. En juegos como *Limbo* (Playdead, 2012), *Inside* (Playdead, 2016), *Journey* (Thatgamecompany, 2012), *Gris* (Nomada Studio, 2018), o *Anyone's Diary* (World Domination Project, 2019) no existe una trama narrativa articulada en base a acontecimientos causales ni tampoco personajes

con personalidades definidas y desarrolladas, sin embargo, a partir de otros recursos propios del videojuego, como el diseño artístico o las mecánicas significantes, son capaces de generar potentes discursos a través de metáforas visuales y mecánicas, y apoyándose en la potencia de la ambigüedad y la evocación sensorial. No se puede, por tanto, hablar de complejidad narrativa, ya que los elementos narrativos decaen en favor de poéticos, pero sí de una complejidad discursiva

que permite acercarse a temas vinculados al trauma como la muerte, el control social, la melancolía o la depresión y el videojuego ofrece, a través de la agencia, una forma de relación con estos temas diferente a la de otros medios (Smethurst, 2015; García Catalán *et al.* 2021). Estos juegos coinciden en hacer del minimalismo una fuerza discursiva y, a partir de un bajo nivel de conocimiento y profundidad de las informaciones, un bajo nivel de autoconsciencia y un bajo nivel de comunicabilidad con el jugador, al que no se le presentan indicaciones ni retos, y quien debe descubrir a partir de la prueba y el error el objetivo, las mecánicas y la forma de avanzar por el mundo.

3.4. Narradores, meganarradores e IG engañosos y su necesaria metarreflexividad

Aunque la figura del meganarrador la tomamos del análisis fílmico (Gaudreault y Jost, 1995: 63-64) donde la entendemos como la instancia organizadora de la mostración y narración del relato, en el videojuego la podemos concebir, a grandes rasgos, como la instancia arquitecta del sistema ludonarrativo que plantea, además, las reglas del mundo, permite al jugador interactuar con él me-



SuperHOT

dante mecánicas y acciona los acontecimientos y eventos diseñados previamente y que toma forma en el *Invisible Gamemaster*. Como figura teórica su fiabilidad resulta fundamental, ya que la estabilidad del mundo y las posibilidades de jugabilidad dependen de una relación de confianza (ciega) en las indicaciones, objetivos, retos, posibilidades, prohibiciones, recompensas y penalizaciones que plantea el juego. Juegos como *The Stanley Parable*, como hemos visto antes, presenta a un narrador —instancia delegada del meganarrador/del IG en el relato— que subvierte los códigos para reflexionar sobre el propio sistema de libertad dirigida del videojuego. Del mismo modo, *SuperHOT* (SUPERHOT Team, 2016) se construye sobre una premisa de jugabilidad falaz: la regla «*time only moves if you do*» [el tiempo solo avanza si tú avanzas] se revela falsa y esta mentira oculta la verdad más universal del videojuego como medio: los sistemas video-lúdicos operan en una ilusión de libertad para con el jugador. El narrador poco fiable también aparece aquí realizando comentarios irónicos sobre las situaciones del juego, y rompiendo la cuarta pared para indicar al jugador que no está en control de la situación (Villabril y Martín Núñez, 2020). Las rupturas de la cuarta pared, un recurso reiterado

en el videojuego, se despliegan como un modo de señalar una lectura crítica del artefacto videolúdico, pero al mismo tiempo, también reconocen la posición del jugador al otro lado de la pantalla, que al jugar actualiza y hace presente el discurso. Se trata, por tanto, de un recurso que permite recapturar los límites del medio, y supone una validación de las ficciones para normalizar su naturaleza cibertextual y reforzar su potencialidad narrativa (Navarro Remesal y García Catalán, 2015a).

