



LA NARRACIÓN DEL VIDEOJUEGO EN EL LABERINTO DE LA “MISE EN ABYME”

THE VIDEOGAME NARRATION IN THE “MISE EN ABYME” LABYRINTH

Mar Marcos Molano

Profesora Titular Universidad Complutense de Madrid

Michael Santorum

Doctor CC Información Universidad Complutense de Madrid

.....
Recibido: 15 12 2019

Aceptado: 12 03 2020

Publicado: 10 06 2020
.....

<http://www.doi.org/10.5281/zenodo.7655171>

Cómo citar este artículo

Marcos Molano, Mar. Santorum, Michael. (2020).

La narración del videojuego en el laberinto de la Mise en Abyrne.

ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación en Arte y Humanidades Digitales. (18), 207-218

Recuperado de <https://revistaasri.com/article/view/4763>

Resumen

Los videojuegos incorporan a la narración tradicional la capacidad de narrar las historias a través de acciones llevadas a cabo por personajes-jugadores. Esto es solo posible

porque la narración del videojuego ha surcado nuevos caminos expresivos por los que hacer transitar sus relatos: frente a la linealidad de trayectos trazados en una sola dirección, propia de ejercicios clásicos, surge el laberinto de

207

recorridos en múltiples direcciones específico del videojuego, y cuya interpretación es finalmente llevada a cabo por el jugador—personaje solo después de realizar un intrincado ejercicio de “mise en abyme”.

Palabras clave: Videojuego, hipertexto, mise en abyme, personajes, laberinto narrativo.

Abstract

Video games incorporate into traditional storytelling the ability to tell stories through actions carried out

by player characters. This is only possible because video game narration has taken new expressive paths along which to make its stories travel: as opposed to the linearity of paths traced in a single direction, typical of classic exercises, the labyrinth of paths in multiple directions specific to the video game, and whose interpretation is finally carried out by the player-character, only after an intricate exercise of "mise en abyme".

Keywords: videogame, hypertext, mise en abyme, characters, narrative labyrinth



1. Introducción

Aportar una dimensión narrativa al videojuego presupone dotarlo de una dimensión textual. Tratar el videojuego como texto, implica un nuevo modelo en el que la narración misma se desdobra en un sinfín de caminos narrativos posibles, a través de los que explorar sus posibilidades verbales y paraverbales. Se trata de textos narrativos que parecen laberintos, modelos de narración que encajan extraordinariamente con los ideales de la posmodernidad: el texto deja de ser obra unitaria y estable, emergiendo una estructura no—lineal y redefiniendo los roles de autor y lector del texto en un único individuo.

Es en este punto donde brota la mayor confusión teórica en torno al paso del texto clásico al hipertexto: la supuesta capacidad de maniobra del lector en textos plurívocos que integran diferentes perspectivas, ¿permiten transformaciones estructurales profundas en dichos textos o sólo variaciones a nivel superficial? Es la dicotomía planteada por Barthes entre textos solamente “legibles” y textos infinitamente “(re)escribibles”.

La intromisión del videojuego en esta discusión introdujo un nuevo elemento de debate, no sólo por cómo se configuran los laberintos que estructuran su posible relato, sino por la interactividad que el usuario puede ejercer sobre el mismo: no se trata sólo de “explorar” el texto a partir de estructuras establecidas con anterioridad, sino de “configurarlo” gracias a un sistema de estructuras procesuales no predeterminadas, que surgen de un sistema de reglas de juego asociadas a la intervención del usuario. Todo ello determina un sistema narrativo basado en la “emergencia”, entendido como aquel que brota de historias sin autoría precisa, de interacciones entre los jugadores y los procedimientos que rigen la jugabilidad y que manifiesta la relación entre los objetivos propuestos por las mecánicas y las motivaciones de la narrativa. La emergencia permite superar el hermetismo narrativo del videojuego al dar un paso adelante respecto de los procesos narrativos de otros medios y favorecer lo que consideramos le es específico: para provocar una experiencia de juego, el diseño narrativo tiene que

exceder las convenciones tradicionales de representación y añadir una integración entre el diseño del juego y el contenido narrativo esto es, considerar de manera indispensable y prioritaria las decisiones tomadas por los jugadores en el entorno propuesto por las mecánicas de juego. En este punto, las acciones propuestas al jugador son esenciales pues determinarán su experiencia.