Estos dos casos nos muestran cómo en el videojuego, que en su mínima expresión es un sistema legislativo guiado por reglas y mecánicas, los narradores, meganarradores/IG engañosos, al saltarse esas mismas reglas que dependen de ellos mismos, no pueden sino generar un discurso metarreflexivo que revela la artificialidad del videojuego como un sistema de control y libertad dirigida. La complejidad narrativa la encontramos aquí en un bajo nivel de conocimiento, restrictivo y poco profundo, pero acompañado de un alto grado de autoconsciencia y de comunicabilidad, para evidenciar eventualmente el rol del jugador como jugador y el sistema engañoso al que es sometido.

4. LA COMPLEJIDAD NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO COMO UNA INVITACIÓN A ORDENAR, DESVELAR Y CLAUSURAR

El videojuego contemporáneo, como sistema algorítmico y remediador complejo, ha absorbido como un *dobte boomerang* tanto los rasgos propios de su propia forma de expresión, que regresan re-integrados en su capa ludonarrativa, como los rasgos de las narrativas complejas del cine postclásico que contesta la influencia de los lenguajes digitales y videolúdicos reelaborándolos narrativamente y retornan para integrarse en la capa narrativa de los videojuegos. De este modo, hemos podido comprobar cómo reglas, mecánicas y narrativa se anudan de diversos modos en la ludonarrativa del videojuego.

LA CAPA NARRATIVA NO ES LA EXCUSA QUE EXPLICA EL MARCO FICCIONAL DONDE SE DESARROLLA EL JUEGO, SINO QUE SE ANUDA A LA CAPA LÚDICA PARA IMBRICARSE CON ELLA Y, AL MISMO TIEMPO, SE LUDIFICA, PROPONIENDO RETOS NARRATIVOS, EMOCIONALES Y ÉTICOS A LOS JUGADORES PARA RESOLVER LAS SITUACIONES QUE PRESENTA

Sin embargo, el videojuego siempre ha tenido estructuras ludonarrativas complejas, en las que estrategias narrativas y sistemas de juego se imbrican en un proceso de comunicación entre juego y jugador muy dependiente de la ficción. No quiere decir esto que la complejidad ludonarrativa actual no suponga una aportación novedosa, sino que, en muchas ocasiones, supone una recuperación y expansión de tendencias y tradiciones de largo recorrido. Así, delimitar un momento previo a la complejidad ludonarrativa o encontrar un punto de inflexión se nos presenta como un gesto equivocado o incluso falaz; creemos mucho más provechoso detectar y comprender los ancestros de las ludoficciones contemporáneas. El boomerang de la historia hace que *The Stanley Parable* o *There Is No Game. Wrong Dimension* (Draw Me a Pixel, 2020) se entiendan como gestos metatextuales novedosos *precisamente* porque entronca con, y continúa, el trabajo interactivo de creadores como Douglas Adams.

Por ello, vemos que los videojuegos adoptan rasgos de los *puzzle films* y los *mind-game films* propios de los discursos audiovisuales contemporáneos —la ruptura de la linealidad espaciotemporal y el bucle, los personajes traumatizados e inestables, la estructura narrativa y la relación causal y los narradores y meganarradores engañosos y su necesaria metarreflexividad— aquí resultan rasgos complejos cuando no son asimilados sin

más, sino, precisamente, cuando los emplean para subvertir las propias dinámicas tradicionales del lenguaje videolúdico a partir del diseño de juego y el diseño narrativo y el modo en que se controla y fluye la información que recibe el jugador. Es decir, no consisten directamente en una asimilación del modo en el que estas rupturas se producen en el lenguaje fílmico.

También vemos cómo en estos juegos el trauma emerge habitualmente como el origen del juego y de su ficción, dando lugar a personajes atormentados, inestables, o amnésicos cuyas historias se alejan de las bondades del género de aventuras o las grandes gestas de la ciencia ficción y se adentran en una complejidad emocional donde la culpa, la pérdida, la tormentosa relación con el Otro, el amor o la depresión tienen cabida. El videojuego, más allá de la mostración y la narración, a través de la agencia, establece potentes vínculos a partir de lo que permite o prohíbe hacer al jugador y posibilita una exploración de temáticas que tradicionalmente no habían formado parte del repertorio del juego concebido desde los parámetros de la diversión. Aunque es evidente que entre los casos de estudio en los que nos hemos centrado en el análisis destacan por desplegar lenguajes audiovisuales próximos al cine, también hemos detectado y señalado que la complejidad narrativa la podemos encontrar en todo tipo de juegos, donde existe una complejidad discursiva que va más allá de la narración.

En suma, los videojuegos que despliegan narrativas complejas se configuran como un doble juego: el lúdico y el narrativo. La capa narrativa no es la excusa que explica el marco ficcional donde se desarrolla el juego, sino que se anuda a la capa lúdica para imbricarse con ella y, al mismo tiempo, se ludifica, proponiendo retos narrativos, emocionales y éticos a los jugadores para resolver las situaciones que presenta. Esta gamificación narrativa, como si de una mecánica de reconfiguración se tratase, invita inevitablemente a resolverla, a ordenar las piezas desordenadas —solo que

aquí son fragmentos de una historia— a desvelar sus mecanismos de funcionamiento y las lógicas engañosas de personajes y narradores, y a buscar una clausura para dotar de sentido el mundo narrativo desplegado. ■

NOTAS

- * El presente trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica (DiNaVi)* (código 18I369.01/1), dirigido por Marta Martín-Núñez y financiado por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021 y dentro del marco de la acción europea COST 18230 *Interactive Narrative Design for Complexity Representations*.
- 1 Entendemos *agencia* en el contexto del videojuego como la capacidad *agente* del jugador, es decir, que obra o tiene capacidad de obrar y que en este contexto se entiende como la capacidad de acción y decisión del jugador.
 - 2 «Despite the assertion's paradoxical character, I will state that in this instance the fiction, the sentiment of *as if* replaces and performs the same function as do rules. Rules themselves create fictions».
 - 3 «It is the first game to move beyond being «user friendly». It's actually «user insulting» and because it lies to you as well it's also «user mendacious»».
 - 4 «In fact in this particular game you become several of the characters, so you have to be aware of how you treat other characters in the game when you're one character».
 - 5 Algunos académicos como Bordwell son contrarios a la definición de un modo de narración postclásico, y ven solamente una «intensificación de la continuidad» (2002) de los modos clásicos, aunque sí reconocen ciertas *intensificaciones* formales y la recurrencia de ciertos gestos autoconscientes.
 - 6 Estas hibridaciones han llevado a resultados más interesantes cuando han sido planteados como videojue-

- gos, en concreto, podemos destacar los diseñados por Sam Barlow, *Her Story* (2015) o *Telling Lies* (2019).
- 7 *L'Atalante* dedicó su sección Cuaderno y (Des)encuentros del número 15 al análisis de este tipo de películas (Bort Gual y García Catalán, 2013).
- 8 «But if we want to capture the nuances of historical continuity, we don't want every wrinkle to be a sea change».
- 9 «However, the models of narratology and game theory may be atemporal and reversible, but the processes they describe are not. This is exactly the point where narratology, game theory, and complexity theory converge».