El videojuego plantea al jugador una narración dentro de otra, estructuras complejas que le llevan de un grado narrativo a otro y que duplican el relato: el videojuego nos lleva a una suerte de “mise en abyme” entregándonos a caminos laberínticos con varias salidas a los lados en las que perdernos o, encontrar escapatorias que resultan engañosas y que nos devuelven al inicio del juego, por lo que el jugador debe seguir jugando, debe seguir transitando los caminos posibles buscando la salida del texto laberíntico desde su propia propuesta emergente.

2. La narración del videojuego y los mundos narrativos del “mise en abyme”

2.1 El ámbito de la narrativa ergódica

Cuando Aarseth introduce el concepto de “ergódico” en los estudios sobre narrativa moderna, posiciona al videojuego como un medio significativo de transformación de las narrativas tradicionales, en tanto que incorpora la necesidad de participación del jugador en la diégesis a través de la interacción que le proponen las reglas del juego. No en vano, la literatura ergódica se define por el modo en el que el texto funciona y es leído y, por tanto, cómo el lector requiere de un “esfuerzo relevante para atravesar el texto” (Aarseth, 1997, p.1). Cuando Aarseth menciona “esfuerzo relevante” no se refiere a las dificultades de comprensión del texto, –sea éste lineal o no lineal–, sino de la nueva forma que, desde el cibertexto, el usuario accede al texto, “atravesándolo”: se trata de textos narrativos semejantes a laberintos, mundos en los que el usuario realiza una exploración intensa y se compromete con la narrativa misma, no tanto con el significado del texto.

El lector del cibertexto es literal y realmente un “jugador”, el texto, un “mundo” y la narración, un “laberinto”. Con la cibertextualidad se da paso a una forma narrativa con una complejidad diferente a la de las narrativas tradicionales, en tanto que se añade un elemento al binomio tradicional: el texto, el operador y, ahora, la máquina. No obstante, la introducción de la máquina no es la razón por la que el cibertexto requiera su propia etimología, es la interacción con el usuario lo que resemantiza el proceso:

“Si se admite la posibilidad del videojuego como relato, con el desarrollo de convenciones narrativas específicas, dichas convenciones lo separan de la narrativa tradicional en el sentido que éstas incorporan la posibilidad de actuación como atributo de su especificidad. Dicha actuación en el universo narrativo permite que al jugador se le otorgue una manera de articular un papel esencial en lo que ocurre en éste y, a diferencia de los relatos clásicos, se le proporcionan también las herramientas para controlar lo que tendrá lugar en el espacio-mundo representado”. (Marcos, Romero y Santorum, 2019, pp. 43-44).

Desaparecido el interés por la polarización en el debate académico en torno al videojuego —(Marie-Laurie Ryan (2006); Andrew Darley (2000) Henry Jenkins (2004) o Ian Bogost (2007)—, la cuestión no es si los videojuegos son juegos o narraciones sino en qué manera los juegos son narrativos. En este sentido, encontramos que los videojuegos suponen una forma de experiencia narrativa en tanto que