REFERENCIAS

- Aarseth, E. (2012). A Narrative Theory of Games. *Proceedings of the International Conference on the Foundations of Digital Games*, 129-133.
- Aarseth, E. (2019). Game Studies: How to Play. Ten Play-Tips for the Aspiring Game Studies Scholar. *Game Studies*, 19(2). Recuperado de <https://www.jesperjuul.net/ludologist/2019/12/04/game-studies-19-02/>
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós.
- Bordwell, D. (2002). Intensified Continuity: Visual Style in Contemporary American Film. *Film Quarterly*, 55(3), 16-28. <https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.3.16>
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Bort Gual, I., García Catalán, S. (coords.) (2013). Mind-Game Films. El trauma en la trama. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 1-112. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=issue&op=view&path%5B%5D=5&path%5B%5D=showToc>
- Buckland, W. (ed.) (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Buckland, W. (2014). *Hollywood Puzzle Films*. Nueva York: Routledge.
- Buckles, M. A. (1986). *Interactive Fiction: The Computer Storygame Adventure*. [Tesis doctoral, University of California, San Diego].
- Caillois, R. (2001). *Man, Play, and Games*. Urbana y Chicago: University of Illinois Press.
- Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- Cameron, A.; Misek, R. (2014). Modular Spacetime in the 'Intelligent' Blockbuster: *Inception* and *Source Code*. En W. Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 109-124). Nueva York: Routledge.
- Company, J. M., Marzal Felici, J. J. (1999). *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Crisóstomo, R., Valderrama Carreño, M. (2020). Nuevos acercamientos a la narrativa ergódica: el caso *Bander-snatch*. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 259- 274. <http://dx.doi.org/10.21134/mhcyj.v11i0.343>
- Cubitt, S. (2004). *The Cinema Effect*. Massachusetts: MIT Press.
- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*, 1(50), 81-98. Recuperado de <https://www.jstor.org/stable/40962838>
- Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. En W. Buckland (ed.), *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 13-41). Oxford: Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del Mind-Game Film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=35>
- Elsaesser, T. (2014). Philip K. Dick, the Mind Game Film, and Retroactive Causality. En W. Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 143-164). Nueva York: Routledge.
- Elsaesser, T., Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. Londres: Bloomsbury Academic.
- Fernández-Vara, C. (2015). *Introduction to Game Analysis*. Nueva York: Routledge.
- Fernández-Vara, C. (2020). Elecciones. Diseño narrativo de decisiones y ramificaciones. En V. Navarro (ed.),

- Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 64-71). Santander: Shangrila.
- García-Catalán, S. (2019). *La luz lo ha revelado. 50 películas siniestras*. Barcelona: Editorial UOC.
- García-Catalán, S., Rodríguez Serrano, A., Martín-Núñez, M. (2021). Aprender de la caída, hacer con el desgarrar: paradojas de la melancolía lúdica en *Gris*. *Artnodes*, 27, 1-10. <http://doi.org/10.7238/a.v0i27.374909>
- García Sahagún, M. (2017). *La crisis de la identidad personal en el protagonista del cine contemporáneo*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid] Recuperado de <https://eprints.ucm.es/44286/1/T39119.pdf>
- Gaudreault, A., Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Cine y narratología*. Madrid: Paidós.
- Goffman, E. (1967). *Interaction Ritual. Essays in Face-to-Face Behaviour*. Garden City: Doubleday Anchor Books.
- Gómez-Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Santander: Shangrila.
- Grishakova, M., Poulaki, M. (2019). *Narrative Complexity. Cognition, Embodiment, Evolution*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Hocking, C. (2009). Ludonarrative Dissonance in Bioshock: The Problem of What the Game is About. En D. Davidson (ed.), *Well Played 1.0. Video Games, Value and Meaning* (pp. 255-260). Pittsburgh: ETC Press.
- Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, J. (2013). *The Art of Failure*. Cambridge: MIT Press.
- Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*, 55(4), 2-15. <https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.4.2>
- Klecker, C. (2013). Mind Tricking Narratives: Between Classical and Art-Cinema Narration. *Poetics Today*, 34(1-2), 119-146. <https://doi.org/10.1215/03335372-1894469>
- Koenitz, H. (2015). Towards a Specific Theory of Interactive Digital Narrative. En H. Koenitz et al. (eds.), *Interactive Digital Narrative. History, Theory and Practice*. Nueva York: Routledge.
- Kokonis, M. (2014). Intermediality between Games and Fiction: The «Ludology vs. Narratology» Debate in Computer Game Studies: A Response to Gonzalo Frasca. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 9(1), 171-188. <https://doi.org/10.1515/aus-fm-2015-0009>
- Loriguillo-López, A. (2019). La comunicabilidad de lo ambiguo: una propuesta narratológica para el análisis de la ficción televisiva compleja. *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 28. <https://doi.org/10.5944/signa.vol28.2019.25097>
- Loriguillo-López, A. (2020). Media mix. El videojuego y la porosidad narrativa del cross-media japonés. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80-86). Santander: Shangrila.
- Loriguillo-López, A., Sorolla-Romero, T. (2015). «Vive, muere, repite»: el blockbuster ante el desafío interactivo. *Fonseca. Journal of Communication*, 11, 118-132. Recuperado de <https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/13437>
- Martín-Núñez, M. (2020). Encuadres. Diseñar la escritura audiovisual del videojuego. En V. Navarro (ed.), *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (pp. 80-86). Santander: Shangrila.
- Martín-Núñez, M., Rodríguez Serrano, A., García Catalán, S. (2016). Sí, la vida es muy rara. La culpa y el tiempo en *Life is Strange*. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, 54, 1-14. Recuperado de <https://analisi.cat/article/view/n54-martin-garcia-rodriguez>
- Marzal-Felici, J. J., Gómez Tarín, F. J. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Madrid: Cátedra.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40. <https://doi.org/10.1353/vlt.2006.0032>
- Mittell, J. (2017). All in the Game: The Wire, narración seriada y la lógica del procedimental. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 24, 13-25. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=547>
- Murray, J. H., Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.

- Navarro-Remesal, V. (2016). *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño del videojuego*. Santander: Shagrila.
- Navarro-Remesal, V. (2019). *Cine Ludens. 50 diálogos entre juego y cine*. Barcelona: Editorial UOC.
- Navarro-Remesal, V., Bergillos, I. (2020). Press x to Recognize the Other's Suffering: Compassion and Recognition in Games. En L. Joyce y V. Navarro Remesal (eds.), *Culture at Play: How Video Games Influence and Replicate Our World* (pp. 101-110). Leiden: Brill Rodopi.
- Navarro-Remesal, V., García-Catalán, S. (2015a). «¡Ey, tú frente a la tele!»: el jugador como actante en la ficción y la cuarta pared en el videojuego. En J. Cuesta Martínez y J. Sierra Sánchez (coords.), *Videojuegos: Arte y Narrativa audiovisual* (pp. 211-229). Madrid: ESNE.
- Navarro-Remesal, V., García-Catalán, S. (2015b). Try Again: The Loop as a Problem-Solving Process in *Save the Date* and *Source Code*. En M. Jones y J. Ormond (eds.), *Time Travel in Popular Media. Essays on Film, Television, Literature and Video Games* (pp. 206-218). Londres: McFarland.
- Niesz, A. J., Holland, N. N. (1984). Interactive fiction. *Critical Inquiry*, 11(1), 110-129. <https://doi.org/10.1086/448277>
- Palao-Errando, J. A. (2013). Contando al otro: hipernúcleo, una figura clave en la narrativa filmica postclásica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 19-26. Recuperado de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=36>
- Palao-Errando, J. A., Loriguillo-Lopez, A., Sorolla-Romero, T. (2018). Beyond the Screen, Beyond the Story: The Rhetorical Battery of Post-Classical Films. *Quarterly Review of Film and Video*, 35(3), 224-245. <https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1409097>
- Pérez-Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Lartes.
- Pérez-Latorre, Ó., Oliva, M., Besalú, R. (2017). Videogame Analysis: A Social-Semiotic Approach. *Social Semiotics*, 27(5), 586-603. <https://doi.org/10.1080/10350330.2016.1191146>
- Planells de la Maza, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción*. Madrid: Cátedra.
- Poulaki, M. (2014). Puzzled Hollywood and the Return of Complex Films. En W. Buckland (ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 17-34). Nueva York: Routledge.
- Rodríguez-Serrano, A. (2014). Holocausto, nazismo y videojuegos: análisis de *Wolfenstein* (Raven Software, 2009). *Vivat Academia*, 127, 82-102. <https://doi.org/10.15178/va.2014.127.83-102>
- Rodríguez-Serrano, A. (2020). Tiempo de jugar, tiempo de morir: Apuntes sobre *Until Dawn* y *Man of Medan* (Supermassive Games, 2015 y 2019). *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 163-180. Recuperado de <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcyj/article/view/335/1260>
- Ryan, M. L. (2019). Narrative as/and Complex System/s. En M. Grishakova y M. Poulaki (eds.), *Narrative Complexity: Cognition, Embodiment, Evolution* (pp. 29-55). Lincoln: University of Nebraska Press.
- Simons, J. (2014). Complex Narratives. En W. Buckland (ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 17-34). Nueva York: Routledge.
- Smethurst, T. (2015). Playing Dead in Videogames. Trauma in *Limbo*. *The Journal of Popular Culture*, 48(5), 817-835. <https://doi.org/10.1111/jpcu.12330>
- Sorolla-Romero, T. (2018). *Narrativas no lineales: Entre la reconstrucción del MRI fracturado y la evidencia de su artificialidad*. [Tesis doctoral, Universitat Jaume I] Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/463084>
- Sorolla-Romero, T., Catalán-García, S. (2013). El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy. *Archivos de la Filmoteca*, 72. Recuperado de <https://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/459>
- Sorolla-Romero, T., Palao-Errando, J. A., Marzal-Felici, J. (2020). Unreliable Narrators for Troubled Times: The Menacing «Digitalisation of Subjectivity» in *Black Mirror*. *Quarterly Review of Film and Video*, 38(2), 147-169. <https://doi.org/10.1080/10509208.2020.1764322>
- Thanouli, E. (2006). Post-Classical Narration. A New Paradigm in Contemporary Cinema. *New Review of Film and Television Studies*, 4(3), 183-196. <http://dx.doi.org/10.1080/17400300600981900>