narrativizan la experiencia de juego: partimos de la necesidad de jugar, para, a partir de la experiencia de juego, consumir el acto narrativo. Retomando el concepto de Crawford (1982) sobre "proceduralidad" entendida como la capacidad de los ordenadores para ejecutar procedimientos en forma de reglas en un entorno inmersivo como mundo imaginario, Bogost (2007) define la "retórica procedural" como un diseño de reglas deducidas como estructuras lúdicas que determinan lo que se puede y no se puede hacer en un videojuego, esto es, a qué podemos jugar. El hecho de que sean unas reglas las que impidan hacer determinadas acciones provoca un vacío que el jugar suple como bien le parece, es lo que Bogost denomina "entimemas de procedimiento": la retórica del entimema resulta un interesante recurso para agilizar el relato y dotar de claridad expositiva al texto al presuponer el conocimiento de determinadas premisas o la capacidad del jugador para deducirlas ante los múltiples itinerarios que el juego le proponga. Visto así, podría entenderse el videojuego como una suma de entimemas procedurales que el jugador transita gracias a la interacción que realiza con los diferentes entornos simbólicos.

Proponemos estos entornos simbólicos como lugares para el desarrollo de relaciones plenas y complejas, poblados de sujetos como entidades esenciales que provoquen esos flujos de interacciones con el jugador. La narrativa de los videojuegos se colocará así en el macrodiscurso cultural propio de la modernidad líquida (Bauman, 2006) en tanto que narra historias en procesos vivos y activos "...incluso cuando el contenido de muchos videojuegos pueda mantener y reproducir las significaciones culturales preestablecidas, éstas están operando en calidad de simulacro" (Cabañes, 2012 p. 70) en entornos dinámicos (no estáticos) y en permanente reconfiguración (no acabados). Y es que el videojuego es pura potencialidad hasta que el individuo lo juega transformándose en coproductor del juego simplemente por el hecho de jugar.

2.1.1 El *Storyworld*

El concepto *storyworld* se inscribe en una serie de términos utilizados por una amplia categoría de investigadores donde aparecen expresiones como "realidad representada", "mundo ficcional" o "mundo de autor". Sin embargo, según Ryan y Thon, *storyworld* no se corresponde íntegramente con ninguno de ellos: el concepto *storyworld* es más amplio porque cubre tanto las historias factuales como las de ficción, es decir, "las historias contadas como verdaderas del mundo real y las historias que crean su propio mundo imaginario, respectivamente" (Ryan y Thon, 2014, pp. 33-34). Esta diferenciación entre historias factuales y ficcionales se desdibuja si se analiza el estatus de factual y ficcional, haciendo hincapié en los aspectos simbólicos dado que siempre está implicado un sujeto atravesado por el lenguaje, por lo que, como apunta Lacan, "toda historia siempre es ficcional" (1975, p. 36).

Por otro lado, el uso de *storyworld* supone "narrar" el espacio, esto es, instituye una cartografía para el relato. Siguiendo a David Herman, podemos concebir los *storyworld* como los planos para un modo concreto de "creación del mundo" (Ryan y Thon, 2014, p. 33) aunque en realidad, sería más pertinente hablar de "reinención del mundo". La experiencia de lo narrado se da en la "fusión de horizontes" (Gadamer, 1996, pp. 452-453) de lo propuesto por el autor y lo interpretado por el receptor. Ubicar la existencia del *storyworld* en la fusión de horizontes, es fundamental ya que lo despoja de toda

connotación estacionaria: “A storyworld is more than a static container for the objects mentioned in a story; it is a dynamic model of evolving situations, and its representation in the recipient’s mind is a simulation of the changes that are caused by the events of the plot” (Ryan y Thon, 2014, pp. 33-34).