- Thanouli, E. (2009). *Post-Classical Cinema: An International Poetics of Film Narration*. Nueva York: Wallflower Press.
- Tosca, S. (2020). Where love is a game you can win. En R. Andreassen, C. Svabo y R. R. Pedersen (eds.), *Digitale liv: brugere, platforme og selvfremstillinger* (pp. 95-119). Copenague: Samfundslitteratur.
- Villabrille-Seca, D., Martín-Núñez, M. (2020). Lo fugaz del instante jugable en los mundos virtuales. Espacialidad y temporalidad en SuperHOT y SuperHOT VR. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11(2), 221-238. Recuperado de <https://revistas.innovacionumh.es/index.php/mhcj/article/view/340/1254>

LA COMPLEJIDAD LUDONARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO: UN DOBLE BOOMERANG

Resumen

Las narrativas videolúdicas han ido complejizándose e interrelacionándose con el propio diseño de juego a lo largo de la última década. Sin embargo, el videojuego siempre ha tenido estructuras ludonarrativas complejas. En este artículo proponemos comprobar el retorno de las influencias de la narración compleja en el videojuego contemporáneo a partir de un doble *boomerang* que contempla, por una parte, el retorno de rasgos que siempre han formado parte de la naturaleza del videojuego y que regresan reintegrados en la capa ludonarrativa y, por otra parte, cómo los rasgos de complejidad exhibidos y reelaborados por el cine postclásico y otras formas audiovisuales se integran, de nuevo, en la capa narrativa videolúdica. Para ello, rastreamos los rasgos de complejidad narrativa en la historia del videojuego, así como los que exhiben las narrativas fílmicas postclásicas y los aplicaremos a un corpus de videojuegos contemporáneos, analizando el diseño narrativo en relación con el diseño de juego y los comportamientos emergentes de los jugadores. El análisis mostrará cómo algunos gestos novedosos en el videojuego entroncan con, y continúan, el trabajo interactivo de creadores como Douglas Adams y cómo, los rasgos compartidos con el cine postclásico funcionan como rasgos complejos cuando no son asimilados sin más, sino, precisamente, cuando los emplean para subvertir las propias dinámicas tradicionales del lenguaje videolúdico a partir del diseño de juego y el diseño narrativo y el modo en que se controla y fluye la información que recibe el jugador.