En el caso particular de las narrativas interactivas y transmediales, el receptor no solo interpreta, sino que actúa jugando, por lo que, las características del storyworld como espacio-tiempo dinámico, abierto —o semi-abierto—, y recorrible, se acentúan. La ilación y generación de las tramas está íntimamente ligada a los trayectos posibles en el territorio narrativo realizado por el usuario en las distintas plataformas —como las plataformas de video interactivo o los videojuegos—. Es en este último caso en donde el concepto de storyworld adquiere su máxima dimensión en tanto que podemos aplicar una perspectiva de lógica estructural donde la trama es un constituyente más del storyworld, de tal manera que cualquier cambio significativo en ella, modificará el storyworld. Si bien es cierto que un juego sólo se inicia cuando el jugador lo arranca y aún más, para que continúe necesita de su intervención, la actuación en el entorno de inmersión no es libre porque no deja de ser una ilusión más o menos pronunciada por la presencia dinámica en un mundo alternativo. Lo que ocurre es que esa libertad parcial queda eclipsada por la posibilidad del “aquí” y “ahora”, que permite la simulación del juego aumentando la impresión de presencia y participación.

En el caso de una interacción cerrada, el lector recorre los trayectos preestablecidos no pudiendo actuar sobre ellos. Pero si aplicamos la concepción “imaginativa” descrita por Ryan, son los eventos los que componen el storyworld y no las tramas, las cuales son generadas o reinventadas por el usuario al realizar los propios trayectos narrativos. En estos casos, las tramas no son constituyentes del *storyworld*, sino que se actualizan y desarrollan en la convergencia de las actuaciones del usuario con los elementos del universo narrativo, no sin tropiezos y fracasos, como suele ocurrir cuando se juega un videojuego.

2.1.2 Personajes—jugadores, acciones y narraciones

“Los artistas imitan a los hombres en plena acción” afirmaba Aristóteles en la Poética y es que, para los griegos, la particularidad de la narración no está en quien la realiza sino en la acción misma. Que el interés recaiga en las acciones o en los personajes depende no sólo de los procesos enunciativos (creador—espectador), —“lo que da al personaje moderno el tipo de ilusión de realidad que resulta aceptable al gusto de espectador moderno es precisamente la heterogeneidad y dispersión de su personalidad” (Chatman, 1990, p.121)—; sino fundamentalmente de los modelos narrativos (hegemónico vs. alternativo), —“que el personaje esté en función de la trama es una consecuencia derivada de la lógica temporal de la historia, del mismo modo se podría aducir que el personaje es supremo y la trama un derivado para justificar la narrativa modernista en la que no pasa nada y los sucesos en sí mismos no constituyen una fuente independiente de interés” (Chatman, 1990, p.121).)—. Si los personajes se definen por sus acciones y no por su caracterización, las acciones son concluyentes, tanto es así que los acontecimientos, desde esta lógica analítica, se definen como transiciones de un estado a otro, causadas o experimentadas por los personajes. Los acontecimientos deben ser funcionales para constituir el cuadro dramático, esto es, solamente deben incluirse aquellas acciones que sean indispensables para el desarrollo de la fábula. Los acontecimientos funcionales suponen la

posibilidad de elegir entre dos opciones, la opción elegida determinará el curso que han de seguir las acciones en la narración.

Las acciones determinan al personaje, al punto que la frecuencia con que éstas se repitan a lo largo de los acontecimientos determinará si son características pertinentes o secundarias del personaje. Si la repetición es un principio esencial a la hora de crear la imagen del personaje, la acumulación de características también lo es, puesto que hace que la información global se complemente para formar el conjunto de rasgos que caracterizan al personaje. La descripción obtenida puede contrastarse con el análisis de las funciones que el actor realiza en la trama, pudiéndose comprobar que los cambios ocurridos en el personaje son provocados por los acontecimientos:

“A causa de un acontecimiento, pueden tener lugar alteraciones en la construcción de un personaje, y pueden cambiar las relaciones internas entre los diversos personajes. A la inversa, las alteraciones en la estructura de un personaje pueden tener influencia en los acontecimientos y determinar el desenlace de la fábula”. (Bal, 1990, p.97)

Pero los personajes se transforman no sólo en función de los sucesos que protagonizan (como ocurre en el videojuego al superar distintos niveles), sino también en función de las relaciones con los demás y las influencias que estos sujetos puedan tener entre ellos. De este modo obtenemos por un lado “historias interiores de personajes” y, por otro, “historias de relaciones entre personajes”, que nutren la trama e intensifican el interés por el argumento. En el videojuego, las historias de relaciones entre personajes resultan poco menos que anecdóticas: las posibles influencias que los personajes generen entre sí no tienen otro objeto que resolver dinámicas de juego como acciones, no como reflexiones. Pareciera que ya resulta complicado elaborar la psicología de un personaje como para reparar en la galería de sujetos que le rodean.