Palabras clave

Videojuegos; Ludonarrativa; Narratología, Complejidad Narrativa; Historia del Videojuego.

Autores

Marta Martín Núñez (València, 1983) es profesora e investigadora en la Universitat Jaume I donde ha desarrollado una trayectoria académica vinculada al análisis de los discursos audiovisuales contemporáneos en el contexto de la complejidad narrativa postclásica y el entorno digital. Tiene un perfil multidisciplinar desde el que aborda diferentes objetos de estudio, especialmente alrededor de las nuevas narrativas y narrativas interactivas y los discursos fotográficos contemporáneos. Es miembro del Managing Committee de la acción europea COST 18230 *Interactive Narrative Design for Complexity Representations* y la investigadora principal del proyecto I+D+i *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica (DiNaVi)* (código 18I369.01/1), financiado por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021. Imparte la asignatura Narrativa Hipermedia y Análisis de Videojuegos en el grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos desde su implantación en el curso 2013-2014, entre otras asignaturas.

NARRATIVE COMPLEXITY IN VIDEO GAMES: A DOUBLE BOOMERANG

Abstract

Video game narratives have become more complex and increasingly interrelated with game design over the last decade. However, video games have in fact always had complex ludonarrative structures. The aim of this article is to examine the looping back of complex narrative influences in contemporary video games based on the idea of a “double boomerang”, whereby, on the one hand, features that have always been inherent to video games are reclaimed and reintegrated into the ludonarrative layer while, on the other, features of complexity adopted and re-created by post-classical cinema and other audiovisual media are integrated, once again, into that same videoludic narrative layer. This analysis involves tracing the features of narrative complexity that have characterized video games historically, and the features of post-classical film narratives, and identifying them in a corpus of contemporary video games in order to analysing narrative design in relation to game design and emergent behaviour in players. The findings reveal how some of the innovations in video games connect with and continue the interactive work of early video game creators like Douglas Adams, and how features shared with post-classical cinema only work as complex features when they are not merely assimilated automatically but used to subvert the traditional dynamics of videoludic language through the game design and narrative design and the way the information provided to the player is managed and controlled.

Key words

Video Games; Ludonarrative; Narratology; Narrative Complexity; Video Game History.

Author

Marta Martín Núñez (València, 1983) is a professor and researcher at Universitat Jaume I, where she has pursued an academic career dedicated to the analysis of contemporary audiovisual discourses in the context of post-classical narrative complexity and the digital environment. She has a multi-disciplinary background, which she has applied to the exploration of various objects of study, particularly related to new narratives, interactive narratives, and contemporary photographic discourses. She is a member of the Managing Committee for the European initiative COST 18230 *Interactive Narrative Design for Complexity Representation* and principal investigator of the R+D+i project *Narratological Design in Video Games: A Proposal of Structures, Styles and Elements of Post-Classically Influenced Narrative Creation (DiNaVi)* (Code 18I369.01/1), funded by Universitat Jaume I, through the UJI's competitive call for research project proposals for the period 2019-2021. She has been teaching the course in hypermedia narrative and video game analysis in the degree program in video game design and development since its establishment in the 2013-2014 academic year, among other courses.