Nuestros pensamientos y emociones están en la base de cómo actuamos. En un personaje no vemos sus emociones, tampoco sus pensamientos, pero sí se muestran implícitamente en sus acciones a través de su conducta. Esto quiere decir que las emociones están provocadas por acontecimientos que nos significan algo especial. El acontecimiento en sí mismo no produce emoción, es la evaluación o la reflexión sobre él el que la produce. Y para ello el videojuego debe darnos la oportunidad de reflexionar sobre lo realizado en el juego, tomar distancia y elaborar el pensamiento que verbalice la emoción soportada. El personaje del videojuego debe ser, por tanto, además de funcional, emocional, y eso se consigue con un desarrollo de mecánicas que tengan en cuenta este aspecto y que, sin dejar de jugar, comprobemos cómo las decisiones tomadas, han determinado nuestra continuidad en el juego tanto desde un punto de vista práctico como emocional.

2.2 La narración del videojuego como mundo narrativo: la “mise en abyme”

Los videojuegos incorporan a la narración tradicional la capacidad de narrar historias a través de acciones llevadas a cabo por un singular narrador: el personaje–jugador. Esto significa que los jugadores devienen personajes que intervienen en el mundo narrativo poblándolo con su presencia. El mundo así creado pasa de ser un lugar sin vida, –habitado por personajes no jugadores–, a un universo pleno de

interacciones entre personajes—jugadores, y no sólo entre ellos, también con el espacio que les rodea. El videojuego se propone así, como un laboratorio para la narración que, superando las narrativas líneas de trayectos unidireccionales, plantea el laberinto de recorridos múltiples (Figura 1), cuya lectura debe ser realizada por el propio jugador—personaje en un enredado ejercicio de “*mise en abyme*”.

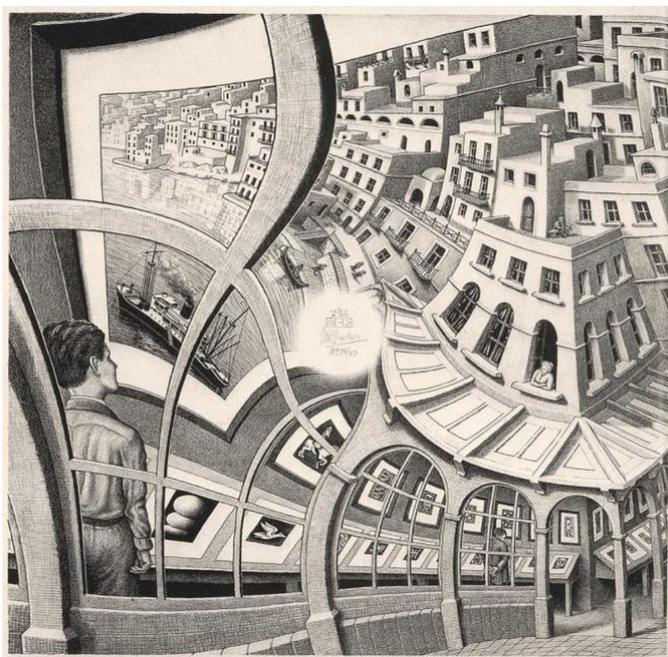


Figura 1. Escher. 1956. Galería de grabados. Litografía.
The Escher Foundation Collection

La “*mise en abyme*” (puesta en abismo) del videojuego se erige como el sistema de señales que permite que jugador y narrador se comuniquen, sobre todo porque ambos pueden llegar a ser el mismo sujeto comunicativo. El videojuego eleva su poética y nos permite captar simultáneamente en el laberinto del texto los elementos que lo posibilitan, sus interrelaciones y su funcionamiento. El videojuego nos habla de sí mismo en cada partida pues muestra al enunciador—narrador tratando de dominar el mundo de ficción, luchando por la expresión y manifestación en ese mundo ordenándolo, seleccionando y distribuyendo su “barra de energía” durante el tiempo que dura el duelo del juego, revelando el principio generador de su creación y a la vez su sentido. Como “*mise en abyme*” la narración del videojuego entra y sale del espacio del laberinto alternando para el jugador los momentos que pertenecen a la realidad de sus vidas de los que pertenecen a la “realidad” del juego: el juego transforma para el jugador las vivencias de su vida (mecánicas) en experiencias creadoras (estéticas) a través de las estructuras (dinámicas) de la puesta en abismo.

2.3 ¿Por qué utilizar las estructuras de la “*mise en abyme*” en el videojuego?

1. Quizá porque el narrador quiere decirnos algo, pero no desea hacerlo directamente, así que elabora todo un mecanismo laberíntico de narraciones en primer y segundo grado, narrando una historia dentro de otra historia y dejando que el todopoderoso jugador se crea el narrador de otra historia, la

suya propia (Figura 1). De este modo despierta la conciencia del jugador quien al final es consciente del proceso de creación / consumo en “primera persona”. Es así como la ficción se vuelca sobre sí y el jugador se piensa a sí mismo dentro y fuera de esa ficción en un elaborado ejercicio de autoconciencia narrativa.



Figura 2. Taisuke Mohri. 2018. Cracked Portrait. Ilustración.

Todos los derechos reservados

2. Quizá porque al utilizar la estructura en “*mise en abyme*”, se ofrece una idea de profundidad sin fin: un espacio que se escapa hacia el infinito, el espacio de lo pluriperspectivístico, el del espejo que se coloca frente a otro espejo. Y es que la perspectiva no sólo representa la organización del espacio representativo del mundo de la ficción sino también la organización de la anécdota. Si la “prospettiva artificialis” de Brunelleschi es la que organiza la creación del espacio de representación desde el Renacimiento, transfiriendo la mirada hacia el centro del horizonte de la composición, la “prospettiva legittima” de Alberti demostró que el uso de personajes marginales con los ojos localizados a cierta altura, “atrapan” nuestra mirada y la dirigen al punto central, permitiendo no sólo resaltar la composición, sino también la interpretación de la anécdota.

Narraciones dentro de narraciones... Mirar a través de la ventana del cuadro que se convierte en marco de la siguiente ventana, siendo el ojo del observador el primer marco de la composición (Figura 2), ésa es la metáfora de la narración clásica donde las fuerzas narrativas convergen hacia un centro interpretativo que cierra su significado. Ventanas y puertas, elementos cotidianos que el videojuego resemantiza en una elaborada construcción en abismo, símbolos misteriosos que pueden significar una cosa, pero también la contraria: franqueables o no; sirven de entrada o de salida; ayudan o impiden ver u oír; pueden moverse o no; son señales de peligro (abiertas) o de seguridad (cerradas), de libertad o de reclusión; de futuro y destino o de pasado e historia, según la miremos, de espaldas o de frente...