Víctor Navarro Remesal (Guadalajara, 1983) es profesor e investigador en el Tecnocampus (Universitat Pompeu Fabra), donde imparte docencia en los grados de Diseño y Producción de Videojuegos y de Medios Audiovisuales. Es autor de *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016) y *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine* (Editorial UOC, 2019) y editor de *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (Shangrila, 2020). Dirige la colección Ludografías, dedicada a los *Game Studies* en castellano, en la editorial Shangrila. Ha visitado la IT University de Copenhague, la Universidad de Roskilde y el Centre of Excellence in Game Culture Studies, en Tampere. Imparte asignaturas de Historia e industria del videojuego y Guion interactivo, entre otras, y anteriormente ha sido profesor de Cine de Animación o Publicidad Digital e Interactiva. Sus principales intereses de investigación son la libertad del jugador, el Zen en los videojuegos, el gēmu o videojuego japonés y la preservación.

Referencia de este artículo

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32.

Víctor Navarro Remesal (Guadalajara, 1983) is a professor and researcher at the Tecnocampus (Universitat Pompeu Fabra), where he teaches in the degree programs in video game and audiovisual media design and production. He is the author of *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016) and *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine* (Editorial UOC, 2019), and the editor of *Pensar el juego. 25 caminos para los Game Studies* (Shangrila, 2020). He also directs the Ludografías collection dedicated to Game Studies in Spanish published by Shangrila. He has been a visiting professor at IT University of Copenhagen, Roskilde University, and the Centre of Excellence in Game Culture Studies in Tampere, Finland. He teaches courses in video game history and industry and interactive scriptwriting, among others, and was previously a professor of animation film and digital and interactive advertising. His main research interests are player freedom, Zen in video games, the gēmu or Japanese video games and preservation.

Article reference

Martín Núñez, M., Navarro Remesal, V. (2021). Narrative Complexity in Video Games: a Double Boomerang. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 31, 7-32.

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB www.revistaatalante.com MAIL info@revistaatalante.com

PRESENTACIÓN DEL NÚMERO

En este número, desde *L'Atalante*, nos hemos permitido desviar ligeramente nuestra mirada cinematográfica para abrirnos a formas de entender las narrativas audiovisuales desde el diseño narrativo de videojuegos. Este diseño narrativo muestra la complejidad intrínseca al medio videolúdico al mismo tiempo que emparenta con tendencias contemporáneas de complejidad narrativa que vemos habitualmente en películas, series y otros discursos artísticos contemporáneos —y no tan contemporáneos—. Sin embargo, las exigencias de la experiencia de jugabilidad y la agencia de los jugadores hacen que su estudio requiera una investigación específica siempre en diálogo con otras aproximaciones.

Los artículos de la sección Cuaderno nos proponen explorar distintos aspectos que relacionan los videojuegos desde su interpretación espacio-temporal y sus relaciones con la literatura posmoderna, con el mito clásico de la Tierra Prometida, y donde los sonidos, los detalles y las emociones se revelan como fundamentales para la construcción compleja de la experiencia ludonarrativa. El diálogo con Sam Barlow nos ha permitido conocer de primera mano, y desde la creación independiente

de videojuegos, cómo se piensan y articulan estos rasgos de complejidad desde una preocupación muy consciente por la agencia del jugador, *el tercer participante*. Y la sección (Des)encuentros, una conversación con Tatiana Delgado, Josué Mochán, Adrián Castro y Clara Pellejer, destacados protagonistas de diferentes ámbitos del videojuego español, nos ha abierto su forma de pensar el videojuego en nuestro entorno más cercano desde aproximaciones como la dirección creativa, el diseño narrativo, la experiencia de los jugadores o el diseño artístico. Finalmente, en Puntos de Fuga, como es habitual, hemos dado cabida a esos *otros* artículos que, desde aproximaciones heterogéneas, nos aproximan *otras* temáticas, *otros* modos de ver y pensar el cine, también importantes y necesarias.

Esperamos que este número monográfico centrado en las narrativas videolúdicas, que se suma así a las iniciativas de otras revistas y editoriales de nuestro entorno, proporcione una mirada para aproximarse al estudio del videojuego, un campo que, con dificultades y de forma muy lenta, se legitima poco a poco como objeto de estudio en España.