Existen otras narraciones cuyo diseño interior asume la forma de laberinto en las que no hay patrones de convergencia y en la que priman fuerzas narrativas centrípetas que estallan hacia el exterior, abriendo el significado del texto a otro texto, y a otro, “*en abyme*” (Figura 3), se trata de narraciones que escapan a los patrones lineales clásicos y que se estructuran en forma de redes complejas. Son las estructuras narrativas de los videojuegos. Visto así, en los videojuegos la narración articula diferentes niveles de ficción: varios narradores; personajes—avatares—jugadores de ficción conscientes de su propia ficción; digresiones de autor; relatos dentro de las historias... que sirven de marco a un nuevo nivel de ficción. Un intrincado proceso de intertextualidad con infinitas multiplicaciones de idénticos patrones en la “gran cámara de espejos” que se cobijan en el laberinto de su creación misma.



Figura 3. Thekla Inc. 2016. *The Witness*. Steam, PC.
Captura de los autores

3. O quizá porque el jugador ha superado el texto del modelo lineal y prefiere la “serpentina”, y apartado de la línea recta que atraviesa el texto tradicional, con horizonte cercano y limitado, transitando “lo bello”, el videojuego conduce al jugador al texto que se desborda, que evoca lo infinito y misterioso, transitando “lo sublime” y quizá pudiendo alcanzar el mayor goce de la experiencia estética (Figura 4). La mirada se desboca a la caza de lo ilimitado: “*mise en abyme*”.

Podría decirse entonces que la enunciación del videojuego es una enunciación pionera en tanto que su aportación es permitir al jugador “vagar a la deriva” para construir su relato, activando unos modos narrativos que colonicen al resto de relaciones jugador / lector / observador / espectador—creador. A diferencia del texto clásico que jerarquiza, organiza y clasifica la información, la narración del videojuego no se interesa exactamente por fijar y predeterminar el recorrido, sino que genera una visión errante

que exige al jugador que tome decisiones con cada acción que realiza, en cada oportunidad que se le pide que lo haga, siendo relevante para el texto que esas decisiones tengan importancia en el contexto del mundo de ficción que la provoca, pues de no ser así, el jugador perderá interés por la historia, por la decisión, por el personaje y por el mundo de la ficción..., hasta la hastío por el juego en sí.



Figura 4. Tequila Works. 2017. RiME.
Concept Art para RiME, Tequila Works

3. Conclusiones

La puesta en abismo de la narración del videojuego, ésa que provoca que el jugador se lance hacia el infinito, puede resultar novedosa pero no lo es: se aprovecha, como ya lo hicieran antes otras artes como la pintura o el cine, del deseo fundamental del hombre de escapar de sí mismo, su permanente anhelo de trascendencia. La construcción en abismo ofrece la explicación del jugador en su mundo de ficción como esa “cámara oscura” que muestra los objetos del mundo en toda su pureza y que además permite abarcarlos con la mirada, dominándolos.

En todo caso, la “*mise en abyme*” busca dotar a la obra de una estructura fuerte y valiente que enfatice su significado y permita su interpretación. Quizá otros modos narrativos puedan huir de esta estructura, el videojuego no: los mecanismos narrativos del videojuego reformulan necesariamente la narración tradicional a partir de estructuras abismales que se plantean el proceso mismo de la narración y que, como nuevas prácticas discursivas que son, exigen nuevas retóricas.

Estas retóricas están asentadas en el contexto de la posmodernidad y están caracterizadas no sólo por la presencia de un “yo” que se cuestiona a sí mismo, sino por la creencia de que ese yo es múltiple,

fluido, gestado en la interacción con los otros. Tanto es así, que su esencia es el lenguaje y que su comprensión del mundo proviene de la navegación en el laberinto y de la interacción con las herramientas, más que del análisis y la interpretación final. El videojuego puede ser, en sí mismo, el paradigma contemporáneo de la “mise en abyme”.

Referencias Bibliográficas

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press
- Aston, J., Gaudenzi, S., Rose, M (Ed.) (2017). *I-docs. The evolving practices of interactive documentary*, London & New York, Wall flowers Press.
- Bal, M. (1990). *Teoría de la Narrativa*. Cátedra
- Bauman, Z. (2006). *Tiempos líquidos*. Tusquets Editores
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games*, Cambridge, Londres, MIT Press**
- Cabañes, E. (2012). Del juego simbólico al videojuego: la evolución de los espacios de producción simbólica. *Videojuegos y juventud*, nº 99. INJUVE, *Revista de Estudios de Juventud*
- Chatman, S. (1990.) *Historia y Discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus Humanidades
- Crawford, Ch. (2002). *The art of computer game desing*. Osborne McGraw-Hill (2ª ed)
- Darley, A. (2000). *Cultura visual y cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Paidós.
- Gadamer, H. (1996). *Verdad y método. Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Sígueme Ediciones.
- Jenkins, H. (2004). *Game design as Narrative Architecture*, (CL). MIT Press
- Lacan, J. (1975). Entrevista en la Universidad de Yale. *Scilicet* (6/7)
- Marcos Molano, M., Romero Chamorro, S.F., Santorum, M. (2019). El Storyworld en la narrativa de los juegos documentales interactivos: el caso de Fort McMoney. *Icono* 14, 17 (1), 39-59. DOI: 10.7195/ri14.v17i1.1246 Monográfico.
- Ryan, M. L. (2006). *Computer Games as Narrative: The Ludology versus Narrativism Controversy*, Electronic Mediations Series, vol.17, University of Minnesota Press
- Ryan, M. L. Thon, J.N., (2014). *Storyworlds across media. Toward media-conscious narratology*. Lincoln & London

BIO



Mar Marcos es Profesora Titular en la Universidad Complutense de Madrid (Facultad CC. de la Información) donde imparte las asignaturas de Narrativa Audiovisual y Dirección de Actores. Ha impartido seminarios sobre análisis de la imagen fotográfica y cinematográfica en cursos y congresos nacionales e internacionales y ha publicado libros como "Historia general de la imagen" (2007), "Elementos estéticos del cine" (2009) o "Historia del cine" (2016). En 2007 incorpora el estudio de las tecnologías a su investigación a través del estudio del videojuego desde los ámbitos de la narrativa, la retórica, la puesta en escena y la vinculación con el usuario, publicando diferentes artículos sobre Videojuegos, narración y educación y dirigiendo en 2010 el "I Congreso Internacional de Videojuegos", en 2014 las "Jornadas sobre Videojuegos y Mujeres", en 2016 "Videojuegos y cine" y en 2018 "Utopía, posverdad y videojuegos", todos en la UCM. En la actualidad es directora de CREAV Centro de Apoyo a la Investigación de Contenidos Audiovisuales y Digitales para la Docencia y la Investigación donde desarrolla su proyecto de investigación en torno a la Divulgación de la Ciencia y la Tecnología.



Michael Santorum es Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad Complutense de Madrid. Su carrera profesional comienza en Pyro Studios, donde entre los años 2000 y 2003 trabaja en el desarrollo de "Commandos 2" y "Commandos 3". En 2006 se incorpora al estudio MercurySteam, participando en el desarrollo de "Clive Barker's Jericho", "Castlevania: Lords of Shadow" y "Castlevania: Lords of Shadow 2". En 2013, cansado de la "violencia pixelada", se incorpora como diseñador al equipo de Tequila Works, estudio de juegos independiente, donde ha trabajado en el desarrollo de "RiME", un juego que habla sobre la pérdida y como superarla, "The Invisible Hours", una experiencia en realidad virtual para múltiples plataformas al estilo de las novelas de misterio de Agatha Christie y "Groundhog Day: Like Father Like Son", una secuela en realidad virtual de la película "Atrapado en el Tiempo". Profesor en el Máster de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid desde 2005, su interés por el mundo académico le llevó a organizar junto a la profesora Mar Marcos el I Congreso Internacional de Videojuegos de la Universidad Complutense, bajo el epígrafe "Cómo contar historias pulsando un botón" a impartir conferencias en eventos internacionales sobre narrativa en videojuegos.